

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pesatnya perkembangan teknologi secara tidak langsung berdampak besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai perspektif dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi telah berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga saat ini dan semakin mendunia. Ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat kompleks. *Handphone* merupakan salah satu dari hasil penemuan inovasi komunikasi teknologi. *Handphone* digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi juga sebagai media hiburan multimedia, mulai dari mengambil foto, merekam video, bermain permainan, mendengarkan musik, menonton YouTube dan mengakses internet dalam hitungan detik.<sup>1</sup>

Salah satu fitur *handphone* yang paling banyak diminati oleh banyak orang adalah tersedianya berbagai aplikasi permainan yang variatif. Program permainan Aplikasi yang tersedia dalam *handphone* atau sering disebut dengan *game online* memiliki banyak ragam/varian dan dapat langsung diakses oleh pengguna *handphone*. Fenomena ini menunjukkan bagaimana teknologi *game online* telah menyebar luas ke berbagai sektor kehidupan.

---

<sup>1</sup>“*Sejarah Penemuan Handphone,*” diakses dari <https://www.qubisa.com/article/sejarah-penemuan-handphone>, pada tanggal 23 Maret 2022 pukul 20:00 WIB.

*Game online* dapat dengan mudah diperoleh melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game online* akan sangat fenomenal di masa depan. Beberapa perangkat baru telah keluar dengan beragam aplikasi *game online* canggih bermunculan.<sup>2</sup>

*Game online* adalah sarana hiburan dalam bentuk *video game*. *Game* identik dengan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak. Tapi sekarang *Game online* tidak bisa lagi dianggap sebagai salah satu hal yang hanya bisa diakses anak-anak saja. Pasar industri *game online* ini adalah remaja. Bahkan ada yang khusus hanya untuk kalangan dewasa, karena isi dan level permainan yang ada di dalam *game online* tersebut.<sup>3</sup>

Bermain tidak dapat dipisahkan dari berbagai rentan kehidupan manusia, baik dari masa anak-anak, remaja hingga dewasa, bermain menjadi salah satu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai kesenangan. Terutama pada masa anak-anak hingga remaja khususnya, bermain juga merupakan sarana perkembangan, dimana dengan bermain memiliki efek positif pada penyesuaian sosial, penyesuaian dari anak, dan perkembangan emosi, kepribadian, serta kognisi anak.<sup>4</sup>

Namun, bermain *game online* tidak baik untuk penggunaan jangka panjang, terutama untuk anak-anak. Karena dapat menyebabkan kecanduan/ketagihan dan dapat mengganggu aktivitas normal anak dalam kesehariannya serta mengurangi interaksi anak dengan lingkungan di sekitarnya, selain itu anak menjadi lupa akan tanggung jawab dan waktu,

---

<sup>2</sup> Nabella Karunia Putri, “*Studi Kecanduan Game Online dan Komunikasi Interpersonal Siswa di SMAN 4 Kota Kediri*,” (Kediri: UN PGRI Kediri, 2021), 2.

<sup>3</sup> Ibid, 2.

<sup>4</sup> Joshua Monang Parulian Sihite, “*Komunikasi Interpersonal Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak*”, e-Proceeding of Management : Vol.7, No.1 April 2020.

anak menjadi malas mandi, dan juga kurang tidur karena keasikan bermain *game online* sehingga mengabaikan rasa kantuk. Dan juga dampak lain dari bermain *game online* yaitu mengurangi waktu anak untuk belajar, serta anak menjadi tertutup. Hingga akhirnya dapat mengurangi komunikasi interpersonal antara anak dengan lingkungannya, terutama orang tuanya.<sup>5</sup>

Dalam pengamatan penulis, untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak dibutuhkan komunikasi interpersonal orang tua yang baik. Penggunaan komunikasi interpersonal yang baik dianggap mampu mengembangkan keterampilan berbahasa dan hubungan dengan lingkungan sekitar, serta meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial.

Komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antara dua orang atau lebih, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menanggapi secara langsung pula. Komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dan anak terikat dalam hubungan keluarga. Terdapat beberapa bentuk komunikasi interpersonal yang dapat dilakukan oleh orang tua dan anak, diantaranya dialog, *sharing*, wawancara, dan konseling dimana keempat bentuk komunikasi tersebut membuahkan hal yang baik jika dilakukan dengan baik.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti<sup>7</sup> kepada salah satu keluarga di desa Omben seperti yang terjadi pada Ibu Maryam yang memiliki anak usia 9 tahun yang bernama Alif di lingkungan Desa Omben. Anak ini merupakan salah satu anak yang

---

<sup>5</sup> Ibid,2.

<sup>6</sup> Agus M Hardjana, "*Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*", (Yogyakarta: Kanisius, 2003), 85.

<sup>7</sup> Maryam, Ibu Rumah Tangga, *Wawancara Pra Observasi Lapangan* (24 Mei 2022).

kecanduan *game online*, hal tersebut terjadi dikarenakan saat anak ini dipanggil oleh orang tuanya anak tersebut tidak langsung menjawab panggilan orang tuanya, dan ketika menjawab pun ia tetap menatap *handphone* nya untuk bermain *game online*. Bahkan ketika anak ini diminta ibunya untuk membeli sesuatu, anak ini tidak lepas dari *handphone* nya dan tetap fokus pada *game onlinenya* bukan fokus melihat jalan. Peneliti tertarik mengkaji bagaimana komunikasi interpersonal yang dibangun oleh ibu Maryam dalam menyikapi anaknya yang kecanduan *game online*.

Ibu Maryam menerapkan komunikasi interpersonal secara verbal terhadap anaknya, seperti menegur anaknya ketika terlalu lama bermain *game online*, dan juga menegur untuk mengingatkan anaknya melaksanakan sholat atau untuk belajar. Komunikasi interpersonal yang dibangun Ibu Maryam ini mungkin tidak menyelesaikan konflik, tetapi bisa meredakan dan mengendalikan situasi, dimana ketika ibu Maryam menegur anaknya, Alif yang sedang bermain *game online*, Alif akan menuruti perkataan ibunya, tetapi tidak memungkinkan Alif berhenti seterusnya bermain *game online*. Dalam situasi ini Ibu Maryam bisa meredakan Alif berhenti bermain *game online* untuk sejenak, Ibu Maryam berhasil mengendalikan situasi anaknya dengan menggunakan *forced compliance* (kepatuhan paksa).

Dalam upaya menghindari penyalahgunaan internet tentu dibutuhkan komunikasi keluarga yang harmonis, keluarga yang harmonis dianggap mampu memberlakukan aturan penggunaan internet sehat dalam lingkungan rumah. Komunikasi antara orang tua dan anak harus memiliki tujuan, jika tidak maka komunikasi tersebut tidak akan berjalan sesuai dengan harapan.

Hubungan yang penuh akrab dan bentuk komunikasi dua arah antara anak dan orang tua merupakan kunci dalam Pendidikan moral keluarga. Komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak haruslah bersifat mendorong, penuh penghargaan, dan perhatian sehingga faktor-faktor yang menyebabkan anak kecanduan bermain *game online* dapat dihilangkan.<sup>8</sup>

Berdasarkan fenomena di atas, dengan ini peneliti terinspirasi untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia 8-12 Tahun Di Desa Omben Kecamatan Omben Kabupaten Sampang”.

## **B. Fokus Penelitian**

Melihat dari konteks penelitian di atas, agar dapat memudahkan dalam penelitian ini maka peneliti memfokuskan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Komunikasi Interpersonal orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak usia 8-12 tahun di desa Omben kecamatan Omben kabupaten Sampang ?
2. Bagaimana bentuk Komunikasi Interpersonal orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak usia 8-12 tahun di desa Omben kecamatan Omben kabupaten Sampang ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari paparan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

---

<sup>8</sup>Soedarsono, Dewi. K dan Wulan, Roro Retno, *Model Komunikasi Teman Sebaya Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja Global Melalui Media Internet*, (Bandung: Universitas Telkom, 2017).

1. Mengetahui Komunikasi Interpersonal orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak usia 8-12 tahun di desa Omben kecamatan Omben kabupaten Sampang.
2. Mengetahui bentuk Komunikasi Interpersonal orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak usia 8-12 tahun di desa Omben kecamatan Omben kabupaten Sampang.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi orang tua anak dalam memberikan batasan bermain *game online* agar lebih bijaksana.
2. Dengan studi ini juga diharapkan memberikan manfaat ilmu pengetahuan, khususnya pada diri penulis dan umumnya bagi para pembaca.

#### **E. Definisi Istilah**

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antar pribadi atau *communication interpersonal* merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung. Interpersonal merupakan turunan dari awalan inter, yang berarti antara. Dan kata personal, yang berarti “orang” dengan

demikian komunikasi interpersonal secara harfiah yaitu komunikasi yang terjadi antara orang-orang.<sup>9</sup>

## 2. Komunikasi Interpersonal Orang Tua

Komunikasi interpersonal orang tua dan anak adalah komunikasi antar pribadi yaitu komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak yang terjalin secara terus menerus dan dapat mempengaruhi sikap anak yang terlibat dalam komunikasi tersebut.

## 3. Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan definisi operasional kecanduan *game online* adalah perilaku bermain permainan internet yang berlebihan sehingga menyebabkan ketergantungan sampai meninggalkan atau melupakan kewajibannya pada dunia nyata, serta menimbulkan dampak-dampak negatif dari perilaku kecanduan *game online*. Hal ini juga melekat pada kegiatan atau suatu hal yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik maupun psikologis.

## 4. *Game Online*

*Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game online* artinya adalah permainan dan *online* artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* merupakan salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan

---

<sup>9</sup> Siti Rahmi, *Komunikasi Interpersonal dan Hubungannya dalam Konseling*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2021), 7.

yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana permainan ini membutuhkan juga jaringan.<sup>10</sup>

## 5. Anak

Secara garis besar anak memiliki arti sesuatu yang lebih kecil atau seseorang yang belum mencapai tahap dewasa atau suatu objek yang “dibawahi oleh objek lain”.<sup>11</sup> Anak adalah seseorang yang lahir dari hasil perkawinan antara wanita dan pria. Anak juga merupakan cikal bakal lahirnya suatu generasi baru yang merupakan penerus cita-cita bangsa, generasi sekarang sebagai penentu kehidupan bangsa yang akan datang.

## F. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian terdahulu merupakan deskripsi ringkas mengenai kajian atau penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain seputar masalah yang akan diteliti. Sehingga terlihat jelas bahwa kajian yang akan dilakukan ini bukan pengulangan terkait judul tersebut:

*Pertama*, penelitian dengan judul: Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Bermain *Game online* (Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Antar Pribadi Orangtua dan Anak yang Bermain *Game online* di Y! *Game online* Solo Square) Oleh Dimas Arya Dwi Permana, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.

Penelitian ini membahas tentang pengalaman komunikasi interpersonal orang tua dan anak, Komunikasi interpersonal yang terjadi dalam sebuah

---

<sup>10</sup>Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), 1.

<sup>11</sup> Wikipedia, “Anak”, diakses dari <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Anak> pada tanggal 29 September 2022 pukul 18:49.

hubungan keluarga, antara orangtua dan anak itu sangat penting, karena dapat menciptakan keluarga yang harmonis. Jenis permainan yang saat ini marak dikalangan anak-anak ini dimainkan dengan menggunakan komputer dan sambungan internet atau biasa dikenal dengan istilah *game online*. Anak-anak seringkali lupa waktu ketika sedang bermain *game online* kesayangannya, sehingga akan melupakan aktivitas lain yang lebih penting, seperti belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua dan anak dalam memahami dampak bermain *game online* terhadap prestasi di sekolah. Subjek dalam penelitian ini adalah orangtua dan anak-anak usia 8-10 tahun yang sedang bermain *game online* di warnet Y! Solo Square. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif digunakan untuk lebih mendalami informasi dari subjek yang diteliti.

Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orangtua yaitu dengan orientasi percakapan dan kepatuhan yang tinggi, komunikasi yang dilakukan secara terbuka, serta pengasuhan orangtua terhadap anaknya dengan membebaskan anaknya bermain, namun tetap memberikan batasan- batasan.<sup>12</sup>

Perbedaan antara kedua penelitian ini terletak pada fokus penelitian, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua dan anak dalam memahami dampak bermain *game online* terhadap prestasi di sekolah sedangkan penelitian saya

---

<sup>12</sup> Dimas Arya Dwi Permana, *Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Bermain Game Online Terhadap Prestasi Di Sekolah* diakses dari <http://eprints.ums.ac.id/39851/1/03.%20Halaman%20Depan.pdf>, pada 22 Maret 2022, pukul 21:12.

menfokuskan pada Bagaimana bentuk Komunikasi Interpersonal orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak usia 8-12 tahun di Desa Omben Kabupaten Sampang dan bagaimana peran komunikasi interpersonal orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak usia 8-12 tahun di Desa Omben Kabupaten Sampang. Sedangkan persamaan antara kedua penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan wawancara.

*Kedua*, penelitian dengan judul: Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Komunikasi Interpersonal Di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. Oleh Ingrid Tio Yosephine Tobing, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: adakah pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan tahun ajaran 2020/2021. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus sampai Oktober. Lokasi penelitian di SMK Telkom 2 Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survey. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 55 siswa kelas XI. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner yaitu angket kecanduan *game online* dan angket komunikasi interpersonal.

Pengujian asumsi sebagai persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji linearitas sebagai asumsi dasar. Dalam uji normalitas diketahui hasil

yang didapat signifikansi sebesar 0,726 lebih besar dari 0,05 atau 5% yang artinya dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dalam uji linearitas didapatkan nilai signifikansi dari linearitas sebesar 0,066 yaitu lebih besar dari 0,05 atau 5%, dan diperoleh nilai Fhitung adalah 1,82 lebih kecil dari Ftabel 1,92, artinya dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Kecanduan *Game online* (X) dengan variabel Komunikasi Interpersonal (Y).

Selanjutnya dilakukan uji dengan analisis regresi sederhana, koefisien determinan dan uji t. Hasil penelitian menjelaskan dalam regresi linier sederhana dapat dilihat nilai koefisien konstanta sebesar 87,227 dan koefisien variabel bebasnya sebesar -0,343. Sehingga diperoleh persamaan regresi  $Y = 87,227 + (-0,343)X$ . Dalam uji t, didapatkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $-4,064 > -2,00575$  yang artinya variabel Kecanduan *Game online* (X) berpengaruh secara negatif terhadap variabel Komunikasi Interpersonal, maka hipotesis adanya pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021 diterima.

Pada uji koefisien determinasi didapatkan pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Telkom 2 Medan sebesar 23,8%. Yang artinya adanya Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Ingrid Tio Yosephine Tobing, *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021* diakses dari <http://digilib.unimed.ac.id/44568/3/3.%20NIM.%201163151021%20ABSTRAK.pdf>, pada 22 Maret 2022, pukul 21:27.

Perbedaan dalam penelitian ini adalah dari metode yang dipakai. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survey, sedangkan metode penelitian yang saya gunakan adalah metode penelitian kualitatif. Kemudian fokus pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa, sedangkan penelitian saya, berfokus pada bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dan bentuk komunikasi interpersonal orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak usia 8-12 tahun. Selain itu, subjek pada penelitian ini adalah siswa di SMK Telkom 2 Medan tahun ajaran 2020/2021, sedangkan penelitian saya adalah orang tua dan anak usia 8-12 tahun di desa omben kecamatan Omben kabupaten Sampang. Persamaannya, sama-sama membahas tentang kecanduan *game online* dan komunikasi interpersonal.

*Ketiga*, penelitian dengan judul: Komunikasi Interpersonal Orang tua dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game online* Pada Anak. Oleh Joshua Monang Parulian Sihite, Fakultas Komunikasi dan Bisnis< Universitas Telkom, 2020. Penelitian ini membahas komunikasi interpersonal dalam keluarga yang merupakan proses interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak. Bimbingan dan peranan orang tua sangat penting dalam mendidik dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak, termasuk dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak.

Merujuk dari latar belakang penelitian ini, identifikasi masalah yang diangkat adalah apakah komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua dan anak mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak dan

bagaimana keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan paradigma konstruktivisme. Kemudian, data yang diperlukan dalam penelitian diperoleh melalui observasi di lapangan terutama wawancara dengan orang tua, guru dan anak serta pengumpulan dokumen berupa foto. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi interpersonal dari DeVito yang menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dilakukan oleh orang yang sudah memiliki hubungan dekat satu sama lain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal, yang dilakukan oleh orang tua dapat mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak. Hal ini ditinjau dari lima aspek komunikasi interpersonal yaitu; keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.<sup>14</sup>

Dalam penelitian yang ditulis oleh Joshua monang parulian sihite dan yuliani rachmaputri menggunakan metode kualitatif dengan paradigma konstruktivisme sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan study kasus dengan metode penelitian kualitatif. Sedangkan persamaan kedua penelitian ini sama-sama membahas tentang komunikasi interpersonal orang tua namun fokus pada aspek pengawasan kecanduan *game online*.

---

<sup>14</sup>Joshua Monang Parulian Sihite, *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Anak* diakses dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/11800/1664>, pada 22 Maret 2022, pukul 21:41.