

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat wajar dan biasa bagi seluruh umat manusia, bahkan komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Manusia sendiri adalah makhluk sosial, artinya manusia satu dengan lainnya saling membutuhkan, manusia perlu berhubungan dengan manusia lainnya.

Dengan kemajuan jaman modern, masyarakat dapat dengan cepat dan mudah mengakses informasi penting tentang peristiwa di dunia lain tanpa harus berada di sana. Dengan berkembangnya jaman modern seperti pada saat ini komunikasi cepat singkat dan padat banyak di jumpai di dalam segala bidang komunikasi. Salah satunya dalam macam komunikasi, ada komunikasi Verbal dan komunikasi Non Verbal. Berbicara komunikasi, adanya berkembangnya teknologi komunikasi modern via internet atau media sosial mengakibatkan, masyarakat membutuhkan informasi, permainan, hiburan, dan aktivitas *online* lainnya. atau media sosial semakin tinggi.

Hal ini menyebabkan kemajuan signifikan dalam dunia teknologi informasi, hiburan dan permainan yang melampaui ruang, jarak, dan waktu. Demikian pula komunikasi antarpribadi dapat dilakukan secara *online* melalui platform seperti *Facebook*, *WhatsApp*, *Instagram*, dan banyak platform media sosial lainnya selain pertemuan tatap muka.

Tindakan berkomunikasi tatap muka dengan orang lain dengan umpan balik atau *feedback* secara langsung dikenal sebagai komunikasi antarpribadi. Metode pertukaran informasi yang dianggap paling efisien dan dapat dilakukan dengan cara yang sangat lugas dikenal dengan komunikasi antarpribadi. Setiap manusia dalam organisasi, masyarakat, dan keluarga menghargai dan menganggap komunikasi antarpribadi sangat penting sebagai pertukaran gagasan antara ibu dengan anak.

Komunikasi antarpribadi ibu dengan anak merupakan faktor besar bagi pertumbuhan dan perkembangan pendidikan sang anak, bahwasanya perkembangan dan pertumbuhan anak lebih banyak di lingkungan keluarga dan saudara-saudaranya dibandingkan dengan lingkungan sekolah.

Pendidikan sendiri merupakan suatu hal yang sangat penting bagi semua kalangan manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pendidikan sendiri bersifat mutlak bagi setiap umat manusia di dunia ini, baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial bernegara. Perkembangan suatu bangsa bisa dilihat dari bagaimana perkembangan pendidikan di negara tersebut. Pendidikan sendiri memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk penerus bangsa yang cakap, cerdas, beriman, berakhlak mulia dan kreatif. Dalam kegiatan pendidikan pada dasarnya merupakan ikhtiar untuk mengarahkan anak ke dalam proses belajar yang sesuai untuk memperoleh tujuan yang diharapkan, sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lancar dengan tujuan sebagaimana mestinya.

Kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di manapun dan kapanpun, tidak selalu di dalam kelas saja, tetapi kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di lingkungan keluarga atau lingkungan rumah. Keluarga merupakan contoh pendidikan yang utama bagi sang anak, karena dalam keluarga inilah anak pertama kali mendapatkan bimbingan dan pelajaran dalam kehidupan bersosialisasi. Pemanfaatan teknologi dalam era modernisasi juga dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar tanpa dilakukan dengan bertatap muka. Dalam kurun waktu yang sangat lama, guru hanya menggunakan metode kegiatan belajar mengajar secara bertatap muka di dalam kelas.

Pada akhir tahun 2019 seluruh Dunia dikejutkan ketika ada penyakit yang disebabkan oleh virus yang sangat mematikan, Corona atau dikenal juga dengan Covid-19 (*Corona Virus Diseases-19*) menyebar. Virus ini menyerang semua bidang pekerjaan, termasuk Juga dengan pendidikan. Hal ini membuat pemerintah Indonesia tetap melakukan upaya pencegahan dan

mengedukasi masyarakat tentang bagaimana selalu menjaga diri dari ancaman virus corona. Pemerintah telah melakukan segala daya untuk menghentikan dan memperlambat laju perkembangan virus corona.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah, antara lain: 1) Isolasi individu bagi warga yang diduga terinfeksi Covid-19, (2) Jarak fisik, atau memisahkan orang dengan jarak minimal 1 meter, (3) Membatasi perjalanan nasional atau internasional, (4) Larangan untuk bergrombol dalam keramaian, (5) Larangan dalam membuka toko, restoran, acara publik, sekolah, dan rumah ibadah. Oleh karena itu, berbagai kegiatan yang dilakukan di ruangan berkisar mulai dari menghambat, bekerja, dan ibadah.

Semua kegiatan saat pandemi covid-19 harus dilakukan dirumah (*daring*) membuat pelajar sering menyampingkan sekolahnya karena sekolah yang dijalankan hanya melalui aplikasi-aplikasi di smartphone, sehingga tidak banyak pelajar sekolah mulai kecanduan dengan handphone dan memainkan *game online* yang ada di *handphone*.

Pada zaman modern saat ini membuktikan dengan pesatnya kemajuan media sosial di Indonesia, khususnya di kota Surabaya, *game online* menciptakan kesenangan tersendiri bagi para pemain *game* khususnya mereka yang memainkan *game online* itu sendiri. Bermain *game online* tentunya memiliki sisi positif dan negatif tersendiri bagi para penggunanya, khususnya bagi anak-anak usia yang sangat belia. Dari segi positif dapat melatih pola pikir anak, melatih reflek anak, serta dapat dijadikan sumber penghasilan dengan ikut serta dalam acara, dan menjual barang (produk) atau karakter dalam game berbasis web tertentu. Efek negatifnya adalah pengguna yang kecanduan *game online* kehilangan jejak apa yang contohnya (belajar). Selain itu, mereka lebih mementingkan kesenangan mereka daripada kewajiban yang harusnya mereka lakukan setiap harinya.

Mengutip pengertian dari Young (2009) dalam (Darussalam, 2020) Kebiasaan anak ini sudah bisa diantrikan dengan kecanduan, kecanduan sendiri bisa di deskripsikan sebagai gangguan dalam mengontrol keinginan bermain *game online* tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat adiktif.

Sianturi 2014 dalam (Pratama, 2020) menjelaskan bahwa ada tiga tingkat kecanduan *game online* yaitu kecanduan ringan, sedang, dan berat. Level-level ini dijelaskan bahwa seseorang dianggap memiliki kecanduan ringan jika ia selalu bermain dalam *game online* tanpa henti, menjalani gaya hidup yang tidak teratur, dan tidak aktif dalam semua aktivitas. Sebaliknya, jika seseorang menjawab dengan antusias ketika ditanya tentang bermain *game online*, lalu orang yang sulit berkonsentrasi, sering mengantuk, mudah emosi dalam berbagai hal, ini dianggap kecanduan *game online* dalam skala sedang. Sebaliknya, seseorang dengan kecanduan yang parah yaitu ketika seseorang ingin meniru karakter dalam *game online*, mengakibatkan isolasi sosial karena telah menghabiskan uang untuk *game online*.

“Anak saya itu nggak kenal capek kalo sudah megang hp. Bisa-bisa lebih dari 3 jam, hp nggak bisa lepas dari tangan dia gara-gara SFH. Bangun tidur yang dicari pertama kali itu hp. Padahal apa, di mainin itu game online yang ML-ML itu loh mas, kadang mintak uang ke saya juga buat top up sama buat beli kuota internet (Wawancara dengan Sumah, pada 20 April 2022)

“Anak saya ini kalo sudah main game online susah banget di suruh berhenti, paling bentar kalo main game online itu 2-3 jam dan itu di lakukan hampir setiap hari setelah punya fasilitas gadget” Wawancara dengan Ami, pada 20 April 2022)

Hasil wawancara sementara yang dilontarkan oleh informan, anak menunjukkan bahwa mereka telah termasuk dalam kategori kecanduan dengan *game online*. Ia menggunakan gadget untuk bermain *game online* bisa lebih dari tiga jam, dan penggunaan game online tidak bisa berhenti hingga larut malam. Karena dia mendapatkan kesenangan dari bermain game online tersebut, hal ini menunjukkan bahwa Amar adalah anak yang sedang kecanduan *game online*.

Seperti yang dikategorikan oleh peneliti, anak-anak menghabiskan lebih dari tiga jam sehari menggunakan teknologi ini untuk bermain *game*. Cukup banyak aplikasi *game online* yang sering dimainkan di *handphone*.

Mulai dari *game-game* ternama seperti *PUBG*, *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *Hago*.

Menurut Psikolog Sosial Josephine Rosa, *game online* kebanyakan dimainkan oleh anak-anak dan remaja, sedangkan media sosial digunakan oleh semua kalangan usia yang setidaknya memiliki akun media sosial. Hal ini dipengaruhi dengan semakin berkembangnya internet dan munculnya pandemi covid-19, Kecanduan media sosial dan *game online* adalah masalah nyata sebelum pandemi dimulai. Menurut informasi yang berhasil dihimpun, sebanyak 46% masyarakat Indonesia baru pertama kali bermain *game online*. Hasilnya, Indonesia kini menduduki peringkat ketiga dunia dalam hal jumlah orang yang bermain *game online*. (Rahma, 2022)

Pengamatan sementara yang dilakukan peneliti secara langsung di lokasi pada 12 April 2022, dengan berkurangnya fenomena covid-19 dan kembalinya pembelajaran sekolah *offline* membuat anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar dan sekolah menengah pertama memiliki kebiasaan baru yaitu bermain *game online* yang sebelumnya menjadi kebiasaan saat sekolah *online*, namun anak pecandu *game online* di Wonosari Wetan ini masuk dalam kategori kecanduan tingkat ringan dan sedang. Sedangkan dari data Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia sebanyak 80-100 juta pengguna internet terdapat 10% di bawah usia 15 tahun (Reynas, 2021).

Oleh karena anak-anak dilahirkan dengan berbagai macam kelemahan, tidak mungkin mereka mencapai tingkat yang sebanding dengan manusia dewasa tanpa dukungan orang lain. Akibatnya, anak-anak membutuhkan seseorang untuk menginspirasi, membimbing, dan mendorong mereka untuk tumbuh dan mengembangkan kemampuannya. Oleh karena itu, mendidik anak memerlukan keterampilan dan tanggung jawab dalam keluarga secara alami sebagai orang tua, ibu memainkan peran penting dalam kehidupan keluarga, khususnya bagi anak-anaknya. Selain itu, ibu harus dapat menyampaikan pesan-pesan yang positif dan benar kepada anak-anaknya

agar mereka dapat memahaminya. Jika orang tua konsisten menyampaikan pesan-pesan positif kepada anaknya, maka anak juga akan menerapkan pesan-pesan tersebut dalam kehidupannya sendiri. Karena itu, untuk mencegah efek negatif yang berlebihan ini menyebar ke anak mereka, ibu selaku orang tua perlu menetapkan pedoman yang dapat menahan anak-anak di usia muda untuk menggunakan *smartphone* secara berlebihan untuk membangun ikatan yang lebih kuat dengan anak-anak mereka, ibu juga harus sering berkomunikasi sebagai orang tua. Agar anak dapat memanfaatkan kehadiran *smartphone* secara efektif, para ibu harus seketat mungkin mendidik dan membimbingnya untuk melakukan kebaikan.

Interaksi setiap orang satu dengan lainnya baik secara individu maupun kelompok selalu dilandasi oleh komunikasi itu sendiri. Selain itu, komunikasi dalam keluarga, yang selalu diselesaikan antara ibu dengan anak, merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kemajuan dan perkembangan anak yang sebenarnya. Devito mendefinisikan komunikasi *interpersonal/interpersonal* sebagai proses pengiriman pesan dengan efek atau umpan balik langsung antara dua orang atau kelompok kecil. (AW, 2011).

Penelitian ini akan membahas tentang “*Komunikasi Verbal dan Nonverbal Ibu Dengan Anak Yang Kecanduan Game Online Pasca Pandemi Covid 19*”, sehingga bermain *game online* ini menjadi kebiasaan baru dan kecanduan bagi anak-anak ketika fenomena covid-19 mulai berkurang di Wonosari Wetan dan berlakunya kembali sekolah tatap muka. Dalam konteks ini, anak yang kecanduan *game online* yang di maksud ini anak ialah berusia 5 hingga 12 tahun. Padahal dalam situasi seperti ini, peran orang tua sangatlah penting dalam mendidik dan membentuk karakter anaknya, serta bagaimana mereka mendidik, menasihati, dan membimbing setiap anaknya agar tidak terpengaruh oleh efek negatif dari *game online* itu sendiri melalui komunikasi yang seefektif mungkin.

Menurut hasil observasi peneliti pada tanggal 12 April 2022 dengan orang tua yang bernama Umu di Wonosari Wetan tersebut membiarkan dan

memberi anak-anaknya menggunakan perangkat *elektronik* tanpa batasan setelah mereka memasuki usia remaja 13-15 tahun setara Sekolah menengah pertama karena ia menganggap bahwa sang anak sudah dapat memilah apa yang menurutnya baik dan buruknya dalam bermain *gadget*. Namun hal ini terputihkan dengan adanya pandemi covid-19 yang membuat orang tua mulai memberikan anaknya *smartphone* di usai 5-12 tahun setara taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Dengan adanya sekolah *online* hal ini disampaikan langsung oleh ibu yang memiliki anak usia 5 tahun yang duduk di bangku TK Winda dan Sumah yang memiliki anak 10 tahun yang duduk di bangku sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan rentang usia peneliti yang akan meneliti anak-anak yang kecanduan game online yaitu usia 5 hingga 12 tahun..

Menurut beberapa orang tua yang sebagai narasumber penelitian, Sang ibu bermaksud untuk membekali anaknya *gadget* atau *smartphone* untuk digunakan di sekolah dan untuk memperluas pengetahuannya melalui pemanfaatan *teknologi*. Namun, setelah beberapa lama, anak mulai lebih banyak menggunakan *teknologi* untuk hiburan, seperti bermain *game online*. Akibatnya, mereka merasa terjerat dalam dunia hiburan yang ada dalam *gadget*. Akibatnya, anak-anak termasuk dalam kategori pecandu game online secara ringan, sedang dan berat. Dimana orang tua menuturkan bahwa pola hidup sang anak mulai tidak teratur, malas, sering tidak konsentrasi, mudah mengantuk, mudah emosional dan mengeluarkan uang hanya untuk *game online*.

Orang tua sendiri terdiri dari melalui hubungan sosial dan biologis mereka yaitu ayah dan ibu dari seorang anak. Secara umum, orang tua memainkan peran penting dalam membesarkan dan mengajar anak-anak mereka. Dengan memberikan bimbingan dan arahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupannya, orang tua memiliki tanggung jawab untuk membekali dan mempersiapkan anaknya menuju kedewasaan.

Setiap orang tua akan berbeda cara dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anaknya, karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi

tertentu dengan keluarga lainnya. Orang tua khususnya ibu memiliki tanggung jawab kepada anak-anak mereka untuk membimbing dan mengarahkan mereka sepanjang kehidupan mereka sehari-hari dan membantu mereka menjadi dewasa.

Selain itu, orang tua harus membatasi penggunaan *smartphone* anak remajanya agar anak tidak cenderung bermain *smartphone* dan *game online*, orang tua juga harus selalu mengajari, membimbing dan mengawasi anaknya cara menggunakan *smartphone* dan alat *elektronik* lainnya karena takut jika anaknya akan melakukan hal buruk dengan *smartphone* nya.

Penelitian tentang anak pecandu *game online* ini terbilang sangat penting. Dengan adanya komunikasi antar pribadi diharapkan para orang tua yang memiliki anak kecanduan *game online* mampu mengarahkan, mendidik, dan menjaga keharmonisan hubungan keluarga. Terlepas dari kenyataan bahwa *smartphone* dan perangkat *elektronik* lainnya adalah salah satu alat komunikasi mereka, penting untuk memberikan informasi dan bimbingan yang baik kepada anak-anak tentang cara menggunakan perangkat *elektronik* agar tidak mengganggu hubungan mereka dengan masyarakat sosial dan lingkungan. Alhasil, ide ini sangat berguna dan bisa membantu Ibu atau Ayah lain yang memiliki anak yang suka bermain *game online* setelah adanya pandemi covid-19. Sehingga peneliti mengambil judul KOMUNIKASI VERBAL DAN NONVERBAL IBU DENGAN ANAK YANG KECANDUAN GAME ONLINE PASCA PANDEMI COVID-19 (Studi Deskriptif Kualitatif Ibu dengan Anak di Wonosari Wetan Surabaya)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimanakah komunikasi verbal dan nonverbal ibu dengan anak yang kecanduan game online pasca pandemi covid-19 di Wonosari Wetan Surabaya

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi verbal dan nonverbal ibu dengan anak yang kecanduan game online pasca pandemi covid-19 di Wonosari Wetan Surabaya

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Mampu memberikan kontribusi untuk penelitian selanjutnya yang membutuhkan refrensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan bidang komunikasi. Khususnya bimbingan konseling yang berkaitan dengan ibu dan anak. Selain itu bagi orang tua dapat memberikan gambaran atau upaya keluarga terhadap perilaku anak-anak dalam berkelompok dan bermain.

1.4.2 Manfaat Praktis

Sebagai bahan masukan bagi orang tua untuk mengetahui langkah yang strategis dan dinamis dalam pengajaran di lingkungan keluarga. Bagi peneliti, merupakan bahan informasi guna meningkatkan dan menambah pengetahuan serta keahlian berkomunikasi pada anak pecandu *game online* pasca pandemi covid-19