

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia memiliki kesadaran yang tinggi akan hal seni dan, budaya Indonesia yang beragam. Hal ini masih berlaku di sebagian besar wilayah Indonesia yang merupakan negara kepulauan. Salah satu hasil budaya tersebut adalah permainan tradisional yang dapat meningkatkan kreatifitas dan juga kerjasama/interaksi antar pemain. Namun dengan keseimbangan kemajuan Indonesia khususnya teknologi, permainan tradisionalpun disulap menjadi sebuah permainan yang sangat menarik (Rochmah, 2011).

Teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. *Online game* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti *video game*) kerana pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting* (Syahrana, 2015).

Keberadaan *online game* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi. *Online Game* dapat dimainkan melalui *gadget* atau *PC (Personal Computer)*.

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone* atau *smartphone*. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *smartphone* itu sendiri dan berbagai *provider* pendukung. *Gadget* memiliki fitur menarik yang

ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya (Hafiz, 2017).

Seiring dengan maraknya kehadiran *game online* di Indonesia khususnya di kota Bangkalan ini, membuat adanya kesenangan tersendiri bagi kalangan pengguna game terutama *game online* itu sendiri. Bermain *game online* tentu memiliki sisi positif dan negatif tersendiri pula 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 (Ramadhan, 2013).

Kecanduan atau ketagihan adalah saat tubuh atau pikiran kita dengan parahnya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja dengan baik. Kita disebut pecandu bila kita memiliki ketergantungan fisik dan ketergantungan psikologis terhadap zat psikoaktif, contohnya alkohol, tembakau, heroin, kafeina, nikotin. Zat psikoaktif ini akan melintasi sawar darah otak setelah dicerna, sehingga mengubah kondisi kimia di otak secara sementara. Para pakar psikologi dan awam sekarang ini memaksudkan kecanduan sebagai ketergantungan psikologis yang abnormal pada beberapa hal berikut ini misalnya judi, makanan, seks, pornografi, komputer, internet, kerja, olahraga, idola, TV atau video non-pornografi tertentu, obsesi spiritual, melukai diri, dan belanja (Pradipta Christy Pratiwi, 2014).

Pada anak usia yang belum memiliki penghasilan sendiri, mereka berani mengambil atau mencuri uang untuk memuaskan hasrat mereka bermain. 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, jadi mereka terbawa dan hanyut dalam dunia *game online* (Ramadhan, 2013).

Esensi faktor motivasi adalah tekanan dalam kehidupan nyata atau masalah-masalah yang menggiring seseorang untuk menggunakan *game online* sebagai jalan keluar. Dengan kata lain, faktor motivasi yang mendorong individu kecanduan *game online* yaitu upaya pengalihan dari kesulitan atau permasalahan yang terjadi di dunia nyata, salah satu permasalahan tersebut berupa ketidakmampuan seseorang untuk membentuk atau mempertahankan relasi dengan orang lain di dunia nyata (Pratiwi Pradipta Christy, 2014).

Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang terkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah suatu atap dalam keadaan saling ketergantungan. Para peneliti telah sulit mendefinisikan apa yang membuat keluarga menjadi keluarga, namun banyak ahli sepakat bahwa sebagian besar hubungan keluarga memiliki satu atau lebih dari tiga karakteristik penting: *genetic ties*, *legal obligations*, and *role behaviors* (Floyd, 2011).

Genetic ties. Banyak anggota keluarga terkait "oleh darah," yang berarti mereka berbagi proporsi materi genetik mereka yang spesifik. Misalnya, Anda berbagi sekitar 50 persen gen Anda dengan ibu kandung Anda, ayah biologis, dan setiap saudara biologis penuh (atau 100 persen jika Anda kembar identik atau triplet identik). Dengan kakek-nenek Anda, bibi dan paman, dan saudara kandung, Anda berbagi sekitar 25 persen gen Anda, dan dengan sepupu, sekitar 12,5 persen (Floyd, 2011).

Legal obligations. Aspek lain dari banyak hubungan keluarga adalah bahwa mereka melibatkan ikatan hukum. Misalnya, orang tua memiliki banyak kewajiban hukum terhadap anak-anak kecil mereka, dan mengabaikan tanggung jawab mereka untuk memberi rumah, memberi makan, mendidik, dan merawat anak-anak mereka adalah kejahatan. Lebih jauh lagi, perkawinan adalah hubungan keluarga yang paling diatur ketat dari perspektif hukum — di

Amerika Serikat, lebih dari seribu hukum federal yang berbeda mengatur beberapa aspek pernikahan (Floyd, 2011).

Role behaviors. Terlepas dari apakah suatu hubungan terikat oleh ikatan genetik atau hukum, banyak orang percaya karakteristik paling penting yang mendefinisikannya sebagai keluarga adalah bahwa individu-individu di dalamnya bertindak seperti keluarga. Menurut gagasan itu, ada perilaku atau peran tertentu yang diharapkan anggota keluarga untuk diberlakukan. Mereka mungkin termasuk hidup bersama, menjaga dan mencintai satu sama lain, dan mewakili diri mereka sebagai keluarga bagi orang luar. Orang yang memberlakukan perilaku seperti itu dan yang menganggap diri mereka sebagai keluarga adalah keluarga, menurut definisi itu (Floyd, 2011).

Seperti dalam semua hubungan yang signifikan, komunikasi memainkan peran besar dalam membuat atau menghancurkan hubungan keluarga. Mari kita periksa empat masalah komunikasi yang biasanya dihadapi oleh keluarga: peran, ritual, cerita, dan rahasia. Seperti dalam semua hubungan yang signifikan, komunikasi memainkan peran besar dalam membuat atau menghancurkan hubungan keluarga. Mari kita periksa empat masalah komunikasi yang biasanya dihadapi oleh keluarga: peran, ritual, cerita, dan rahasia (Floyd, 2011).

Family Role. Peran keluarga mewujudkan fungsi yang digunakan oleh individu dalam sistem keluarga. Satu orang mungkin adalah pemecah masalah; yang lain mungkin bertindak sebagai lelucon keluarga atau pembawa damai keluarga. Satu saudara bisa menjadi pembuat onar, sementara yang lain mungkin berfungsi sebagai pengasuh. Yang penting, peran keluarga berbeda dari posisi keluarga, seperti ayah dan anak perempuan, yang didasarkan pada struktur hubungan kita dengan orang lain. Peran tidak didasarkan pada struktur hubungan tetapi lebih pada fungsi sosial dan emosional perilaku individu melayani dalam keluarga. (Floyd, 2011)

Family Rituals. Banyak keluarga memiliki tradisi penting mereka sendiri. Tradisi satu keluarga mungkin adalah menghabiskan setiap

thanksgiving yang melayani makan malam kalkun di tempat penampungan bagi para veteran tunawisma. Tradisi orang lain mungkin adalah menghadiri perlombaan drag bersama setiap musim panas. Kami menyebut tradisi tersebut sebagai ritual keluarga, atau kegiatan berulang yang memiliki arti khusus. Ritual melayani berbagai fungsi dalam interaksi keluarga, di antaranya memperkuat nilai-nilai keluarga dan memberikan rasa memiliki (Floyd, 2011).

Family Stories. Banyak dari kita dapat memikirkan kisah-kisah tertentu yang telah kita dengar berulang kali dari anggota keluarga. Mungkin kakek nenek anda suka menggambarkan bagaimana mereka mengatasi kesulitan ketika mereka pertama kali menikah, dan orang tua anda memiliki kisah favorit tentang kejenakaan masa kecil anda. Bahkan sebuah peristiwa yang membuat stres atau tidak menyenangkan pada saat itu tetapi ternyata baik, seperti mendapatkan ban yang lincah selama liburan, dapat berfungsi meyakinkan atau menjadi peringatan ketika itu menjadi bagian dari keluarga. Cerita biasa dalam keluarga, dan sarjana komunikasi Elizabeth Stone menyatakan bahwa mereka melakukan lebih dari sekadar memberikan hiburan. Kisah keluarga, katanya, memberi keluarga rasa sejarah mereka, mengekspresikan apa yang diharapkan anggota keluarga satu sama lain, dan memperkuat koneksi di antara generasi yang berbeda (Floyd, 2011).

Family Secrets. Banyak keluarga memiliki rahasia yang sengaja disembunyikan. Rahasia sering memuat informasi yang dianggap keluarga pribadi dan tidak pantas untuk dibagikan kepada orang luar, seperti rincian praktik keagamaan, kesehatan atau masalah hukum, konflik keluarga, atau informasi keuangan. Namun, menjaga rahasia keluarga tidak hanya melindungi informasi keluarga pribadi; itu juga memperkuat identitas dan eksklusivitas keluarga, karena hanya anggota keluarga yang diizinkan untuk mengetahui rahasia (Floyd, 2011).

Dari masalah yang ada, penulis akan melakukan penelitian terkait hubungan keluarga pecandu *game online* antara orang tua dan anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang diambil oleh penulis adalah bagaimana *family relationship* yang sudah menjadi pecandu *game online*?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu memperoleh gambaran umum atau informasi terkait *family relationship* pada hubungan orang tua dan anak yang sudah menjadi pecandu *game online*.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap referensi akademik seputar hubungan orang tua dan anak yang sudah menjadi pecandu *game online* demi kepentingan penelitian selanjutnya. Secara prinsip, penelitian ini diperuntukkan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang komunikasi antar pribadi pecandu *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, dari hasil penelitian ini dapat diketahui dan dipahami mengenai hubungan orang tua dan anak yang sudah menjadi pecandu *game online*.

Diharapkan, penelitian ini dapat sepenuhnya bermanfaat bagi pembaca. Khususnya bagi peneliti yang akan mengangkat tema tentang komunikasi antar pribadi. Dengan penelitian ini juga diharapkan agar orang tua lebih memperhatikan tentang pengaruh *game online* pada anak.

1.5 Batasan Masalah

- a)** Penelitian ini menggunakan *game online* yang berasal dari *platform android*.
- b)** *Game online* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Mobile Legends: Bang Bang*, dan *Player Unknown Battle Ground Mobile*.

Penelitian ini dilakukan kepada anak kelas 3 sampai 6 Sekolah Dasar.