

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia adalah kehidupan yang tidak lepas dari interaksi terhadap sesamanya karena pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang dimana saling membutuhkan antara yang satu dengan yang lain dan tidak akan pernah lepas dari itu semua. Mulai dari yang muda hingga orangtua baik dari anak kecil, remaja hingga orang dewasa semuanya akan membutuhkan yang satu dengan yang lain baik itu teman bermain hingga partner dalam sebuah pekerjaan manusia akan selalu membutuhkan interaksi kepada sesamanya agar dapat mencapai tujuannya. Menurut seorang ahli yang bernama Prof. Dr. Soerjono Soekanto (pengantar sosiologi, 2009) menyebutkan bahwa “kebiasaan tersebut disebut sebagai interaksi sosial, interaksi sosial adalah sebuah hubungan timbal balik antara individu lain dengan individu, individu dengan kelompok atau bisa juga kelompok dengan kelompok dalam masyarakat”. Kegiatan tersebut merupakan sebuah kunci rotasi semua kehidupan sosial, dengan tidak adanya interaksi sosial antar satu dengan yang lain maka tidak mungkin ada kehidupan bermasyarakat yang indah.

Menurut Soerjono Soekanto, dalam sebuah interaksi sosial tidak bisa lepas dari adanya peran penting dari komunikasi dan kontak sosial. Kontak sosial berasal dari bahasa latin yaitu *com* atau *cum* yang artinya bersama-sama dan *tangere* yang artinya menyentuh, akan tetapi dalam pengertian sosiologi kontak sosial tidak selalu terjadi melalui hubungan fisik. Seseorang dapat melakukan kontak sosial dengan pihak lain tanpa menyentuhnya dengan melalui cara lain yaitu seperti berbicara melalui telepon, radio atau surat. Oleh karena itu hubungan fisik bukan menjadi syarat utama terjadinya kontak sosial.

Sedangkan faktor lain yang menjadi syarat terjadinya interaksi sosial yaitu komunikasi. Banyak ahli mengartikan komunikasi sebagai sebuah kegiatan penyampaian pesan kepada individu lain salah satunya yaitu Roger & D. Lawrence Kincaid, 1981 mengatakan bahwa “komunikasi adalah suatu proses dimana 2 orang atau lebih yang membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam” (Prof. Dr. Hafied Cangara, M. Sc., hal 20, 1998).

Komunikasi memiliki 5 unsur pokok menurut Harold Lasswell yang menjadi bagian penting dalam berkomunikasi yaitu, komunikator, komunikan, pesan, media dan efek (Deddy Mulyana, hal. 69, 2005). Komunikator adalah seseorang yang menyampaikan pesan, perasaan atau ide pikiran kepada pihak lain agar orang lain dapat mengetahui bagaimana perasaannya saat ini sederhananya seseorang yang sedang mengajak bicara orang lain. Komunikan adalah orang atau kelompok yang menerima pesan dari komunikator dalam artian komunikan adalah penerima pesan yang disampaikan oleh komunikator. Pesan adalah sesuatu yang disampaikan oleh komunikator biasanya berupa informasi, instruksi ataupun perasaan kepada komunikan. Media adalah sebuah alat untuk menyampaikan pesan baik itu melalui lisan, tulisan, gambar dan film. Selain itu juga media elektronik berupa telepon, televisi dan radio juga dapat disebut sebagai media penyampai informasi. Efek atau bisa juga disebut sebagai *output*, dalam artian efek ini merupakan perubahan yang diharapkan terjadi pada komunikan atas pesan yang disampaikan komunikator. Jadi, interaksi sosial juga memerlukan adanya komunikasi dalam penyampaian pesan baik itu secara langsung ataupun melalui bantuan media agar tujuan dari interaksi sosial tersebut dapat tercapai dengan baik.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan internet yang kini semakin memudahkan penggunaanya, mulai dari mencari informasi, berdagang hingga melakukan hal yang setiap hari kita lakukan seperti berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, perkembangan internet saat ini membawa banyak dampak, baik itu negatif maupun positif. Dalam perkembangannya, teknologi informasi

tidak hanya menciptakan masyarakat dunia global, namun secara tidak disadari juga mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari manusia kini telah hidup dalam dunia yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). Salah satu efek dari perkembangan teknologi informasi yaitu manusia kini semakin cepat dalam mendapatkan informasi, dulu kita perlu membeli Koran atau menonton berita di televisi diruang tamu kini kita hanya perlu membuka *smartphone* atau laptop kita kemudian sambungkan ke jaringan internet dengan begitu kita sudah mendapat semua informasi yang dapat dimanapun dan kapanpun.

Menurut Burhan Burgin, (hal. 27 ,2005) mengartikan bahwa masyarakat nyata adalah masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan secara nyata dan dapat disaksikan sebagaimana adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di rasakan melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Menurut pusat kajian komunikasi (PUSKAKOM) UI bahwa tahun 2015 pengguna internet di Indonesia telah mencapai 88,1 Juta, jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia maka dapat dikatakan bahwa pengguna internet di Negara ini mencapai 34,9%. Angka tersebut meningkat cukup drastis jika dibandingkan dengan jumlah pengguna internet tahun 2013 yang mencapai 28,6%. selain itu, menurut Direktur Pelaksana PT. Megaxus Infotech, eva muliawati pada tahun 2014 jumlah pemain *Game Online* telah mencapai 25 juta orang dan sekitar 80% pemain *Game Online* masih bermain dengan menggunakan PC (*Personal Computer*). Sedangkan untuk mobil hanya 20% dari total pemain *Game Online*, ini menunjukkan bahwa kualitas yang diberikan PC mulai dari grafik dan tampilan membuat pengguna lebih memilih menggunakan PC dari pada mobile. Beberapa *Game Online* yang banyak dimainkan di Indonesia yaitu *Dota 2* yang mencapai 4,79 juta pemain yang berarti Indonesia merupakan Negara dengan

pemain terbanyak kedua di Asia tenggara dan terbanyak ketujuh didunia. Selain itu ada *Counter Strike Online* yang mencapai 14,5 juta pengguna di Indonesia.

Game Online merupakan sebuah permainan yang dengan mudah diakses melalui PC ataupun *smartphone* melalui jaringan internet. Pengguna *Game Online* biasanya didominasi oleh remaja usia 13-17 tahun dan orang dewasa usia 18-24 tahun, pada awalnya sebelum kemunculan *Game Online* terlebih dahulu kita dikenalkan oleh *game* jaringan dimana tipe *game* ini hanya dapat dihubungkan ke beberapa PC saja dan dapat dimainkan dengan beberapa orang yang hanya berada ditempat itu saja. Akan tetapi, seiring berkembangnya teknologi dan internet kini *game* jaringan berubah menjadi *Game Online*, hal yang membedakan *game* jaringan dengan *Game Online* ini kita tidak hanya bias bermain dengan orang disebelah kita akan tetapi kita juga bias bermain dengan orang-orang yang berada di belahan bumi lain.

Saat ini banyak sekali komunitas *Game Online* yang bermunculan seiring meningkatnya kebutuhan para pemain *Game Online* ini sehingga sebagian besar pemain menjadikan *Game Online* sebagai aktivitas sosial mereka. Kebanyakan jenis *game* yang di mainkan yaitu *MMOG* antara lain, *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) meliputi *ragnarok* dan *seal*. *MMORTS* (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) meliputi *warcraft*, *dota*, *dota2*. *MMOFPS* (*Massively Multiplayer Online First Person Shooting*) meliputi *counterstrike*, *rising force*, *point blank* dan *perfect wars*. Jenis-jenis *game* ini biasa lebih memicu daya pikir dan pemain hanya mengendalikan satu karakter sehingga pemain dapat membayangkan dirinya menjadi karakter sendiri.

Selain efek positif yang di berikan *Game Online* tidak lepas juga *Game Online* memberikan banyak efek buruk, dengan adanya kemudahan-kemudahan mengakses *Game Online* dan banyaknya komunitas *Game Online* yang menjadi pendukung pecandu *Game Online* semakin nyaman untuk bermain dan juga menjadikan komunitas-komunitas *Game Online* tersebut ajang komunikasi *multicultural* yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung tali

silaturahmi antar gamer di seluruh dunia. Tidak hanya itu dampak buruk dari *Game Online* juga dapat menimbulkan kerugian yang signifikan, menurut Griffiths, 1995 salah satu kerugiannya adalah pemain *Game Online* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah teralalu dalam terlibat di permainan tersebut.

Semakin berkembangnya *Game Online* yang ada, para pemainpun semakin dimanjakan oleh berbagai kemudahan yang diberikan oleh para *game developer* sehingga membuat para pecandu *Game Online* akan banyak mengorbankan banyak waktu berharganya seperti waktu belajar, pola makan dan tidur yang menjadi tidak teratur sehingga kesehatanpun menjadi terganggu hingga waktu berkumpul dengan keluarga akan tersita sehingga keharmonisan antar anggota keluarga tidak terjalin dengan baik. Padahal pecandu *Game Online* kebanyakan anak remaja usia 13-17 tahun, pada masa itu peran keluarga sangatlah penting dalam pembentukan karakter remaja tersebut karena pengaruh terbesar dari pembentukan pribadi seorang anak adalah berasal dari keluarga.

Selain itu, komunikasi antar teman didunia nyata juga akan berkurang dan merasa tidak akan cocok dalam berinteraksi karena dirasa bukan satu pemikiran dan hal tersebut akan menimbulkan rasa minder sehingga kebanyakan para pecandu *Game Online* ini akan melampiaskannya kedalam *game* dan bertemu dengan *gamers* (sebutan untuk para pemain *game*) lain yang bermain di *game* yang sama sehingga terbangunlah interaksi yang baik antara kedua belah pihak.

Di Indonesia sudah banyak kasus yang diakibatkan karena buruknya pengaruh *Game Online*, mulai dari kabur dari rumah karena ingin terus bermain, pencurian yang dilakukan karena ingin bermain *Game Online* tetapi sedang tidak memiliki uang. Seperti yang katakana oleh KPAI kepada Kompas.com (rabu, 30 Desember 2015) bahwa pada tahun 2015 jumlah anak sebagai pelaku bullying meningkat 50% dari tahun sebelumnya, “jumlah ini bertambah jika dibandingkan tahun 2014, dimana bullying ada 67 kasus dan tawuran ada 46 kasus,” kata Niam kepada Kompas.com, hal ini disebabkan oleh pengaruh buruk dari luar salah

satunya yaitu dari *Video Game* yang dimana saat ini game sangat mudah dijangkau oleh berbagai kalangan.

Selain itu, tidak hanya didalam negeri diluar negeri pun tidak lepas dari buruknya pengaruh *Game Online* tersebut. Moskwa, *Kompas.com* (30 Desember 2015) Rustam (17) seorang remaja asal Seorang remaja asal kota Uchaly, Republik Bashkortostan, Rusia, tewas setelah bermain sebuah *Game Online* selama 22 hari nyaris tanpa henti. Pertama kali dia memainkan *Game Online* yang bernama *Defend of the Ancients* dikarenakan dia mengalami patah kaki dan merasa bosan dirumah. Menurut keterangan penyidik, selama setengah tahun terakhir rustam setidaknya sudah bermain selama 2000 jam. Kedua orang tua rustam mengatakan kepada situs *BlokNot*, biasanya mereka mendengar jari Rustam menekan-nekan keyboard komputernya, akan tetapi pada tanggal 30 agustus tidak ada suara yang terdengar dari dalam kamarnya. Pakar kesehatan, Azat Hafizov, menjelaskan penyebab kematian Rustam. Azat mengatakan, masalah yang dialami Rustam sama seperti yang dirasakan penumpang penerbangan jarak jauh yang harus duduk berjam-jam. "Tubuhnya kemungkinan mengalami pembekuan darah yang berujung kematian. Kasus pembekuan darah terjadi pada separuh orang yang mengalami patah tulang," ujar Azat.

Disinilah peran keluarga dalam membentuk karakter remaja. Menurut Bailon dan Maglaya, 1978 Keluarga adalah dua atau lebih individu yang hidup dalam satu rumah tangga karena adanya hubungan darah, perkawinan, atau adopsi. Mereka saling berinteraksi satu dengan yang lain, mempunyai peran masing-masing dan menciptakan serta mempertahankan suatu budaya. Selain itu peran komunikasi interpersonal didalam keluargapun sangatlah berpengaruh dalam pembentukan karakter remaja dalam masa pertumbuhannya. Menurut Mulyana (2000, hal. 73) mengatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun non verbal. Contoh dari komunikasi ini adalah antara anak dengan orang tua baik itu ayah maupun ibu serta suami dan istri, agar mendapatkan suasana keluarga yang

harmonis, karena dengan pendekatan secara personal yang dilakukan oleh anggota keluarga kepada anggota keluarga yang lain sangatlah penting hal ini dikarenakan setiap anggota keluarga memiliki sikap yang berbeda dan tidak semuanya dapat dengan mudah mengungkapkan perasaannya. Itulah kenapa interaksi dalam keluarga terutama komunikasi interpersonal dalam keluarga itu sangatlah penting dalam menjaga keharmonisan keluarga.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu :

Bagaimana pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap komunikasi interpersonal remaja terhadap orang tua?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari beberapa rumusan masalah yang telah ditentukan telah ditemukan pula beberapa tujuan dari penelitian ini, yaitu :

Mengetahui pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap komunikasi interpersonal remaja terhadap orang tua.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai hubungan antara komunikasi interpersonal anak kecanduan *Game Online* terhadap orangtua. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya mengenai studi *Game Online* dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan orang tua sebagai informasi dalam mendidik atau menangani anak kecanduan *Game Online* serta menentukan metode yang tepat dalam menangani anak tersebut.