

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Manfaat teknologi tidak lagi hanya berkaitan dengan urusan pekerjaan, tetapi sudah menjadi hal hiburan. Menurut (Ameliya, 2008 : 14) salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*. Bodenheimer (1999: 129), *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. Umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Dalam *game online* juga terdapat story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game Online* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya.

Menurut hasil penelitian *Dona Febriandari* berjudul *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*, dijelaskan bahwa Fenomena *game online* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. Di mana *game online* yang mulanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja, kini telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan *game online*

ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari *game online* itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa *game online* berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa *game online* dapat memberi efek positif bagi para penggemarnya. (sumber : <https://goo.gl/RsRgMR>) diakses tanggal 05 juni 2018)

Game Online memiliki banyak jenis, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Menariknya *game online* yang sering dimainkan di kalangan anak remaja dan orang dewasa adalah *game online* berjenis MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*). Untuk selanjutnya disebut MMOFPS. MMOFPS adalah *game online* berjenis tembak-menembak.

Di dalam *game online* MMOFPS karakter utamanya adalah anak remaja atau orang dewasa. Para pemain diberi senjata api, pisau, rompi anti peluru, bom, dan penambah darah agar tetap bertahan hidup, apalagi *game* berjenis ini bisa bermain bersama dengan teman-teman sebaya menggunakan *handphone* yang terkoneksi dengan jaringan internet. Saat sedang berkumpul dengan teman sebaya hal yang pertama dilakukan adalah mengajak untuk bermain *game* bersama-sama karena akan terasa seru. Jika ada salah satu teman sebaya yang tidak bermain *game online* yang berjenis MMOFPS, rasanya ada yang janggal dalam pertemanan.

Game Online yang mendukung pertemanan menjadi akrab, pada dasarnya juga membuat penggunanya menjadi candu dikarenakan mendapat pengakuan dalam pertemanan saat bermain bersama dan jika pemain kalah dalam permainan, akan membuat para pemain penasaran dan terus mencoba sampai menang dalam permainan tersebut. Jika menang ada rasa ingin memainkan terus-menerus pada level paling tinggi dan ingin menguasai *game* tersebut.

Kecanduan bermain *game* dikenal dengan istilah *game addiction* (Grant JE & Kim SW, 2003 : 85-109). Artinya si pemain seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* tersebut adalah hidupnya. Kecanduan *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat dipertmainan tersebut (Griffiths MD, 2005 : 359-368). Pecandu *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritasnya adalah remaja termasuk di dalamnya ialah mahasiswa atau pelajar (Sumber : Febriana S, Widyastuti. 2012. *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online [skripsi-dipublikasikan]*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta).

Menurut penelitian Rika Agustina *game online* mampu membuat para penggunanya merasakan sesuatu yang seru dan menyenangkan, hal ini yang kemudian membuat penggunanya ketagihan dan larut dalam situasi ini. Fenomena ini sudah lama terjadi tapi sepertinya belum mendapat perhatian

yang serius. Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan secara berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari para pelajar. Banyak pelajar yang ketagihan dengan hal ini dan menjadi melupakan belajarnya. Seharusnya hal ini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar maka prestasi belajarnya pun akan terus menurun. Lalu apa pengaruhnya terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal antar pemain dengan pemain lain bahkan antar pemain dengan orang lain yang berada di sekelilingnya, komunikasi menjadi dasar dari *game online* dalam menghubungkan para pemainnya dan juga menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sosial siapapun juga. (sumber : [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2013/11/Ejurnal%20\(11-14-13-04-01-04\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2013/11/Ejurnal%20(11-14-13-04-01-04).pdf)) (diakses tanggal 08 juni 2018)

Gejala kecanduan *game online* menurut Warih Andan Puspitosari dan Linaldi Ananta Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, meliputi bermain *game* hampir setiap hari dalam waktu yang lama, tidak bisa beristirahat atau menjadi *irritable* (gampang marah) jika tidak sedang bermain *game*, mengorbankan hubungan sosial demi bermain *game*, keasyikan dengan bermain *game*, kehilangan ketertarikan dengan aktivitas lain, menggunakan *game* sebagai tempat pelarian, dan terus bermain *game* tanpa memperdulikan konsekuensinya. Faktor utama yang dapat menyebabkan seseorang menjadi pecandu adalah karena pada *game online* terdapat banyak pemain lain yang bisa bermain bersama. Para pemain di

seluruh dunia bisa saling berinteraksi satu sama lain melalui *game* tersebut, sehingga terbentuk apa yang disebut *virtual world* (dunia maya). Penelitian yang lain menyatakan bahwa orang yang terisolasi dari lingkungannya, cenderung cepat bosan, suka menyendiri, *sexual anorexic* serta kurang percaya diri adalah orang yang mungkin beresiko menjadi pecandu *game*.
(sumber : <file:///C:/Users/USER/Downloads/1592-4385-1-PB.pdf>) (diakses tanggal 13 juni 2018)

Istilah kecanduan (*addiction*) awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein AM, 2010 : 268-276). Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* seperti MMOFPS akan mengalami beberapa gejala seperti :

1. *Salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari)
2. *Tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat)
3. *Mood Modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah)
4. *Relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain)
5. *Withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*)
6. *Conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan
7. *Problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). (sumber : Weinstein AM, 2010 : 268-276)

Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seseorang pemain *game online* yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan

indikasi pemain yang mengalami kecanduan *game online* (Weinstein AM, 2010 : 268-276).

Mudah dan murah nya biaya untuk bisa mengakses *game online* merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi candu, terlebih saat ini kehadiran *smartphone* sudah bisa dijadikan modal untuk mengakses *game online* kapanpun dan dimanapun. Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, dimana pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon (Shiraishi, 2010 : 8).

Survei yang dilakukan oleh Dona Febriana tentang *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*, menyatakan bahwa kegiatan yang paling sering dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hiburan adalah bermain *game*. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada 50 orang responden didapatkan kesimpulan bahwa mayoritas responden mengalami kecanduan bermain *game online* yaitu sebanyak 44 orang responden (88%) dan mayoritas responden berada dalam status identitas diri aktif yaitu sebanyak 45 orang responden (90%). Berdasarkan hasil uji statistik Chi-square didapatkan P value = 1.000 > α (0.05), berarti H_0 gagal ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja. (sumber : <https://goo.gl/VbPpw6>) (diakses tanggal 17 juni 2018)

Semenjak kemajuan teknologi yang semakin canggih dan hadirnya *game online*, perilaku komunikasi anak dan orangtua menjadi kurang baik. Anak yang dahulu mempunyai etika berkomunikasi dengan orangtua menjadi kurang sopan ketika berkomunikasi dengan orangtua, bahkan anak menjadi berani melawan orangtua karena kecanduan *game*. Ketika orangtua menyuruh anak mengerjakan sesuatu atau belajar ketika sedang bermain *game*, anak tersebut membantah dan melawan orangtua.

Komunikasi orangtua dan anak masuk dalam level komunikasi antarpribadi. Menurut Effendy (1993 : 61) mendefinisikan komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara dua orang, dimana terjadi kontak langsung dalam bentuk percakapan, komunikasi jenis ini bisa langsung secara berhadapan muka (*face to face*) bisa juga melalui medium, umpamanya telepon. Ciri khas komunikasi antarpribadi adalah dua arah atau timbal balik. Selain itu menurut Dean Barnulus mengemukakan bahwa komunikasi antar pribadi biasanya dihubungkan dengan pertemuan antara dua individu, tiga individu ataupun lebih yang terjadi sangat spontan dan tidak berstruktur (Liliweri, 2017:12). Adapun De Vito, (2006 : 13) mendefinisikan komunikasi antarpribadi merupakan pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain, atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik yang langsung bisa mendapat informasi dan tidak dapat memahami orang lain. Selain itu komunikasi menjadi jembatan untuk menghubungkan kita ke dunia yang lebih luas dalam berhubungan dengan orang lain. (*sumber : Liliweri, 2017:12 - 13*)

Komunikasi antarpribadi merupakan sebuah perkembangan hubungan, yaitu sebuah rangkaian dari hubungan impersonal atau tidak dekat menjadi lebih dekat satu sama lain. Pada kenyataannya komunikasi antarpribadi dengan cara bertatap muka secara langsung membuat manusia merasa lebih akrab dengan sesamanya. Komunikasi dengan keluarga terutama antara orangtua dan anak itu sangat penting, karena dapat menciptakan sebuah keluarga yang harmonis. Seringnya berkomunikasi antara orangtua dan anak membuat seorang anak menjadi lebih dekat dengan orangtuanya. Setiap keluarga atau orangtua mampu memberikan pengertian yang baik untuk anaknya.

Masalah-masalah yang terjadi dalam komunikasi antarpribadi akibat anak kecanduan *game online* terhadap orangtua adalah anak menjadi tidak banyak bicara dengan orangtua, bicara hanya seperlunya saja, seperti untuk urusan minta uang dan makan. Masalah kedua, anak menjadi tidak bertanggung jawab atas apa yang diperintahkan oleh orangtua, misalnya, belajar untuk mengerjakan tugas sekolah atau tugas kuliah. Masalah ketiga, anak tidak mendengar nasihat orangtua untuk tidak bermain *game*, karena masih banyak aktifitas lain yang lebih bermanfaat daripada bermain *game*. Apa yang disampaikan orangtua tentang hal yang baik, hanya berlalu begitu saja. Komunikasi antarpribadi di atas seharusnya dapat berjalan dengan baik apabila seorang anak tidak kecanduan bermain *game*.

Fenomena kecanduan *game online* pada remaja GPdI Anugrah Bekasi Timur menjadi sorotan bagi penulis. Setiap hari minggu saat beribadah ada sebagian remaja dan anak-anak yang sedang bermain *game online* ketika

pendeta sedang berkhotbah, tujuannya untuk mengurangi rasa ngantuk, bosan, dan mencari aktifitas hiburan. Tidak hanya digereja saja, ditempat lain pun seperti itu, anak remaja GPdI Anugrah Bekasi Timur juga tetap memprioritaskan *game online*, yang akhirnya berdampak buruk pada komunikasi dengan orangtua. Selain itu, anak remaja lebih memilih bermain di luar rumah dengan teman sebaya bahkan jarang pulang ke rumah sehingga anak remaja berkomunikasi dengan orangtua hanya seperlunya saja. Kedekatan anak remaja dan orangtua pun mulai merenggang yang akhirnya perilaku sopan santun tidak lagi terlihat di antara anak remaja dan orangtua..

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “*Pengaruh Kecanduan Permainan Game Online Terhadap Intensitas Komunikasi Antarpribadi Anak Remaja dan Orangtua Di Gereja GPdI Bekasi Timur*”. Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melanjutkan penelitian tersebut dengan merumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah ada hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap komunikasi antarpribadi anak remaja dan orangtua?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* MMOFPS terhadap perilaku komunikasi antarpribadi anak remaja dan orangtua.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas maka, rumusan masalah adalah: “apakah ada pengaruh kecanduan permainan *game online* terhadap komunikasi antarpribadi anak remaja dan orangtua?”

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu kepada perumusan masalah penelitian, maka penelitian dapat dikemukakan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan permainan *game online* terhadap perilaku komunikasi antarpribadi anak remaja terhadap orangtua.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Akademis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya pengetahuan di bidang komunikasi dan pengetahuan masalah komunikasi antarpribadi anak remaja dan orangtua.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat berguna bagi berbagai pihak, baik *game center*, warnet, para *gamers* maupun khalayak dalam menggunakan dan memanfaatkan *game*, dimana hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai evaluasi serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh *game online* terhadap komunikasi antarpribadi anak remaja dan orangtua.

c. Manfaat Sosial

Diharapkan peneliti agar berkomunikasi dengan baik dengan orangtua, lingkungan sekitar maupun teman sebaya dan tidak menjadi pecandu *game*.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini akan dijabarkan ke dalam 5 bagian, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Merupakan uraian dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Merupakan uraian dari landasan teori, kerangka teoritis dan hipotesis yang digunakan untuk menganalisis masalah penelitian sehingga peneliti mendapatkan jawaban dari permasalahan penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Merupakan penjelasan dari metode yang digunakan dalam penelitian, yakni pendekatan penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, sumber data, metode pengumpulan data, dan operasionalisasi konsep yang terdiri dari teknis analisis data dan teknik interpretasi data serta keabsahan data.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Merupakan penjelasan hasil dari analisis kuesioner dan pembahasan yang terdiri dari subjek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

5. BAB V PENUTUP

Merupakan kesimpulan dari seluruh hasil penelitian dan saran-saran yang dapat diberikan berupa saran akademis, saran praktis dan saran sosial.