

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Beberapa akhir tahun ini permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan istilah *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Keberadaan *online game* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja sudah tidak asing lagi karena sudah banyak yang memainkannya. *Online game* dapat dimainkan melalui *gadget* atau dengan komputer / laptop. *Online Game* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. *Game* yang dimainkan secara *online* menggunakan internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa seperti bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting* (Syahrani, 2015). Permainan *video game* dengan menggunakan koneksi internet ini merupakan sarana hiburan baru yang berkembang di masyarakat belakangan ini.

Game online memiliki sifat *seductive* artinya *game online* tersebut membuat orang menjadi terdita-dita untuk terpaat di depan monitor berjam-jam (Hawadi, 2001). Para *gamers* mampu duduk berjam-jam saat bermain *game* dan bertahan di sana tanpa menginginkan adanya gangguan yang dapat memecah konsentrasinya saat bermain *game online* tersebut. Selain itu para *gamers* dapat melupakan keadaan disekitarnya. Akibat lain yang ditimbulkan dapat menjadi jarang berkomunikasi dengan lingkungan disekitarnya sehingga akan sulit bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Game online dapat membuat pemainnya mengalami kecanduan sehingga ingin bermain terus. Kecanduan atau ketagihan adalah suatu keadaan dimana kita menginginkan atau memerlukan sesuatu yang dapat membuat seseorang menjadi ketergantungan secara fisik atau psikologis. Kecanduan *game online* memiliki beragam dampak berbeda terhadap para pemainnya tergantung dari tingkat kecanduan. Menurut Rachdianti (2011) tipe-tipe pengguna internet berdasarkan lama waktu yang digunakan adalah untuk pengguna berat (*heavy users*), yaitu

individu yang menggunakan internet selama lebih dari 40 jam/bulan, pengguna sedang (*medium users*), yaitu individu yang menggunakan internet 10-40 jam per/bulan, dan pengguna ringan (*light users*), yaitu individu yang menggunakan internet tidak lebih dari 10 jam/bulan. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang kecanduan *game online* dengan menghabiskan waktu sia-sia untuk bermain *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja dan melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya. Pengguna *game online* tidak hanya dari kalangan anak-anak saja, orang dewasa atau bahkan yang sudah berkeluarga.

Berdasarkan fakta dari Entertainment Software Association (ESA) menunjukkan rata-rata *gamers* berusia 35 tahun. Data tersebut menunjukkan bahwa 29% dari total pengguna *game online* mayoritas berusia 18-35 tahun yang merupakan usia dewasa. Sedangkan usia 18 tahun kebawah sekitar 27%. Usia 36-49 sebesar 18% dan yang terakhir berusia 50 keatas sekitar 26%. Orang dewasa yang kecanduan *game online* akan lupa fungsi dalam berkeluarga. Selain itu dapat mempengaruhi keterampilan sosial yang dimilikinya jika sudah memegang handphone. Permasalahan yang sering terjadi dengan adanya aktivitas bermain *game online* dapat memicu terjadinya konflik dalam hubungan pernikahan. Seperti berita dari medcom.id pada Rabu, 15 Mei 2019 seorang ibu rumah tangga yang tewas dianiaya suami yang dipicu masalah sepele yaitu *game online*. Dari kasus diatas kita dapat mengetahui bahwa akibat kecanduan *game online* dapat membahayakan dikarenakan sudah asyik bermain kemudian diganggu sehingga pemain *game online* merasa kesal.

Banyaknya intensitas waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dapat menimbulkan konflik khususnya untuk pasangan yang sudah berumah tangga. Dengan lebih seringnya bermain *game* dapat membentuk interaksi sosial baru yang cukup luas antar sesama penggunanya. Kemudahan untuk berinteraksi dengan sesama pemain menambah antusias para *gamer* untuk bermain *game online* bersama, tidak jarang dari mereka yang menjalin hubungan yang dekat walaupun tidak pernah bertemu secara langsung. Berdasarkan hasil penelitian

Sugiyanto (2013) menyatakan konflik yang terjadi dalam hubungan pernikahan disebabkan karena beberapa faktor yaitu berimplikasi pada melalaikan kewajiban dan dapat membuat kecemburuan, emosional *game*, aspek pembiayaan dan lain sebagainya. Namun lewat *game online* juga dapat menjalin suatu hubungan seperti dalam berita dari inet.detik.com pada Selasa, 18 April 2017 yang menikah setelah bertemu di *game*.

Melihat banyaknya konflik yang ditimbulkan akibat bermain *game online* tersebut, komunikasi interpersonal tentunya menjadi sangat penting dalam proses penyelesaian konflik-konflik tersebut. Komunikasi interpersonal atau yang lebih sering dikenal dengan komunikasi antar pribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal (Mulyana, 2004).

Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang bahwa kualitas komunikasi yang baik akan menentukan keharmonisan yang berujung pada keberhasilan suatu keluarga. Penelitian yang dilakukan oleh Akmarina (2016) menyatakan bahwa pengaruh antara bermain *game online* terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga di kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai timur sebesar 70,9%. Hal tersebut menunjukkan *game online* memiliki pengaruh terhadap kelangsungan dalam berkeluarga. Keluarga merupakan lingkungan terdekat dari seorang individu maka keluarga menjadi sangat penting peranannya bagi semua orang. Didalam keluarga terdapat aturan-aturan yang harus dipatuhi untuk mendapatkan keluarga yang harmonis. Terlebih orang tua yang menjadi panutan dan contoh dalam sebuah keluarga. Dalam keluarga, komunikasi juga menjadi hal penting yang dapat menjadi penentu dalam keberhasilan rumah tangga.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan mengupas bagaimana kehidupan rumah tangga pemain *game online*. Dalam penelitian ini difokuskan kepada tanggapan seorang istri yang suaminya seorang pecandu *game online*. Hal ini karena beberapa hasil penelitian menunjukkan kehidupan rumah tangga pemain *game online* yang kurang harmonis dan dapat melalaikan kewajiban sebagai

suami untuk menafkahi. Dari sini penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana persepsi istri yang suaminya kecanduan *game online*.

Setiap orang mempunyai kecenderungan dalam melihat benda yang sama dengan cara yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut bisa dipengaruhi oleh banyak faktor seperti pengetahuan, pengalaman dan sudut pandangnya. Cara pandang terhadap suatu objek sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadi dari pelaku individu tersebut. Tentu saja antara satu orang dengan yang lainnya akan memiliki persepsi yang berbeda. Menurut Walgito (2010) persepsi adalah suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau disebut proses sensoris.

Dalam menafsirkan suatu objek, akan dipengaruhi juga oleh lingkungan sekitarnya berupa dorongan atau hasutan, sehingga persepsi merupakan seluruh proses akal manusia mengenai suatu cara pandang dan pemahaman seseorang mengenai suatu objek yang ada disekitar lingkungannya. Seperti halnya para suami yang kecanduan *game online*. Tentu saja penilaian istri yang satu dengan lainnya akan berbeda. Oleh karena itu bagaimana persepsi istri terhadap *game online* dan persepsi istri terhadap suami yang kecanduan *game online* menjadi unik dan menarik untuk diteliti.

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Jombang. Pemilihan penelitian ini di Jombang hal ini karena Jombang merupakan daerah pedesaan (rural) yang memiliki kegiatan utama pertanian. Memilih di daerah pedesaan karena yang bermain *game online* tidak hanya masyarakat yang dari perkotaan saja yang dari pedesaan pun juga banyak. Selain itu juga banyak turnamen yang dilombakan di Jombang untuk permainan *mobile legend* ini.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti ingin mengetahui **“Persepsi Istri terhadap Suami yang Kecanduan *Game Online* pada *Smartphone* “*Mobile Legends: Bang-Bang*” di Jombang”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang masalah diatas, maka untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang masalah yang akan diteliti, peneliti memfokuskan permasalahannya dalam pertanyaan sebagai berikut:

Bagaimana persepsi istri terhadap suami yang kecanduan *game online*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu sebagai berikut:

Untuk mengetahui persepsi istri terhadap suami yang kecanduan *game online*.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dengan adanya penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap referensi akademik seputar persepsi istri terhadap suami yang kecanduan *game online* demi kepentingan penelitian selanjutnya. Secara prinsip, penelitian ini diperuntukkan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang komunikasi antar pribadi antara pasangan istri dengan suami yang kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, dari hasil penelitian ini dapat meberikan gambaran, informasi dan pengetahuan tentang persepsi istri terhadap suami yang kecanduan *game online*.

Diharapkan, penelitian ini dapat sepenuhnya bermanfaat bagi pembaca. Khususnya bagi peneliti yang akan mengangkat tema komunikasi antar pribadi. Dengan penelitian ini juga diharapkan agar hubungan pernikahan pecandu *game online* tetap harmonis.