BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan salah satu hal yang sangat vital dalam kehidupan bermasyarakat. Komunikasi memiliki peran penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi ini akan sering terjadi kesalahpahaman dalam memberi dan menerima pesan atau informasi. Komunikasi dalam lingkungan sosial dapat terjadi antara sesama pribadi atau antara perorangan dengan komunitas atau dapat juga antara satu komunitas dengan komunitas lainnya. Salah satu jenis komuniasi yaitu komunikasi interpersonal (komunikasi antarpribadi). Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang yang dilakukan secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap secara langsung reaksi orang lain atau lawan bicaranya, baik secara verbal maupun non verbal (Mulyana, 2005).

Komunikasi secara langsung memiliki makna bahwa kita melakukan komunikasi secara tatap muka dengan lawan bicara kita. Berbicara secara langsung dengan lawan bicara dapat membuat kita memahami konteks pembicaraan secara penuh, disertai dengan mimik wajah, intonasi dan emosi yang menyertai dalam setiap perkataan yang diucapkan. Komunikasi secara langsung juga dapat mempererat emosional komunikator dengan komunikan. Komunikasi secara tidak langsung memiliki makna bahwa kita melakukan komunikasi menggunakan bantuan media seperti pesan pendek, *email*, *chat*, dan lain sebagainya.

Dalam berkomunikasi, setiap orang menampilkan berbagai macam perilaku komunikasi. Perilaku komunikasi merupakan perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya (Paramudita, 2014: 9). Perilaku komunikasi dapat bersifat verbal maupun non verbal tergantung pada situasi dan kondisi yang terjadi.

Hadirnya zaman teknologi digital dan informasi memberikan kita kemudahan melakukan berbagai kegiatan dengan menggunakan koneksi internet. Kemudahan dalam menggunakan internet, menjadikannya sebagai salah satu alasan kita menggunakannya untuk berkomunikasi secara *online*. Internet memudahkan kita dalam berkomunikasi secara tidak langsung. Internet juga membantu kita untuk berkomunikasi dengan orang lain daerah, provinsi bahkan negara dengan mudah dan cepat (Ramadani, 2018).

Perkembangan era digital saat ini telah menyebabkan komunikasi antarpribadi juga ikut berkembang dimana yang pada awalnya komunikasi antarpribadi hanya berfokus pada tatap muka, mulai meluas menjadi komunikasi antarpribadi yang dapat menggunakan media (Bungin, 2006). Perkembangan komunikasi antarpribadi didukung oleh media baru yaitu internet. Internet telah membawa perubahan dari komunikasi yang sangat terbatas menjadi komunikasi yang luas dan tidak terbatas sehingga hal ini telah merubah cara orang berkomunikasi dan beradaptasi menjadi orang yang akrab dengan internet (Hidayat, 2012).

Kehadiran internet menyebabkan masyarakat lebih banyak menghabiskan waktunya dengan menatap layar laptop, komputer maupun ponsel mereka. Hal ini

mengakibatkan terjadinya pergeseran komunikasi yang pada awal mulanya dilakukan langsung secara tatap muka menjadi komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung melalui perantara media virtual seperti pesan singkat pada ponsel, *voice note* atau *video call* melalui aplikasi *chatting*, serta percakapan melalui *game online*.

Game online merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan jaringan internet untuk memainkannya. *Game online* ini memiliki fitur yang menarik mulai dari teknik dan cara memainkannya, desain grafis yang menarik, dan adanya komunikasi dalam permainan tersebut (Junep & Frenky, 2017). Masing-masing *game online* menyediakan fitur komunikasi yang berbeda antara satu dengan lainnya, disesuaikan dengan jenis dan cara bermainnya. Biasanya game online ini memiliki jumlah pemain yang banyak, mulai dari puluhan, ratusan bahkan sampai ribuan orang yang memainkan *game online*.

Salah satu game *online* yang banyak digunakan saat ini adalah Free Fire. *Game* dengan rating bintang 4,2 ini tersedia di Google Play Store dan Apple App Store. *Game* ini telah di unduh lebih dari satu miliar unduhan serta lebih dari sembilan puluh delapan juta ulasan (Google Play Store, 2021). Melihat banyaknya yang telah mengunduh *game* ini membuktikan bahwa banyak yang berminat pada *game* ini.

Game Free Fire ini dapat menimbulkan kecanduan atau adiktif bagi para penggunanya karena *game* ini menyuguhkan keseruan dan rasa penasaran yang mendalam terutama bagi generasi muda. Remaja dapat duduk berjam-jam untuk bermain *game* ini sehingga melupakan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa adiktif berarti kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Adiktif merupakan suatu penyakit otak yang bersifat kambuhan dan menahun, serta tidak dapat disembuhkan akan tetapi dapat dikontrol (pulih). Adiktif atau kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai kegiatan yang menimbulkan ketergantungan atau kecanduan terhadap *game online* dan apabila dia tidak memainkan *game online* tersebut pikirannya akan terus melayang dan membayangkan untuk bermain *game online* tersebut. Kecanduan yang tidak dapat dikontrol atau tidak mampu dihentikan maka akan mengakibatkan seseorang lalai terhadap kegiatan lainnya.

Penelitian yang dilakukan Harahap dan Ramadan (2021) menjelaskan bahwa kecanduan *Game online Free Fire* menyebabkan siswa kelas V sekolah dasar SDN 0703 Hutaraja Tinggi mengalami penurunan minat belajar karena lebih tertarik untuk bermain *game online*, selain itu juga berdampak kepada menurunnya kesehatan fisik mereka seperti mata yang lelah dan kurang bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Pada observasi awal yang peneliti lakukan di Kelurahan Koto Baru Nan XX Kecamatan Lubuh Begalung Kota ditemukan fakta bahwa banyak dari pemain *game* ini adalah pelajar, terutama siswa sekolah dasar (SD). Mereka kelihatan sangat antusias apabila memainkan *game* ini. Peneliti juga memerhatikan bahwa mereka sering memainkan *game* ini di waktu luang ketika mereka sedang belajar *daring*, terutama pada kondisi saat ini dimana pandemi Covid-19 belum mereda.

Belajar *daring* dari rumah pertama kali di instruksikan pemerintah berdasarkan pada Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang

Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* kemudian diperbarui dengan terbitnya Surat Edaran Mendikbud No. 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Sejak peraturan ini berlaku segala proses belajar mengajar dipindahkan ke rumah masing-masing. Sejak belajar *daring* ini dilaksanakan sampai peneliti menulis penelitian ini dapat dilihat bahwa anak-anak merasakan kejenuhan walaupun sebenarnya mereka masih bisa bermain dengan teman-teman sebaya mereka di sekitar rumah mereka. Salah satu cara yang dipakai oleh anak-anak ini untuk mengatasi kejenuhan mereka adalah dengan bermain *game online* di ponsel mereka atau ponsel orang tua mereka.

Proses belajar *daring* memberikan keleluasaan bagi anak untuk menggunakan ponsel lebih lama sehingga mereka dapat bermain *game* di waktu luang mereka untuk belajar. Berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari Ibu Ratih Manjari yang merupakan orang tua dari seorang siswa di Kelurahan Koto Baru Nan XX Kota Padang menjelaskan bahwa sejak sering bermain *game online* cara komunikasi anaknya menjadi lebih keras, padahal sebelum kecanduan *game online* dia berbicara lebih lembut. Selain itu Ibu Ratih Manjari juga menjelaskan bahwa sejak kenal dengan *game online* anaknya menjadi jarang dirumah, lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* dengan teman sebayanya.

Hal serupa juga peneliti peroleh dari hasil wawancara dengan Ibu Resti Handayani yang merupakan orang tua dari siswa sekolah dasar di Kelurahan Koto Baru Nan XX Kota Padang, menjelaskan bahwa anaknya sering menghabiskan waktu bermain *game online* sehingga kurang berkomunikasi dirumah, apabila ditanya sering tidak merespon. Selain itu nilai akademik anaknya menjadi

menurun, dorongan atau niat untuk membuat tugas sekolah tidak ada dan anaknya akan membuat tugas sekolah apabila diingatkan terlebih dahulu.

Kecanduan *game online* termasuk salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau biasanya dikenal dengan istilah *internet addictive disorder* (Anhar, 2014: 10). Internet juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* atau berlebihan dalam bermain *game* (Young, 2000: 475). David Greenfield yang merupakan seorang pakar psikologi dari Amerika menemukan bahwa lebih kurang 6% dari pengguna internet mengalami kecanduan *game online*. Pemain *game online* atau biasa disebut *gamer* mengalami gejala kecanduan yang sama dengan gejala ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain *game online*. Kebanyakan orang yang ketergantungan *game online* ini disebabkan karena dia menemukan kepuasan dalam permainan tersebut yang tidak mereka temukan di dunia nyata.

Game online Free Fire menyediakan fasilitas komunikasi di dalam *game Free Fire* tersebut berupa *voice note*, *chatting* dan *emoticon* sebagai media interaksi berkomunikasi. Penggunaan bahasa yang digunakan oleh pengguna *game online* memiliki istilah-istilah yang mereka pahami baik itu komunikasi verbal maupun komunikasi non verbal. Dengan adanya komunikasi virtual ini menyebabkan permainan *game online Free Fire* menjadi tidak membosankan, bahkan interaksi yang terjadi diantara pemain *game online* tersebut bisa membuat seseorang menemukan teman yang sefrekuensi karena mengerti dengan apa yang dimainkan dan dilakukan.

Di sisi lain, kecanduan bermain *game online* menyebabkan interaksi seseorang dengan orang sekitar di dunia nyata menjadi berkurang. Penelitian Haqiqi dan Muhirt (2020) menemukan bahwa akibat bermain *game online Free Fire* menyebabkan remaja di Desa Ambalu Kabupaten Jember memiliki interaksi sosial yang buruk terhadap keluarga, lingkungan dan teman sebaya karena karakter yang tidak terkontrol, karakter remaja yang tidak terkontrol ketika bermain game terbawa ke dunia nyata.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **"Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online Free Fire* Pada Siswa SD/MI di Kelurahan Koto Baru Nan XX Kota Padang"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat merumuskan permasalah pada penilitian, yaitu "bagaimana perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game online Free Fire* pada siswa SD/MI di kelurahan Koto Baru Nan XX Kota Padang?"

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui motivasi pemain pecandu *game online Free Fire* pada siswa SD/MI di Kelurahan Koto Baru Nan XX Kota Padang
2. Mendeskripsikan interaksi siswa SD/MI pecandu *game online Free Fire* di Kelurahan Koto Baru Nan XX Kota Padang di dalam dunia *virtual* dan di luar dunia *virtual*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

a. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan bagi penelitian dengan kajian yang sama dengan permasalahan yang berbeda.

b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengambil tempat sebagai salah satu upaya perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu komunikasi dan kajian komunikasi interpersonal.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan bagaimana motivasi seorang *gamer* bermain suatu *game*.

b. Penelitian ini diharapkan mampu menjabarkan bagaimana perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game online*, terutama *game Free Fire*.

c. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran kepada orang tua dan pemain bagaimana dampak dari bermain *game online*.

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA