

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan atau *game* merupakan suatu kegiatan yang sudah diketahui oleh banyak orang, baik itu anak muda hingga orang tua. Pada masa ini, permainan atau yang biasa disebut *game* tidak hanya dimainkan secara *offline* tetapi juga *online*. *Game online* merupakan sebuah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan secara berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan yang didukung oleh komputer (Bodenheimer, 1999:129).

Awalnya *game online* dikenal dengan *game jaringan*, dimana ada beberapa personal komputer yang dihubungkan satu sama lain dan kita dapat menikmati *game* sepuasnya. *Game jaringan* cukup membuat anak-anak bahkan orang dewasa rela duduk berjam-jam untuk mendapatkan suatu kepuasan. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman, teknologi semakin diperbaharui dan perkembangannya menjadi semakin pesat yang menyebabkan berkurangnya peminat *game jaringan* karena beralih pada *game online*.

Pada dasarnya antara *game jaringan* dan *game online* hampir sama jenisnya yaitu bermain dengan menggunakan *PC* atau *gadget* sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan antara *game jaringan* dan *game online* adalah pada *game online* kita dapat bermain dengan orang yang jauh bahkan berada di belahan negara lain asalkan saling terhubung satu sama lain.

Berdasarkan hasil penelitian dari Hermawan dan Achmad pada tahun 2009 yang berjudul *Intranet/Internet Game Online*, menjelaskan bahwa *Game Online* memiliki banyak jenis mulai dari *RPG (Role Playing Game)*, *puzzle*, hingga *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Permainan dengan *genre MOBA* ini cukup populer beberapa tahun ini sampai sekarang. *Game* ini dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan dalam satu waktu, dan biasanya dalam permainan ini akan dibagi menjadi dua tim yang bertarung untuk memperebutkan suatu kemenangan. Beberapa nama permainan *MOBA* yang saat ini banyak dimainkan adalah *Mobile Legends Bang Bang*, *Arena of Valor (AOV)*, *Onmyoji Arena*, dan *Vainglory*.

Game MOBA saat ini menjadi salah satu permainan yang sedang naik daun, karena tampilannya yang menarik dan mudah dipahami bagi para pemain yang baru mengenal *genre* ini. *Mobile Legends Bang-Bang* adalah *game MOBA* yang lebih diminati dan lebih populer dibanding permainan *MOBA* lainnya. Sampai saat sekarang, sudah banyak kompetisi atau turnamen *Mobile Legends Bang Bang* yang telah berlangsung baik nasional maupun internasional. Dalam permainan *Mobile Legends Bang-Bang* ini, pemain Indonesia mendapatkan pamor yang cukup baik, terlihat dari dominasi pemain Indonesia pada *Leaderboard* untuk *Ranked Game*, bahkan *Moonton* (pemilik *Mobile Legends Bang-Bang*) membuat *hero* bernama “Gatot Kaca” sebagai apresiasi kepada pemain Indonesia.

Dalam permainan *Mobile Legends Bang-Bang*, ada banyak *reward* yang didapatkan. Cara mendapatkan *reward* tersebut adalah dengan meningkatkan level permainan sehingga ketika level pemain naik, ia akan mendapatkan *reward* berupa *Skin* terbaru. *Skin* dalam permainan *Mobile Legends Bang-Bang* ini

merupakan pakaian dari *Hero* pemain. *Skin* tersebut akan dijual kepada pemain lain dengan *range* harga 100 ribu rupiah hingga 4 juta rupiah. Semakin bagus kualitas sebuah *skin*, maka harga jualnya pun juga semakin tinggi.

Di kota Painan sendiri, *game online Mobile Legend* menjadi hal yang sangat digandrungi oleh para anak-anak hingga orang dewasa, sehingga beberapa kali diadakannya kompetisi di sebuah cafe yang lumayan ternama di kota Painan. Antusiasme para remaja terhadap *game online* ini sangat tinggi, terbukti sudah tiga kali diadakannya pertandingan dengan peserta yang berasal dari Sumatera Barat.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti kepada dua orang narasumber, masing-masing mereka memiliki kasus yang berbeda dalam kecanduan bermain *game online*. Narasumber pertama (FJ, 15th) menyebutkan bahwa ia kecanduan bermain *Mobile Legend* sejak kelas 3 SMP. FJ yang awalnya mencoba-coba untuk bermain *game online*, lama kelamaan menjadi keterusan hingga lama kelamaan FJ menjadi maniak bermain *game online*, terlebih lagi *game online* yang dimainkan dapat menghasilkan uang untuk menambah uang sakunya.

Berbeda dengan HB (15 th), ia mengaku sebagai *gamers* sejati sebab HB bermain game sudah dari SD. Mulai dari game di *Play Station* (PS), *game PC* sampai *game* di *Handphone*. HB di biarkan oleh orangtuanya bermain *game*, selain itu dikarenakan orangtuanya yang terlalu sibuk. Jadi apapun yang dilakukan HB termasuk bermain *game online* setiap hari orangtuanya tidak begitu peduli. Akibat dari hal tersebut adalah terganggunya komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak. Menurut Deddy Mulyana, komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) merupakan komunikasi antara orang-orang secara

tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun nonverbal. (Mulyana, 2005:73).

Maraknya game *online Mobile Legends Bang-Bang* dengan *reward* yang sangat menjanjikan ini memunculkan permasalahan baru yaitu ketergantungan hingga kecanduan bagi para penggunanya terutama pada anak-anak yang masih berusia sekolah. Berdasarkan hasil penelitian dari Muhammad Yahya pada tahun 2013 yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar* menyebutkan, bermain *game online* memiliki sisi positif dan negatif tersendiri bagi penggunanya khususnya dalam kaitan ini adalah usia anak-anak. Dari segi positif, dapat melatih pola pikir anak, melatih reflek anak, serta dapat dijadikan ajang untuk transaksi mendapatkan uang dengan cara mengikuti *event* atau menjual *item-item* (barang-barang) ataupun karakter di dalam *game online* tertentu. Dampak negatifnya *game online* dapat menjadi candu (adiksi), dan para penggunanya yang adiktif dapat melupakan hal yang semestinya dilakukan. Pada anak yang belum memiliki penghasilan sendiri, mereka berani mengambil atau mencuri uang untuk memuaskan hasrat mereka dalam bermain *game online*. Selain itu, mereka lebih mementingkan bermain *game online* daripada menjalani aktivitas sekolah. Mereka juga tergolong kurang dalam bersosialisasi karena lebih sering berhadapan dengan *game online* yang merupakan dunia maya.

Selain itu, Yahya menjelaskan adanya pengaruh *game online* di bidang akademik yang menyebabkan anak malas belajar, sehingga prestasi akademik mengalami penurunan. *Game online* dapat mempengaruhi kepribadian anak-anak yang sudah kecanduan dan menganggap *game online* merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Disisi lain, kasus kecanduan bermain *game online* saat ini

merupakan hal yang sangat serius. Seseorang yang sudah sampai pada tahap kecanduan biasanya menunjukkan gejala putus perilaku, yakni apabila dihentikan kesenangannya (bermain *game online*) maka akan timbul energi negatif, mulai dari kesal, marah-marah, mengancam orang lain, bahkan bisa menyakiti diri sendiri.

Elizabeth Hurlock (1980:173) menjelaskan bahwa usia anak-anak khususnya dalam periode akhir masa kanak-kanak memiliki kecenderungan minat bermain yang sangat tinggi. Anak-anak dalam kategori usia 7 hingga 14 tahun ini mulai mencari dan memiliki identitas diri, tapi dengan penyesuaian bersama kelompok yang dimiliki. Khususnya dalam bermain dan bagaimana mereka berkomunikasi.

Dalam observasi ini peneliti melihat adanya komunikasi yang tidak seimbang antara orangtua dengan anak. Orangtua yang terlalu sibuk sehingga hanya sedikit komunikasi interpersonal yang terjadi diantara mereka. Kemudian, pada saat anak memilih untuk bermain *game online* hingga kecanduan, tidak ada yang memperingatkan dan menasehati anak tersebut dikarenakan komunikasi interpersonal antara anak dengan orangtua berlangsung pasif. Orangtua tidak bisa memahami anak, sehingga anak menjadi *lost control* dalam bermain *game online*. Selain itu, meskipun diantara narasumber komunikasi interpersonal dengan orangtuanya berlangsung aktif, akan tetapi adanya perbedaan pemikiran sehingga orangtua tidak dapat mengungkapkan larangan untuk bermain *game online*.

Mudahnya dalam mengakses *game online* ini menyebabkan masalah bagi kalangan remaja saat ini, salah satunya malas belajar, malas berkomunikasi antar sesama teman, keluarga dan lainnya. Hubungan interpersonal yang tidak baik

antara anak dengan orangtua, anak dengan saudaranya, dalam hubungan pribadi sehingga komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak tidak lagi efektif. Memburuknya komunikasi diakibatkan oleh orangtua yang acuh terhadap perkembangan anaknya. Hubungan antara orangtua dan anak yang tidak baik menjadi faktor anak lebih memilih bermain *game online* berjam-jam lamanya. Selain itu, faktor orangtua yang terlalu sibuk sehingga jarang bahkan tidak ada waktu untuk berkomunikasi intens dengan anak.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana bentuk komunikasi interpersonal orangtua terhadap anak yang memiliki kecanduan dalam bermain *game online*. Adapun judul penelitian ini adalah **“Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak (Studi Kasus pada Anak yang Memiliki Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* di Kota Painan)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan pada latar belakang maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah **“Bagaimana Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak yang Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legend Bang-Bang* di Kota Painan?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses kecanduan *game online Mobile Legend Bang-Bang* terhadap remaja di kota Painan.
2. Menjelaskan bagaimana komunikasi interpersonal anak yang telah kecanduan bermain *game online Mobile Legend Bang-Bang*.

3. Menjelaskan perilaku komunikasi interpersonal anak dengan orang tua setelah kecanduan *game online Mobile Legend Bang-Bang*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan serta referensi yang berkaitan dengan kajian ilmu komunikasi khususnya komunikasi interpersonal.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis sebagai pedoman dan masukan bagi orangtua bagaimana cara berkomunikasi yang baik kepada anak, sehingga terciptanya komunikasi interpersonal yang baik antara anak dan orangtua.

