

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia yang di mana pendidikan ini sangat penting bagi kehidupan manusia sendiri. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral. Yang di mana pendidikan ini menjadi hal yang sangat wajib bagi kehidupan sekarang, dan semua orang tentunya sangat membutuhkan hal ini entah itu anak usia dini, remaja, dewasa, bahkan lansia pun sangat membutuhkan pendidikan entah itu pendidikan yang formal maupun nonformal.

Penyelenggaraan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-undang RI No. 2 Tahun 1989. Dalam Undang-undang ini telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional sebagai suatu cita-cita bagi segenap bangsa Indonesia. Inti sari dari tujuan pendidikan nasional itu adalah untuk membentuk manusia Indonesia yang “paripurna” dalam arti selaras, serasi dan seimbang dalam pengembangan jasmani dan rohani.

Tujuan pendidikan nasional yang telah dirumuskan ini berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Pancasila sebagai landasan idiil dan UUD 1945 sebagai landasan konstitusional,. Dalam UUD 1945 Bab XIII, Pasal 31

disebutkan bahwa (1) Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran; (2) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang.¹

Pendidikan dapat diartikan bahwa suatu proses di mana setiap individu diajarkan bagaimana dia menjadi individu yang lebih dewasa yang mampu hidup mandiri dan bisa berguna bagi masyarakat sekitar maupun pemerintahan yang ada. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja melainkan lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik sehingga anak menjadi lebih dewasa. Salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar.² Karena jika ditekankan pada aspek intelektualnya saja semua yang diajarkan menjadi sia-sia.

Dalam pendidikan di Indonesia yang beralaskan pendidikan seumur hidup, semua materi pelajaran harus di programkan secara sistematis dan berencana dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan untuk mengembangkan kepribadian bangsa, membina kewarganegaraan serta memelihara dan mengembangkan budaya bangsa. Fungsi pendidikan ini harus betul-betul diperhatikan dalam rangka perencanaan tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan berperan sebagai pusat pernyataan, pengembangan dan pembentukan jati diri kultural sebagai komunitas atau bangsa. Melalui pendidikan nasional setiap bangsa merancang strategi pengembangan sumber daya manusia yang mempunyai seperangkat karakter dan

¹ Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M. Ag, "*Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*"(Jakarta : Rineka Cipta, 2010), 22.

² Sadirman, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2011), 111.

kompetensi untuk berperan aktif dalam perwujudan tatanan sosial yang adil dan beradab. Sistem pendidikan nasional pada hakikatnya merupakan pencerminan dari upaya sadar sebuah bangsa untuk membangun keberlanjutan warisan budaya dan jati diri sebagai bangsa yang berdaulat dan bermartabat.

Guru sebagai unsur manusiawi dalam pendidikan dan sebagai orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik harus memahami kebijakan-kebijakan pendidikan tersebut. Dengan pemahaman itu guru harus memiliki landasan berpijak dalam melaksanakan tugas di bidang pendidikan. Selain itu, juga untuk menghindari penyimpangan dari pendekatan edukatif.³ Oleh karena itu pendidikan sangat penting misalnya dalam teknologi. Yang di mana teknologi ini semakin hari semakin pesat perkembangannya di dalam teknologi ini terdapat hal-hal yang bisa membantu atau mempermudah pekerjaan manusia, akan tetapi ada berbagai hal yang membuat teknologi tersebut menjadi hal yang sangat merugikan atau bisa dibilang membawa pengaruh buruk bagi keberlangsungan hidup manusia. Salah satu contohnya adalah internet, hampir semua kalangan menggunakan teknologi tersebut. Muda maupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di pedesaan maupun di perkotaan. Penerimaan informasi yang sangat cepat memanglah sangat dibutuhkan bagi semua orang dan menjadi kebutuhan sehari-hari bagi manusia. Demikian dengan adanya *game online* yang menjadi suatu fenomena yang sangat luar biasa dari kemajuan internet yang ada. *Game online* ini

³ Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M. Ag, “*Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*”(Jakarta : Rineka Cipta, 2010), 23.

menjadi salah satu masalah yang menjadi pusat perhatian bagi masyarakat saat ini. Misalnya kecanduan akan *game* tersebut yang akan membawa pengaruh buruk bagi si anak.

Game online adalah permainan yang dimainkan menggunakan perangkat keras (*hardware*), misalnya *mobile smartphone* (Android), *playstation* (PS), XBOX dan Komputer (*PC*).⁴ *Game online* memberi dampak positif dan negatif bagi penggunanya diantaranya mengasah keterampilan, mengambil keputusan, memecahkan masalah, kreatifitas, kecepatan berfikir dan memelihara interaksi sosial. Dampak negatif jika berlebihan bermain *game online* yaitu menyebabkan efek ketagihan, pemborosan, mengganggu kesehatan, dan dampak psikologis seperti tingkah laku agresif hingga komunikasi inter personalnya terganggu.⁵ Apalagi di jaman seperti sekarang yang di mana anak-anak remaja menyukai bahkan kecanduan akan *game online*. Dari kecanduan tersebut banyak permasalahan yang timbul entah itu berdampak pada si anak ataupun berdampak pada akademik si anak.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan dari teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Kecanduan *game online* adalah hilangnya kendali terhadap *game online* yang mengarah pada bahaya. Selain itu, American *Psychiatric Association* menjelaskan bahwa kecanduan *game online* adalah penggunaan *game online* secara terus-menerus dan berulang secara sering mengarah pada terganggunya kehidupan sehari-hari. Berdasarkan

⁴ Tantri Widrayati Utami, Atik Hodikoh, "Kecanduan *Game online* Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja," *Jurnal Keperawatan*, vol.12, No.1 (Maret, 2020) 17.

⁵ *Ibid.*

penjelasan tersebut, dapat disimpulkan kecanduan *game online* adalah hilangnya kontrol atau kendali terhadap penggunaan berlebihan permainan yang terhubung dengan internet sehingga menyebabkan kegiatan sehari-hari terganggu.

Pada dasarnya bermain *game* itu, asal tidak berlebihan. Menurut Han, Hwang, dan Renshaw bermain *game online* dikatakan bermasalah apabila melebihi dari 4 jam setiap hari. Griffiths, Davies, dan Chappell mengungkapkan bahwa pemainusia remaja menghabiskan lebih banyak wak dan memiliki keterikatan yang lebih kuat dengan *game online* dibandingkan dengan pemain usia dewasa. Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan adanya remaja yang kecanduan *game online*. Berdasarkan penelitian Jap, Tiatri, Jaya, dan Sureja terungkap remaja di Indonesia 10,5% mengalami kecanduan akan *game online* ini. Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya yang menjadi pecandu *game online*. Hal ini tentu akan berdampak buruk bagi perkembangan remaja.⁶

Kwon Chung dan Lee mengungkapkan bahwa remaja cenderung untuk meningkatkan waktu yang dihabis-habiskan untuk internet saat merasa memiliki hubungan tang buruk dengan orang tuanya.⁷ Biasanya para remaja yang candu akan *game online* akan memiliki permasalahan pada sosialnya atau bisa dibilang anti sosial. Yang di mana remaja tersebut akan susah diajak bicara dan lebih cenderung menyendiri daripada

⁶ Eryzal Novrialdy, Rozi Atyarizal, "Online game addiction in addolescent: what should school counselor do?," *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, vol. 7, No. 3 (2019), 98

⁷ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game online* pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya," *Jurnal Psikologi*, vol.27, No.2 (2019), 151

berkelompok hal tersebut akan berdampak pada kepribadian si anak. Entah itu bermasalah pada komunikasinya yang di mana menjalin komunikasi yang baik dengan orang lain tidaklah mudah. Maka dari itu, peran orang tua di sini sangat lah penting bagi keberlangsungan hidup si anak. Terutama pada komunikasinya, terutama pada era *milenial* seperti saat ini. Tentunya sangat dibutuhkan entah itu digunakan kepada sesama teman ataupun digunakan kepada khalayak.

Menurut Dedy Mulyana komunikasi inter personal adalah komunikasi antara orang-orang yang bertatap muka, memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau non verbal. Komunikasi inter personal ini adalah komunikasi yang melibatkan lebih dari 1 orang, misalnya suami istri, dua sahabat, guru dan murid dan sebagainya. Selain komunikasi interpersonal merupakan model komunikasi yang paling efektif, komunikasi interpersonal adalah komunikasi manusia yang memiliki hubungan paling erat berdasarkan apa yang diungkapkan Tubbs dan Moss. Peristiwa komunikasi dua orang mencakup hampir semua komunikasi informal dan basa-basi, percakapan sehari-hari yang kita lakukan sejak saat kita bangun pagi sampai kembali ke tempat tidur.⁸

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara individu satu dengan individu yang lain. Dimana komunikasi ini pastinya digunakan di kehidupan sehari-hari entah itu digunakan kepada sesama teman maupun ke orang lainnya. Al-Qur'an juga menyebut bahwa komunikasi sebagai

⁸ Eva Pariana, "Komunikasi Interpersonal yang Berlangsung Antara Pembimbing Kemasyarakatan dan Keluarga Anak Pelaku Pidana di Lapas Surakarta," *Jurnal Rural and Development*, vol. 5, No. 2 (Agustus, 2014), 206.

salah satu fitrah manusia. Sebagaimana yang dijelaskan pada Alquran Surah Ar-Rahman ayat 1-4 di bawah ini;

Artinya ; (Allah) Yang Maha Pengasih, Yang telah mengajarkan Al-Qur'an. Dia menciptakan manusia, mengajarnya pandai berbicara. (Q.S. Ar-Rahman [55]: 1-4)

Berdasarkan ayat diatas terutama dalam kata *al-bayan* dapat diartikan sebagai kemampuan berkomunikasi. Selain *al-bayan* kata kunci komunikasi banyak disebutkan didalam alqur'an dengan kata *al-qaul*, *qaulan balighan*, *qaulan masyuran*, *qaulan layyinan*, *qaulan kariman*, dan *qaulan ma'rifan*. Tidak dapat dibayangkan, betapa rumitnya hidup ini tanpa komunikasi. Tidak ada seorang manusia yang mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya tanpa keterlibatan dengan orang lain. Komunikasi menjadi sangat urgen untuk dilakukan baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun antara kelompok dengan kelompok.

Pola-pola komunikasi inter personal mempunyai efek yang berlainan pada hubungan interpersonal. Tidak benar anggapan orang bahwa makin sering melakukan komunikasi interpersonal dengan orang lain, makin baik hubungan mereka. Yang menjadi soal bukanlah beberapa kali komunikasi dilakukan. Tetapi bagaimana komunikasi itu dilakukan. Diantara berbagai faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal, faktor percaya adalah yang paling penting. Misalnya : Bila saya percaya kepada anda, bila perilaku anda dapat saya duga, bila saya yakin Anda

tidak akan mengkhianati atau merugikan saya, maka saya akan banyak membuka diri saya kepada Anda. Dari contoh diatas bahwa “percaya” menentukan efektivitas komunikasi.⁹ Ciri-ciri komunikasi interpersonal ini adalah pihak-pihak yang memberi dan menerima pesan secara simultan dan spontan baik secara verbal maupun non verbal. Komunikasi interpersonal yang efektif diawali dengan hubungan yang baik. Waltzlawick berpendapat komunikasi tidak hanya berisi pesan tetapi juga menekankan pada aspek hubungan yang disebut dengan metakomunikasi. Umumnya hubungan interpersonal suami istri atau dengan yang lainnya adalah baik sehingga menjadi modal bagi terbangunnya sebuah komunikasi interpersonal yang efektif.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 20 Mei 2021 oleh peneliti kepada komunitas *Mobile legend* Khususnya komunitas HALO bahwa dampak *game online mobile legend* tentunya sangat berpengaruh pada komunikasi interpersonal si anak. Yang dimana anak atau remaja tersebut akan kesusahan menjalin komunikasi dengan teman sebayanya atau bisa dibilang antisosial. Alasan lain yang didapatkan dari komunitas KPT tidak jauh beda bahwasanya *game online* ini pastinya membawa pengaruh buruk jika digunakan melebihi dari 4 jam, hal tersebut pastinya akan membuat anak menjadi anak yang selalu menyendiri dan enggan untuk melakukan komunikasi dengan orang lain. pendapat komunitas tersebut hampir sama dengan alasan dari komunitas HALO yang berada di Pamekasan. Maka dari itu peneliti tertarik meneliti tentang

⁹Drs. Jaluddin Rakhmat M.Sc, “*Psikologi Komunikasi*” (Bandung, PT REMAJA ROSDAKARYA, 1996) 129.

Dampak *Game online* terhadap Komunikasi Interpersonal pada Remaja Pecandu *Game online mobile legend* di Pamekasan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti merumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada remaja pecandu *game online mobile legend* di *Game House* Barurambat Timur?
2. Bagaimana dampak terhadap komunikasi interpersonal pada remaja pecandu *game online mobile legend* di *Game House* Barurambat Timur?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Bagaimana komunikasi interpersonal pada remaja pecandu *game online mobile legend* di *Game House* Barurambat Timur.
2. Untuk mengetahui dampak dampak *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada remaja pecandu *game online mobile legend* di *Game House* Barurambat Timur.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian mempunyai dua manfaat besar yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat penelitian secara praktis.

1. Manfaat penelitian secara Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan tentang dampak *game online* terhadap komunikasi interpersonal yang tertuju pada remaja.

- b. Memberikan ilmu pendidikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan dan memovasi remaja agar terhindar dari dampak *game online*.

2. Manfaat penelitian secara praktis

Adapun secara praktis, hasil penelitian ini memungkinkan memberikan makna-makna pada kalangan antara lain :

a. Bagi Mahasiswa

Untuk kalangan mahasiswa bisa dijadikan sebagai referensi atau bahan kajian bagi mahasiswa yang membutuhkan.

b. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, menjadi salah satu tambahan pengalaman yang dapat menambah khazanah pengetahuan dalam dunia pendidikan, terlebih dalam menangani permasalahan *game online* ini.

c. Bagi Peneliti lain

Sebagai perbandingan dan referensi dalam penelitian yang lebih mendalami dimasa yang akan datang.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam menafsirkan judul penelitian di atas, maka terlebih dahulu penulis akan memberikan penegasan terhadap beberapa istilah yang dianggap penting dan memberikan gambaran yang jelas maksud judul tersebut. Untuk itu penulis menjelaskan beberapa istilah dalam penelitian, di antara sebagai berikut :

1. Dampak

Dampak adalah akibat, imbas atau pengaruh yang terjadi baik itu negatif atau positif dari sebuah tindakan yang dilakukan oleh satu atau sekelompok orang yang melakukan kegiatan tertentu.

2. *Game online*

Game online adalah permainan yang menggunakan internet sebagai syarat utama dan bisa dimainkan secara individu maupun berkelompok.

3. Komunikasi interpersonal

Adalah komunikasi yang dilakukan antara individu satu dengan individu lainnya. Misalnya : suami istri, sesama sahabat, guru dan murid, dan sebagainya.

4. Komunitas *Mobile legend*

Adalah suatu kelompok sosial di suatu masyarakat yang terdiri dari beberapa individu yang saling berinteraksi di lingkungan tertentu dan memiliki ketertarikan yang sama pada *game mobile legend*.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Tujuan dari kajian penelitian terdahulu adalah untuk memberikan pandangan antara peneliti yang dilakukan dengan hasil penelitian yang telah ada dan memberikan pandangan kepada peneliti sejauh mana pengetahuan peneliti dan beberapa yang terkait tentang Dampak *Game online* terhadap Komunikasi Interpersonal pada Remaja Pecandu *Game online Mobile legend* di Pamekasan yaitu :

1. Skripsi yang ditulis Eliana Pratiwi jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2017 “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game online*”.¹⁰ Pada penelitian ini mendeskripsikan tentang perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game online*. Persamaan penelitian ini dengan yang sebelumnya sama-sama meneliti tentang kecanduan *game online*. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini menganalisis tentang kecanduan *game online mobile legend* sedangkan penelitian sebelumnya peneliti menggunakan kecanduan *game online DOTA 2*.
2. Skripsi yang ditulis Lesti Gustanti jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung 2017 “Komunikasi Interpersonal pada Orangtua dan Anak dalam menanamkan Nilai Ibadah Sholat di Kelurahan Labuhan Ratu Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung”.¹¹ Pada penelitian ini mendeskripsikan tentang perilaku komunikasi interpersonal. Persamaan penelitian ini dengan yang sebelumnya sama-sama meneliti tentang komunikasi interpersonal. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini menganalisis tentang komunikasi interpersonal pada remaja pecandu *game online* sedangkan penelitian sebelumnya peneliti menggunakan komunikasi interpersonal pada anak dan orangtua.

¹⁰ Eliana Pratiwi “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game online*”, (Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tritayasa Serang, 2017).

¹¹ Lesti Gustanti “Komunikasi Interpersonal pada Orangtua dan Anak dalam menanamkan Nilai Ibadah Sholat di Kelurahan Labuhan Ratu Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung”, (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2017).