

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi dalam keluarga memiliki peran yang penting karena dapat menentukan sikap dan perilaku seorang anak. Keluarga pada dasarnya merupakan lingkungan pertama bagi anak dimana mereka dapat menjalin komunikasi. Orang tua dituntut untuk dapat menjalin komunikasi yang baik dengan anak-anak mereka sehingga anak dapat terhindar dari perilaku dan sikap yang menyimpang (Segrin & Flora, 2011:142). Meningkatnya kasus kecanduan *game online* pada anak selama pandemi *Covid-19* menjadi masalah baru untuk keluarga di Indonesia, karena kecanduan nantinya akan memberikan dampak negatif yang tentunya tidak baik untuk perkembangan anak. Oleh karena itu, orang tua harusnya sadar akan perannya dalam membangun komunikasi yang harmonis serta membentuk komunikasi yang baik agar anak terhindar dari kecanduan *game online* saat pandemi *Covid-19*.

Komisi perlindungan anak Indonesia mencatat 21 kasus pengaduan yang berkaitan dengan kecanduan game online pada anak di Indonesia selama tahun 2022 (KPAI, 2022). Fenomena meningkatnya angka kecanduan *game online* pada anak di masa pandemi mengakibatkan munculnya permasalahan baru. Salah satu bentuk nyata dari permasalahan tersebut dibuktikan dengan banyaknya media yang melaporkan kasus terkait efek kecanduan *game online* pada anak. Contohnya berita tentang tiga orang anak di Semarang yang mengalami gangguan jiwa dan terpaksa

harus menjalani terapi di rumah sakit jiwa akibat kecanduan *game online*¹. Selain itu diberitakan pula meningkatnya angka anak yang putus sekolah karena kecanduan *game online* selama pandemi².

Permasalahan terkait kecanduan *game online* pada anak ternyata bukan hanya berdampak pada kota-kota besar. Nyatanya kota kecil seperti Bukittinggi juga tidak terlepas dari permasalahan tersebut. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di daerah Sumurapak, Tarok Dipo menunjukkan bahwa anak-anak di daerah ini banyak yang memperlihatkan gejala kecanduan akan *game online*. Bahkan, dari hasil wawancara peneliti dengan ketua RT. 04 RW. 05 ditemukan bahwa adanya kasus pencurian di sebuah masjid yang dilakukan oleh sekelompok anak dengan motif uang agar dapat membeli paket guna bermain *game online*. Bukan hanya itu, warga setempat juga melaporkan selama pandemi anak mereka sangat gemar bermain *game online* sehingga lalai akan tugas sekolah.

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan dari hasil survey, diketahui bahwa 55 persen warga yang memiliki anak yang berusia 6-12 tahun mengatakan anak mereka kecanduan akan *game online* dengan menunjukan gejala seperti menghabiskan lebih dari 8 jam sehari untuk bermain *game online*. Kemudian 30 persen menyatakan bahwa anak mereka bermain *game online* akan tetapi tidak menunjukan gejala

¹ Ramdhani D. 5 Kasus Kecanduan *Game Online*, Bolos Sekolah Hingga Bunuh Sopir Taksi untuk Dapat Uang. (20 Desember 2019). Diakses pada 18 September 2021 dari berita <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi>

² Hantoro J. Angka Putus Sekolah Tinggi Selama Pandemi, KPAI: Karena Menikah Hingga Kecanduan *Game Online*. (6 Maret 2021). Diakses pada 18 September 2021 dari berita <https://metro.tempo.co/read/1439449/angka-putus-sekolah-tinggi-saat-pandemi-kpai-karena-menikah-hingga-kecanduan-game-online>

kecanduan dan 15 persen nya lagi mengatakan mereka tidak memberikan *smartphone* kepada anak.

Mewabahnya pandemi *Covid-19* diseluruh dunia nampaknya mempengaruhi segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia termasuk aktivitas mereka dalam menggunakan internet. Badan Pusat Statistik mencatat di negara Indonesia selama tahun 2020 penggunaan internet meningkat sebesar 40 persen dari tahun sebelumnya (Badan Pusat Statistik, 2020). Menurut data tersebut juga diketahui bahwa usia penduduk yang mengakses internet dimulai dari usia 5-50 tahun ke atas. Internet digunakan rata-rata untuk media sosial dan juga hiburan seperti bermain *game online* dan media yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet adalah telepon seluler.

Peningkatan yang terjadi pada penggunaan internet merupakan salah satu akibat dari pembatasan sosial selama pandemi berlangsung. Sebagaimana kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah untuk mencegah meningkatnya *covid-19* maka dibuatlah peraturan nomor 9 tahun 2020 mengenai pedoman pembatasan sosial berskala besar. Peraturan ini menghimbau agar seluruh masyarakat mengurangi aktivitas yang berlangsung secara tatap muka baik itu untuk urusan keagamaan ataupun pekerjaan³. Bahkan sekolah juga dihimbau untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara *online*. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab

³ Menteri Kesehatan RI. Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus Disease*. Nomor 9 tahun 2020. <http://doi.org/10.4324/9781003060918-2>

peningkatan penggunaan internet pada masa pandemi karena beberapa kegiatan dilakukan secara *online* dan memerlukan internet serta gadget sebagai medianya.

Penggunaan internet oleh anak-anak sayangnya bukan hanya untuk proses belajar jarak jauh, namun banyak dari mereka yang juga menggunakan internet untuk bermain *game online*. Pembelajaran dengan sistem *online* dan pembatasan interaksi sosial membuat anak-anak merasa terisolasi dari dunia luar dan merasa bosan dengan rutinitas yang hanya bisa dilakukan di dalam rumah. Akhirnya bermain *game online* mereka jadikan sebagai cara untuk menghibur diri untuk menghilangkan rasa bosan selama berada di rumah (Nadeak, 2021).

Berdasarkan laporan dari InMobi diketahui bahwa penikmat *game online* di Indonesia meningkat sebesar empat kali lipat selama Januari 2020 hingga Januari 2021. Tercatat sebanyak 46 persen masyarakat Indonesia memilih untuk bermain *game online* untuk pertama kalinya selama waktu tersebut (InMobi, 2021:4). Selain itu, survei terkait penggunaan *game online* juga pernah dilakukan dan diketahui bahwa 19,3 persen anak di Indonesia mulai kecanduan *game online*. Jenis permainan yang paling banyak diminati adalah *Multiplayer Online Battle Arena* seperti *Mobile Legend*, *League Of Legend*, dan *shellfir*⁴.

Bermain *game online* saat pandemi dengan kata lain merupakan sebuah pelarian atau hiburan semata. Namun, permasalahan terkait bermain *game online*

⁴ CNN Indonesia. Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Game Online. (2 Oktober 2021) . Diakses pada 20 Oktober 2021 dari berita <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>

dapat terjadi dilihat dari perilaku dan durasi anak saat bermain. Berdasarkan umur, anak yang berisiko mengalami kecanduan *game online* berada pada umur 12-18 tahun⁵. *American Psychiatric Association* menyatakan bahwa anak yang mengalami kecanduan biasanya menghabiskan waktu selama 8-10 jam atau lebih perharinya, dan paling sedikit selama 30 jam dalam seminggu (Novrialdy, 2019:2). Gejala tersebut juga diikuti dengan perilaku negatif lain, seperti distorsi waktu, sulit untuk berkonsentrasi, tindakan kekerasan, emosi negative dan perilaku agresif.

Faktanya salah satu penyebab anak mengalami kecanduan saat bermain *game online* karena rendahnya kontrol diri yang dimilikinya. Oleh sebab itu, orang tua sebagai pemberi fasilitas harus mampu bertanggung jawab dengan mengawasi dan membimbing anak ketika bermain. Orang tua juga diharapkan dapat mendidik anak dengan penuh kesabaran dan menggunakan cara-cara terbaik dalam berkomunikasi sesuai dengan perkembangan anak.

Komunikasi dalam sebuah keluarga mempunyai peran dalam membangun dan mencerminkan hubungan di dalam keluarga. Keluarga yang berfungsi dengan baik menyadari bahwa mengembangkan dan memelihara hubungan membutuhkan usaha seperti kemampuan untuk mengelola suatu masalah atau konflik. Apabila orang tua dapat terampil berkomunikasi dengan anaknya maka akan menghasilkan iklim persahabatan yang hangat sehingga terciptalah komunikasi yang efektif dalam keluarga (Sobur, 1985:9).

⁵ KOMINFO. Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak. (23 Juli 2018). Diakses pada 8 Juni 2022). Dari berita <https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak>

Komunikasi menjadi satu hal yang sangat penting karena komunikasi dibutuhkan dalam membangun hubungan yang baik dengan orang lain tidak terkecuali keluarga sendiri (Prabandari & Rahmiaji, 2019:4). Untuk menghasilkan komunikasi yang efektif antara anggota keluarga maka diperlukan sikap terbuka dan saling menghargai. Selain itu, anggota keluarga juga harus memiliki kedekatan sehingga akrab satu sama lain. Komunikasi keluarga dapat terjadi secara verbal dan non verbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang dilakukan secara lisan atau tulisan sedangkan komunikasi non verbal dilakukan melalui ekspresi wajah dan intonasi suara.

Peneliti berasumsi bahwa meningkatnya kecanduan *game online* pada anak dapat dicegah melalui komunikasi dari keluarga khususnya orang tua. Ketika orang tua dapat menjalankan fungsinya dengan baik maka permasalahan akibat *game online* tentunya tidak perlu terjadi. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayu dan Lintang (2019) yang menyatakan bahwa dalam proses tumbuh dan berkembangnya seorang anak, orang tua memiliki peran yang sangat penting. Orang tua yang bisa melakukan komunikasi dengan efektif dapat mendidik dan memberikan nasihat kepada anak terkait kecanggihan teknologi yang berkembang saat ini.

Komunikasi keluarga dalam mengatasi kebiasaan bermain *game online* pada anak di masa pandemi *covid-19* menjadi fokus pada penelitian ini. Peneliti mengkaji bagaimana pengalaman komunikasi orang tua dalam mengawasi serta membimbing anak mereka saat anak terpaksa hanya beraktivitas di rumah saja selama pandemi.

Pada penelitian ini, peneliti menganalisa usaha apa saja yang dilakukan pada komunikasi orang tua kepada anaknya dan bagaimana mereka dapat mengontrol anak ketika bermain *game online*. Komunikasi antara orang tua dan anak dalam mengatasi kebiasaan bermain *game online* penting untuk diteliti agar kedepannya para orang tua lebih memahami bagaimana membangun komunikasi yang baik untuk menghadapi anak agar terhindar dari kecanduan sehingga angka kecanduan *game online* tidak lagi meningkat atau bahkan berkurang di berbagai daerah di Indonesia.

Beberapa penelitian terkait komunikasi keluarga pada anak sudah pernah diteliti sebelumnya salah satunya oleh Londa (2019) dengan judul “Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Karomba Utara”. Menunjukkan bahwa orang tua telah menjalankan perannya untuk mendidik anak dalam penggunaan *gadget* seperti memberikan pengertian dan edukasi mengenai cara penggunaan *gadget* yang baik serta memberi tahu tentang dampak baik dan dampak buruknya. Perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek dan fokus penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat terlihat bahwa permasalahan kecanduan *game online* pada anak sudah sangat meresahkan. Ditambah dengan adanya wabah pandemi *covid-19* membuat meningkatnya angka kecanduan pada anak akibat pembatasan sosial dan anak hanya dapat beraktivitas di dalam rumah. Peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana komunikasi orang tua dalam mencegah agar anak mereka tidak terjerat kecanduan terhadap *game online* apalagi dimasa pandemi yang

mengharuskan anak selalu berkegiatan menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Komunikasi Orangtua dalam Mengatasi Kebiasaan Bermain *Game Online* pada Anak di Bukittinggi pada Masa Pandemi**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Komunikasi Orangtua dalam Mengatasi Kebiasaan Bermain *Game Online* pada Anak di Masa Pandemi?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Menjelaskan pengalaman komunikasi orangtua dalam mengatasi kebiasaan bermain anak terhadap *game online*
2. Menganalisis makna-makna pengalaman komunikasi orangtua dalam mengatasi kebiasaan bermain anak terhadap *game online*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk nantinya dapat menjadi bahan bacaan bagi peneliti yang memiliki kajian yang sama dan juga masalah yang sama dengan penelitian ini, serta agar dapat menjadi salah satu pengembangan ilmu khususnya dalam komunikasi keluarga.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai bahan edukasi bagi masyarakat khususnya dalam bidang komunikasi keluarga. selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk orang tua dalam menjalin hubungan dengan anak.