

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi sudah melanda dalam seluruh aspek kehidupan, terutama aspek teknologi. Beberapa tahun belakangan ini perkembangan teknologi sangat berkembang pesat, perkembangan tersebut dapat dirasakan oleh berbagai lapisan masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Teknologi sangat erat kaitannya dengan internet. Perkembangan internet sangat mempengaruhi kehidupan sosial serta cara berkomunikasi seseorang, hal tersebut bisa dilihat dari pengguna internet di Indonesia yang terus mengalami peningkatan. Perkembangan internet juga sejalan dengan perkembangan yang terjadi pada telepon genggam (handphone), dengan telepon genggam seseorang semakin mudah berkomunikasi melalui sosial media maupun internet. Handphone semakin lama juga semakin canggih fungsinya hampir sama dengan sebuah laptop, namun ukurannya jauh lebih kecil.

Diera digital saat ini pengguna aktif gawai diuntungkan dengan semakin mudahnya menyampaikan informasi dan mendapatkan informasi melalui situs-situs, bahkan hampir semua kegiatan dapat dilakukan hanya dengan mengontrolnya melalui jari-jari kita. Kegiatan belanja, belajar memasak, mencari hiburan atau hanya ingin sekedar bercakap dengan seseorang. Kita akan disuguhkan dengan fitur atau aplikasi yang dapat mempermudah kita untuk

mewujudkan kegiatan kita yang mungkin tidak bisa kita lakukan dalam waktu yang bersamaan.

Fitur atau aplikasi yang ada di gawai saat ini semakin beragam dan menarik, salah satunya yang banyak digemari dikalangan anak-anak adalah *game online*. Saat ini *game online* sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat Indonesia terutama kalangan anak-anak, remaja maupun dewasa. Keberadaan *game online* di aplikasi gawai memiliki manfaat sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa lelah dan juga jenuh setelah beraktivitas, selain sebagai hiburan *game online* juga bisa digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi antar sesama pengguna *game*. Karena *game online* saat ini menawarkan fasilitas yang lebih dibandingkan dengan *game* biasa (*video game*), pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui chatting.

Aplikasi *game online* saat ini sangat mudah diakses siapa saja melalui online store yang tersedia di gawai terutama anak-anak, kondisi tersebut membuat anak-anak menjadi lebih mudah untuk bermain games dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu yang akhirnya menyebabkan anak-anak menjadi ketergantungan, tidak peduli dengan orang disekitar dan lupa dengan kewajiban yang harus mereka laksanakan. Tidak hanya fitur *game online* saja yang digemari oleh anak-anak, fitur media sosial juga menjadi kegemaran bagi anak-anak di era digital ini.

Ketergantungan terhadap *game online* dapat memberikan dampak yang buruk bagi anak, mereka terkadang lupa untuk makan, mandi, tidur bahkan untuk berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya mereka juga malas melakukan kegiatan kegitan yang ada disekitarnya. Mereka akan lebih suka bermain *game*

online, mereka cenderung lebih suka berkomunikasi didunia maya daripada berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Garena Free Fire atau biasa disebut *Free Fire* (disingkat FF) adalah salah satu judul *esports* yang merupakan kombinasi dari genre battle royale dengan TPS (*Third Person Shooter*). *Free Fire* adalah Game Survival dimana terdapat 50 pemain yang terdampar di sebuah pulau terpencil, dan saling menjatuhkan satu sama lain. Game yang dikembangkan dan dirilis oleh Garena ini tersedia di iOS dan Android, dan telah menjadi mobile game nomor 1 di 22 negara sejak 14 Januari 2018 hingga saat ini free fire sudah didownload oleh 100 juta lebih penggunanya (Vega, 2018).

Pada Oktober 2018, Garena Free Fire Indonesia mengumumkan sebuah turnamen *Free Fire* yang bertajuk Jakarta Invitationals 2018. Turnamen tersebut diadakan sebagai salah satu usaha Garena dalam membangun ekosistem *esports* di Indonesia. Tim-tim *Esports Free Fire* di Indonesia memiliki segudang prestasi diantaranya berhasil membawa nama Indonesia menjadi juara di kompetisi *Free Fire* tingkat dunia, salah satunya dalam ajang turnamen *Free Fire World Cup 2019* di Thailand para tim *esports* berhasil mendapatkan juara dan mengalahkan tim tuan rumah, Vietnam, Argentina, Taiwan, Kolombia, Brasil dan Rusia.

Anak-anak cenderung lebih menyukai game free fire dikarenakan banyak keunggulannya yaitu, cocok disegala jenis handphone yang berbasis *android*, sehingga bukan hanya yang memiliki handphone canggih saja yang bisa memainkan game ini. *Free Fire* juga memiliki *server* sendiri di Indonesia, dengan

adanya *server* di Indonesia maka ping free fire lebih mudah, cepat dan stabil sehingga membuat permainan menjadi lancar.

Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan umat manusia. Sifat manusia untuk menyampaikan keinginannya dan untuk mengetahui hasrat orang lain, merupakan awal keterampilan manusia berkomunikasi secara otomatis melalui lambang – lambang isyarat, kemudian disusul dengan kemampuan untuk memberi arti setiap lambang – lambang itu dalam bentuk bahasa verbal.

Komunikasi interpersonal yaitu proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau sekelompok kecil orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik. Komunikasi interpersonal merupakan kegiatan komunikasi yang sering dilakukan manusia sebagai makhluk sosial, komunikasi interpersonal ini sering kali digunakan dalam kegiatan sehari-hari.

Orang tua adalah ayah dan ibu dari seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Umumnya, orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membesarkan anak. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan.

Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda antara masing – masing orang tua, karena setiap keluarga memiliki perbedaan sifat antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lainnya. Di zaman milenial ini, semakin lama orang tua semakin kehilangan perannya dalam membimbing anak. Handphone menyebabkan kurangnya keharmonisan hubungan dalam keluarga,

karena handphone membuat anak lebih individual dan kurang memperhatikan apa yang ada disekelilingnya. Mereka lebih memilih untuk bermain dengan teknologi tersebut daripada berkomunikasi secara langsung dengan orang tua. Kadang orang tua juga merasa diabaikan sebab perkataannya jarang dihiraukan sejak kedatangan handphone tersebut.

Kurangnya keharmonisan dalam keluarga ini dirasakan para orang tua sejak mereka memberikan kebebasan pada anak untuk bermain handphone. Padahal tujuan awalnya orang tua memberikan handphone adalah untuk memudahkan mereka saling berkomunikasi satu sama lain dan untuk memudahkan mereka dalam mengembangkan wawasan. Tetapi kenyataan yang terjadi malah sebaliknya, orang tua merasa kalah dengan handphone karena dimata anak – anak handphone lebih unggul. Peran yang dapat dilakukan oleh orang tua, yaitu harus lebih bijak dalam memilih teknologi yang ada dan yang sudah dikembangkan untuk diberikan kepada anak, memilih dan mendownload fitur atau aplikasi yang dapat berguna bagi anak kedepannya, orang tua harus memahami permasalahan yang ada sekarang dalam kemajuan dibidang teknologi, orang tua juga harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada agar mereka bisa menuntun anak-anaknya untuk menunjukkan mana yang baik dan mana yang benar.

Orang tua harus memberikan aturan yang dapat membatasi penggunaan handphone yang berlebihan untuk anak berusia rentan agar dampak negatif tidak terbawa hingga tumbuh besar, orang tua juga harus berkomunikasi sesering mungkin untuk mendekatkan dan merekatkan hubungan dengan anak – anak mereka. Orang tua harus sebijak mungkin untuk mengarahkan dan membimbing

anak agar berada di jalan yang benar sehingga mereka dapat memanfaatkan kehadiran handphone sepositif mungkin.

Penelitian ini akan membahas tentang komunikasi interpersonal orang tua dengan anak yang sering bermain *game online* free fire menggunakan handphone. Anak disini merujuk pada pengguna handphone di rentang usia 10-12 tahun. Dimana pada masa – masa usia segitu peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mendidik dan mengembangkan karakter anak dan bagaimana orang tua memberikan pengarahan, nasehat, dan pelajaran kepada masing – masing anaknya.

Penelitian ini dilakukan di Desa Jemirahan Kecamatan Jabon Kabupaten Sidoarjo. Lokasi ini merupakan lokasi yang agamis karena dekat dengan salah satu pondok pesantren. Peneliti melakukan penelitian ditempat ini karena ada anak berusia 10-12 tahun yang menggunakan handphone dan bermain *game online*. Bahkan tidak sedikit orang tua yang kesal karena anaknya sering main *game online* sampai lupa waktu, lupa waktunya mengaji, lupa waktunya belajar, dan kadang juga lupa akan makan. Ada beberapa kasus juga diantaranya anak tidak membayarkan uang pembayaran spp mengaji, uangnya dibuat biaya berselancar didunia maya, ada yang menghabiskan pulsa orang tuanya untuk dibelikan kuota, bahkan ada yang berani mengambil uang orang tuanya untuk *top up diamond* free fire.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah di ulas diatas, dapat di identifikasikan bahwa rumusan masalah peneliti akan berfokus pada “Bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pemain *game online* fre fire ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pemain *game online* fre fire.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pengetahuan bagi ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang kajian mengenai komunikasi interpersonal orang tua dengan anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi orang tua, merupakan bahan masukan sebagai langka yang strategis dalam pengajaran di lingkungan keluarga. Bagi peneliti merupakan bahan informasi untuk meningkatkan dan menambah pengetahuan terhadap komunikasi interpersonal.