

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1 Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan perangkat teknologi seperti smartphone dan akses internet telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk interaksi antara orang tua dan anak. Salah satu fenomena yang cukup signifikan dalam era ini adalah popularitas game online, seperti Mobile Legends. Game online Mobile Legends adalah salah satu permainan yang sangat diminati oleh berbagai kalangan, terutama kalangan anak muda.

Namun, penggunaan game online juga membawa dampak negatif pada beberapa aspek kehidupan, terutama dalam konteks komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak. Kehadiran game online dapat mengakibatkan penggunaan waktu yang berlebihan, mengganggu pola tidur yang sehat, dan memengaruhi produktivitas akademik serta sosial anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dapat berperan dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan game online Mobile Legends.

Kelurahan Baktijaya, Kota Depok, dipilih sebagai lokasi penelitian karena representatif dalam konteks urban dengan tingkat aksesibilitas teknologi yang relatif tinggi. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dikaji lebih dalam mengenai bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak di kelurahan ini dapat menjadi faktor penting dalam mengatasi dampak negatif dari game online Mobile Legends.

Smartphone diciptakan sebagai alat untuk mempermudah kebutuhan sehari-hari, dan sekarang berubah menjadi dampak yang negative. Disebut sebagai dampak yang negative karena smartphone tersebut tidak digunakan dengan kegunaan semestinya. Salah satunya adalah digunakan untuk bermain game online. Game Online kini juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (*Role Playing Game*), puzzle, hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). 1 Game dengan genre MOBA ini cukup populer saat ini. Game ini dimainkan oleh beberapa orang terutama anak dalam satu waktu. Dan dua tim akan sering bersaing satu sama lain untuk memenangkan pertandingan. Jika pasukan berhasil menghancurkan bangunan musuh tertentu, kemenangan akan menjadi milik mereka. Mobile Legend adalah salah satu game MOBA ini. Menggunakan smartphone untuk bermain game, baik online maupun offline, tidak serta merta dianggap kurang menguntungkan. Faktanya, banyak turnamen dan kejuaraan game online telah diadakan dalam beberapa tahun terakhir hampir di seluruh dunia. Selain itu, orang-orang yang disebut sebagai pro player menggunakan aplikasi YouTube sebagai sarana untuk mendapatkan ketenaran dan mendapatkan uang melalui adsense aplikasi, di mana pemenang turnamen dapat menerima hadiah senilai jutaan hingga miliaran rupiah..

Komunikasi interpersonal yang efektif antara orang tua dan anak dapat membantu dalam membangun pemahaman dan kesadaran bersama mengenai dampak negatif game online. Melalui dialog terbuka, orang tua dapat menjelaskan secara rasional mengenai potensi risiko yang terkait dengan penggunaan berlebihan dari game tersebut. Hal ini dapat membantu anak-anak memahami konsekuensi dari perilaku mereka dan mengembangkan kesadaran tentang batasan waktu yang sehat dalam bermain game.

Komunikasi yang positif dan mendukung dari orang tua dapat menjadi pendorong motivasi positif bagi anak-anak. Dengan memberikan pujian atas prestasi di luar permainan atau menciptakan insentif positif untuk prestasi akademik atau sosial, orang tua dapat memotivasi anak-anak untuk mencapai keseimbangan antara bermain game dan aktivitas lainnya.

Melalui komunikasi interpersonal yang terbuka, orang tua dapat membantu anak-anak dalam merencanakan dan mengelola waktu mereka dengan bijaksana. Mereka dapat bersama-sama mengidentifikasi waktu yang cocok untuk bermain game dan waktu yang harus dialokasikan untuk kegiatan lain, seperti belajar, berinteraksi dengan teman-teman di luar dunia virtual, dan berpartisipasi dalam aktivitas fisik.<sup>1</sup>

Komunikasi interpersonal dapat membantu dalam mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai positif dan etika online yang seharusnya mereka terapkan dalam bermain game. Orang tua dapat membahas tentang sikap menghormati pemain lain, bekerja sama dalam tim, dan bermain dengan sportivitas. Ini tidak hanya membangun karakter mereka dalam permainan, tetapi juga dalam kehidupan nyata.

Dalam mengatasi dampak negatif dari game online *Mobile Legends*, komunikasi interpersonal yang positif antara orang tua dan anak memainkan peran sentral dalam membentuk pembawaan positif dalam penggunaan game tersebut. Dengan membangun pemahaman bersama, memotivasi anak-anak, mengelola waktu dengan bijaksana, mengajarkan nilai-nilai positif, dan memperkuat hubungan emosional, komunikasi

---

<sup>1</sup> Lesti Gustianti (Skripsi) 2017. *Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Menanamkan Nilai Ibadah Shalat di Kelurahan Labuhan Ratu Raya Kecamatan Labuhan Ratu. Bandar Lampung*. Fakultas Dakwah & Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung

interpersonal dapat menjadi alat yang efektif dalam memitigasi dampak negatif dan mendorong penggunaan yang sehat dan teratur dari game online.

Pemain akan terkena dampak jika sumber daya game online Mobile Legends digunakan secara berlebihan. Karena bermain game online memberikan kenikmatan yang tentunya membuat para gamers senang. Alhasil, ia akan ketagihan bermain Mobile Legends secara online dan terus mencoba hingga berhasil atau merasa puas. Jika pengguna adalah anak-anak, itu akan merugikan. Di kalangan anak usia sekolah, game smartphone Legends menjadi salah satu yang paling banyak dimainkan. Penting untuk memperhitungkan efek positif dan negatif yang mungkin ditimbulkannya terhadap anak sekolah. Penelitian ini akan mengkaji baik dan buruknya dampak Mobile Legends bagi anak sekolah. Di era zaman sekarang banyak sekali yang dapat memanfaatkan semaksimal mungkin teknologi yang ada. Akibat teknologi yang semakin jaman semakin canggih ini menjadikan para generasi ini dimudahkan untuk melakukan suatu pekerjaan dan mengexplore banyak apa saja yang ada di internet. Selain dalam bidang teknologi, *electronic games* juga semakin berkembang di masa sekarang dengan menggunakan fitur yang banyak animasinya dan menyediakan pilihan berbagai macam hiburan. bagai permainan yang menggunakan elektronika dalam menciptakan sistem interaktif yang dimana dimainkan oleh para pemain. *Electronic games* yang berkembang dimasa sekarang sudah semakin banyak dalam bentuk aplikasi games yang banyak digunakan untuk semua kalangan orang dan mudah untuk dimainkan. Salah satunya adalah ML BB atau kita dapat menyebutnya dengan mobile legends bang bang. Game ML BB ini sudah banyak dimainkan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa dengan menyediakan berbagai fitur

animasi yang sangat seru dan tampilan yang sangat menarik yang setiap bulannya berganti dan membuat semua orang tidak merasa bosan.

Dengan adanya mobile legends ini merupakan solusi yang sangat simple jika memiliki waktu yang senggang. Karena pada dasarnya games sifatnya adalah menghibur maka mobile legends ini juga dapat menghibur serta belajar banyak hal yang ada di dalamnya. Namun bukan berarti itu bukan untuk dipelajari tetapi, boleh bermain game tapi harus ingat waktu.

Saat ini anak-anak di dunia memanfaatkan teknologi yang ada dengan mudah terhubung ke internet dan menggunakannya untuk menginstal game mobile legends. Banyaknya interaksi antar anak dalam permainan ini menyebabkan anak tetap fokus pada hal-hal yang menurutnya penting dan menimbulkan masalah. Contoh bagaimana anak-anak masih menunda-nunda untuk bersekolah adalah ketika mereka sekarang berjuang untuk mencari pekerjaan di rumah, padahal ini adalah tugas penting yang harus diselesaikan. Game lain memiliki pengaruhnya sendiri pada kehidupan seseorang selain game mobile legends, yang berdampak pada tindakan seseorang. Dari perspektif permainan, hal itu sangat menghambat pembelajaran, terutama bagi anak-anak yang orang tuanya mungkin tidak mendukung bermain game. Akibatnya, tanggung jawab orang tua dalam situasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak mereka bermain game di bawah pengawasan mereka sehingga mereka tidak mengembangkan ketergantungan pada mereka atau ponsel mereka. Anak-anak juga diberikan petunjuk kapan waktunya bermain dan kapan waktunya belajar..

Memang tidak semua orang yang bermain game bisa mencapai kesuksesan seperti yang dijelaskan di atas, tetapi Anda harus bijak dalam mengatur waktu dan menghindari

permainan ini membuat Anda melupakan komitmen Anda. Manfaatkan waktu Anda sebaik-baiknya, dan ingatlah bahwa tidak semua yang terjadi salah, karena bisa jadi kita memainkan permainan kita dapat belajar dengan orang-orang yang sudah sukses dengan bermain game seperti Jess No Limit yang menjadi YouTubers dan Eko Julianto ia sukses menjadi pro player dan streaming.<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil Survey.id, Mobile Legends: Bang-Bang merupakan mobile game yang paling banyak disukai di Indonesia. Mayoritas atau 67% responden memainkan game ini. Jumlah pemain Mobile Legends di seluruh dunia diestimasikan sebanyak 80,76 juta orang pada Desember 2022. Jumlah tersebut menurun 0,6% dibandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak 81,25 juta pemain. Mobile Legends menjadi salah satu gim mobile terpopuler di dunia. Pasalnya, gim bertemakan multiplayer online battle arena (MOBA) buatan Moonton ini telah dimainkan oleh puluhan juta orang di dunia setiap bulannya. Berdasarkan data *activeplayer.io*, jumlah pemain Mobile Legends di seluruh dunia diestimasikan sebanyak 80,76 juta orang pada Desember 2022. Jumlah tersebut menurun 0,6% dibandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak 81,25 juta pemain. Namun, jumlah itu masih lebih tinggi 4,80% dibandingkan setahun sebelumnya. Pada Desember 2021, jumlah pemain gim ini tercatat sebanyak 77,06 juta orang. Secara tahunan, jumlah pemain Mobile Legends sebanyak 963,91 juta orang sepanjang 2022. Jumlah itu mengalami kenaikan 4% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 942,25 juta orang. Meski jumlah pemainnya bertambah, data AppMagic mencatat,

---

<sup>2</sup> <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia> diakses pada 20 Juli pukul 16.00

pendapatan gim Mobile Legends sebesar US\$215,99 juta atau sekitar Rp3,3 triliun pada 2022. Nilai itu menurun 8,35% dari tahun sebelumnya yang sebesar US\$235,66 juta.<sup>3</sup>

Indonesia menjadi negara dengan pemain Game Mobile Legend aktif terbanyak ke-2 di Asia saat ini. Indonesia menempati posisi ke-2 setelah Thailand, yakni yang berjumlah 80,6 juta lebih pengguna yang aktif bulanan. Dengan jumlah pemain sebanyak itu, negara-negara Asia menjadi mayoritas terbanyak di game mobile Legend, salah satunya Indonesia. Selain dengan jumlah pemain yang banyak, Indonesia juga terkenal dengan para pro player nya yang disegani oleh para pemain luar. Dikarenakan dengan skill bermainnya yang di atas rata-rata membuat para pro player luar lainnya sangat menyegani nya. Seperti Jess No Limit, Lemon, Oura, dan masih banyak lagi pro player legend lainnya. Bukan cuma sekedar game biasa, Mobile Legend telah menjadi bagian dari esport. Berikut dampak Positif dan Negatif dari bermain game online Mobile Legends

1. Meningkatkan Berfikir Kritis

Bermain Mobile Legends bisa meningkatkan daya pikir seseorang, bermain game ini memungkinkan kalian mampu kognitif juga bermain kritis

2. Menambah Pertemanan dan Komunitas

Bermain Mobile Legends memungkinkan kalian bisa mendapatkan banyak teman, hal ini yang bisa membuat kalian melatih Bahasa secara baik didalam komunitas

3. Melatih Emosi dan Kesabaran

---

<sup>3</sup> <https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/> di akses pada 20 Juli pukul 16.30

Bermain Mobile Legends dapat melatih emosi dan kesabaran karena didalaam dunia game banyak sekali Bahasa *Toxic*. Sehingga dari Bahasa Bahasa toxic kita bisa belajar melatih Emosi.

Dampak negative akibat bermain Mobile Legend :

#### 1. Menurunnya Kesehatan

Dalam satu pertandingan Mobile Legends biasanya akan menghabiskan waktu hingga 10-12 menit-an. Biasanya jika pergantian season, banyak yang menghabiskan waktunya untuk push rank supaya pangkatnya bisa naik. Makin rank-nya tinggi akan semakin lebih keren dan lebih hebat di mata para pemain Mobile Legends. Game yang satu ini bisa bikin kecanduan, sehingga seringkali pemain lupa akan waktunya.

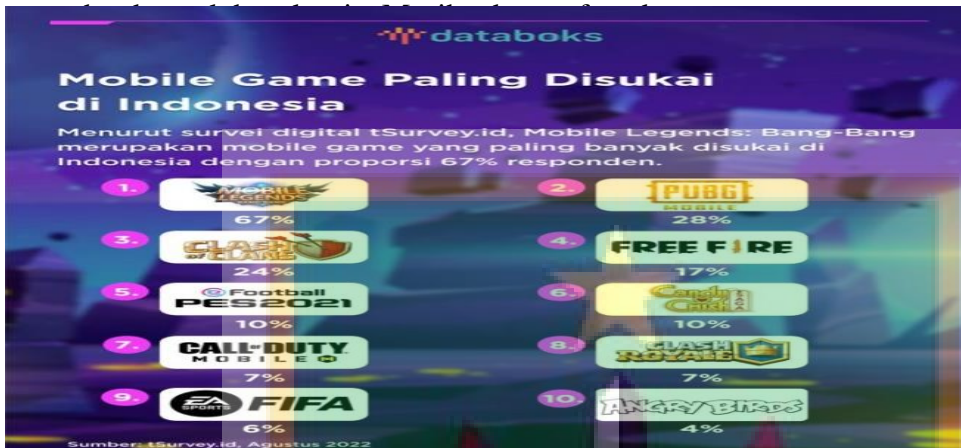
#### 2. Emosi

Keseringan bermain game Mobile Legends akan menjadi sangat emosional, hal inilah yang menjadi komunitas permainan yang mempunyai banyak player toxic dikarenakan banyaknya pemain-pemain yang mudah sekali emosi. Contohnya tim yang bermainnya tidak benar atau kurang bagus bisa membuat anggota tim lainnya mengeluarkan kata-kata kasar.

#### 3. Malas



Bermain Mobile Legends akan menjadi males dikarenakan terlalu asyik untuk memainkannya, sehingga jadi males dalam hal apapun. Pada akhirnya, menjadi sibuk main game dan mengabaikan tugas lainnya. Sering bermain Mobile Legends itu tak hanya



in tim, bisa melatih

Gambar 1.1 Survey Game Mobile Legends

Menurut hasil itu juga menemukan bahwa *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* merupakan genre mobile game yang paling disukai di Indonesia dengan persentase 67%. Adapun *MOBA* adalah sebuah permainan multipemain daring yang bertema pertarungan di dalam arena.<sup>4</sup>

Genre mobile game yang paling disukai di Tanah Air berikutnya adalah battle royale dan action/adventure dengan persentase masing-masing 31% dan 16%.

Survei ini dilakukan terhadap 2.000 responden di Indonesia melalui fitur audience profiler dari Survey.id, sebanyak 1.000 responden di antaranya berasal dari Kota Metro/Kota Tier 1, dan sisanya dari Non-Metro.

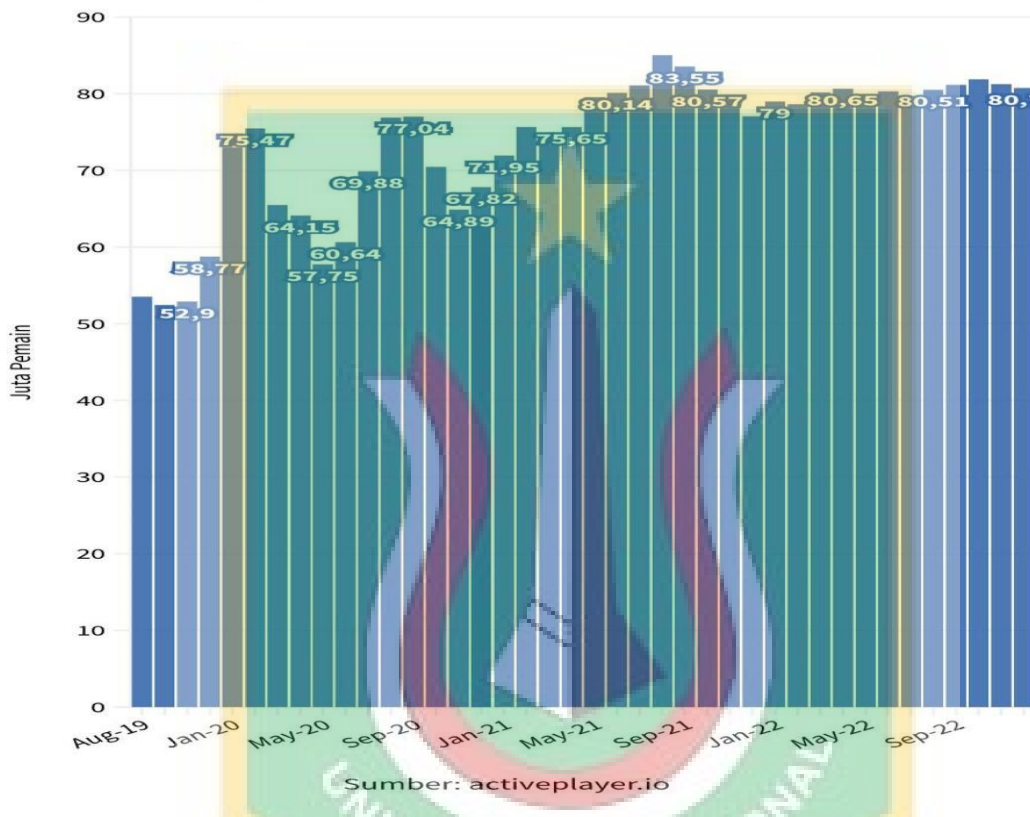
Mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki dengan proporsi hampir 75%. Lebih dari separuh responden berusia kurang dari 35 tahun (60%) dengan 2 dari 3 responden berstatus belum

<sup>4</sup><https://databoks.katadata.co.id/index.php/datapublish/2023/03/14/moba-jadi-genre-mobile-game-paling-disukai-di-indonesia> diakses pada 31 Juli 2022

menikah. Kebanyakan responden berstatus pelajar, mahasiswa, serta orang dewasa yang bekerja (86%), dengan socio-economic status (SES) kelas menengah ke atas (73%).

Dengan jumlah pengguna

### Jumlah Pemain Bulanan Mobile Legends di Dunia (Agustus 2019-Desember 2022)



Survei <https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/> diakses pada 30 Juli pukul 16.33

Penulis ingin Meneliti Wilayah Kelurahan Baktijaya Kota Depok. Karena di Depok banyak sekali para player yang menjadi professional player melewati event seleksi turnamen Walikota Depok yang diselenggarakan oleh Pengcab Olahraga Esport pada 23 Maret 2023 , dikarenakan turnamen tersebut anak anak khususnya remaja banyak yang kecanduan game

tersebut di kota Depok, seperti yang *TEMPO.CO*<sup>5</sup> Terbitkan banyaknya anak anak yang menghabiskan waktu bermain game online Dari paparan diatas penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana pengaruh Game Online Mobile Legend ini di masyarakat terutama orang tua dan anak di wilayah kelurahan sehingga nanti orang tua bisa mengetahui bagaimana cara mengatasi dampak negatif . Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian skripsi yang berjudul.

**“KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK DI KELURAHAN BAKTIJAYA KOTA DEPOK DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE MOBILE LEGENDS”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam Rumusan Masalah Penelitian ini penulis ingin meneliti Bagaimana cara Komunikasi Interpersonal Orang Tua pada Anak dalam mengatasi dampak bermain game mobile legends di Kelurahan Baktijaya Kota Depok ?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari Penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana “ Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak di Kelurahan Baktijaya Kota Depok Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online Mobile Legends “

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian ini adalah sebagai berikut :

---

<sup>5</sup> <https://metro.tempo.co/read/394015/anak-anak-depok-lagikecanduan-online-game> diakses pada 9 juli

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif sebagai masukan dalam pengembangan ilmu komunikasi khususnya Komunikasi Interpersonal.

## 2. Manfaat Praktis

- Penelitian ini diharapkan berguna untuk orang tua dan anak dalam mengatasi dampak negative bagi masyarakat di kelurahan baktijaya khususnya yang saat ini tengah kecanduan game online Mobile Legends.

- Bagi Masyarakat Penelitian ini dapat digunakan menjadi referensi bagi yang membutuhkan informasi yang lebih mendalam mengenai Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak di Kelurahan Baktijaya Kota Depok Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online Mobile Legends

### 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah dan memperjelas mengenai “**Laporan Penelitian**” ini maka dari itu penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut.

#### BAB I

#### PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam Mengatasi dampak negatif dari game online mobile legends di kelurahan baktijaya kota depok. berisi rumusan masalah. Tujuan Penelitian Manfaat penelitian dan Sistematika Penulisan

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang, bab 2 yang berisi tentang penelitian terdahulu, teori yang digunakan adalah teori komunikasi interpersonal. Konsep yang digunakan adalah pola komunikasi keluarga

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab tiga ini menjelaskan dari bab tiga tersebut yaitu berisi pendekatan penelitian, metode penelitian subjek penelitian objek penelitian, teknik pengumpulan menggunakan wawancara mendalam dan observasi , teknik pemeriksaan data , teknik analisis data, lokasi penelitian dan jadwal penelitian

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini menjelaskan apa yang di teliti oleh peneliti . Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Baktijaya Kota Depok , penelitian ini tentang pegunaan Game Mobile Legends, Faktor – Faktor Penghambat orang tua pada anak dalam bermain game mobile legends , upaya orang tua dalam mengatasi anak yang bermain game online mobile legends, kemudian membahas tentang komunikasi interpersonal dengan konsep pola komunikasi keluarga dengan otoriter , Pemessive dan Pembahasan

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran bagi penulis dan bab ini menjelaskan tentang kesimpulan serta saran dan hasil penelitian penulis yang sudah dipaparkan dan di pendahuluan sampai akhir , dimana diartikan jawaban dari pokok masal

