

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era moderen seperti sekarang kecanggihan teknologi sudah berkembang dengan begitu pesat, hal tersebut tentunya akan menimbulkan dampak yang positif dan juga negatif. Salah satu dampak positifnya adalah percepatan proses pertukaran informasi, jika dulu suatu informasi memerlukan waktu yang lama untuk disebar luaskan lain halnya dengan sekarang dalam hitungan detik informasi bisa disebar luaskan melalui media sosial seperti whatsapp, facebook, twitter, dan lain sebagainya.

Seiring dengan dampak positif tersebut terdapat pula dampak negatif yang ditimbulkan oleh kecanggihan teknologi, diantaranya adalah munculnya beberapa *game online* yang menyajikan berbagai keseruan dan juga tantangan bagi kalangan remaja. Bagi sebagian orang bermain *game online* merupakan sarana untuk menyegarkan pikiran dari tekanan yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti faktor pekerjaan ataupun faktor yang lainnya. Akan tetapi *game online* juga memiliki dampak yang merugikan jika dilakukan secara terus menerus atau yang biasa disebut dengan kecanduan.

Seperti halnya peristiwa yang diberitakan oleh kompas.com mengenai cerita orangtua hadapi anak selama sekolah ditutup, dari Kecanduan Game Online hingga Lupa Pulang. Jumat, 17 Juli 2020. Penulis: Taufiqurrahman Editor: Robertus Belarminus PAMEKASAN, KOMPAS.com - Sunarmi tidak dapat menahan emosinya karena tiga sampai empat kali dalam sehari, harus

memutar kampung mencari anaknya yang sudah tidak kerasan di rumahnya. Ia harus menyisir beberapa rumah tetangganya untuk menemukan anaknya. Ia juga harus menunda pekerjaan rumah yang harus diselesaikan, seperti memasak, mencuci, memberi pakan ternak dan pergi ke ladang mengurus pertanian. Suatu hari, ia mendapati anaknya yang sudah duduk di bangku SD kelas 2 di SDN Tebul Barat, Kecamatan Pegantenan, Kabupaten Pamekasan, sedang berkumpul dengan teman-temannya. Mereka lagi asyik bermain game online di gawainya. Sunarmi langsung mengajak anaknya pulang. Sejak pagi, anaknya sudah pergi untuk bermain. Bahkan, belum sempat sarapan, sudah menghilang dari rumahnya. "Kalau urusan bermain, anak saya lupa makan, lupa mandi dan sampai lupa mau pulang" ujar Sunarmi, kepada Kompas.com, Jumat (17/7/2020). Setibanya di rumah, Sunarmi melanjutkan kebiasannya, memarahi anaknya. Karena tak dapat mengendalikan emosinya, ponsel yang dibuat bermain game online anaknya, diambilnya kemudian dibanting hingga rusak. "Anak saya sudah kecanduan game hp sejak sekolahnya ditutup. Sehari-hari kegiatannya bermain dari pagi sampai malam," kata Sunarmi. Sunarmi sempat berpikir akan memondokkan anaknya ke pesantren agar bisa mendapatkan pendidikan yang baik. Namun, pikirannya berubah karena terbebani biaya pendidikannya. Sunarmi mengurus anaknya sendirian setelah ditinggal suaminya. Selama tiga bulan lebih, Sunarmi merasa khawatir dengan nasib pendidikan dan masa depan anaknya.

Ketika ada ibu-ibu yang mengajak untuk ujuk rasa ke sekolah menuntut agar sekolah dibuka kembali, dirinya langsung setuju. "Saya takut anak saya bodoh, makanya saya ikut menuntut sekolah dibuka lagi," ungkap

dia. Tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya secara online, hanya diterima anaknya di awal-awal sekolah ditutup karena pandemi. Namun, belakangan pembelajaran itu sudah tidak pernah dilakukan. Guru di sekolahnya sudah tidak pernah mengirimkan tugas. Sunarmi juga sering tidak punya uang untuk membeli paket data internet. Kalaupun ada data internet, sering cepat habis dipakai bermain game oleh anaknya. Junariyah, wali murid lainnya di SD Tebul Barat, juga merasakan kesulitan mengontrol anaknya yang sudah tidak masuk sekolah selama hampir 4 bulan. Sehari-hari kegiatan anaknya lebih banyak dihabiskan dengan bermain. Satu-satunya kegiatan pendidikan yang diperoleh anaknya, hanya ketika mengaji di surau. "Untung anak saya masih bisa mengaji di surau. Kalau di sekolah, sudah masuk 4 bulan libur tidak ada pelajaran," ujar Junariyah. Junariyah mengaku, kesulitan untuk mendidik sendiri dan mendampingi anaknya belajar di rumah. Perempuan yang hanya tamatan madrasah ini terkadang tidak tahu dengan isi buku pelajaran anaknya yang duduk di bangku kelas 5. "Kalau saya mengajar sendiri di rumah, banyak tidak tahu isi pelajaran bukunya. Makanya sekolah harus dibuka lagi agar anak-anak bisa masuk lagi," ungkap dia. Perubahan yang terjadi pada anaknya, dirasakan Junariyah hanya pada perubahan warna kulit sejak pandemi Covid-19, yakni semakin gelap. "Seharian main layangan terus kulitnya semakin gelap," ujar dia.

Selain berita tersebut terdapat pula berita mengenai kecanduan game online, remaja 18 Tahun Nekat Curi Sepeda di Tengah Keramaian Senin, 3 Agustus 2020 | 14:15 WIB Penulis: Kontributor Pontianak, Hendra Cipta Editor: Teuku Muhammad Valdy Arief PONTIANAK, KOMPAS.com

Reorang remaja putra berinisial DP (18) asal ditangkap aparat kepolisian karena diduga mencuri sebuah sepeda di salah satu kompleks perumahan padat penduduk Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak, Kalimantan Barat.

Kapolsek Pontianak Timur, AKP Prayitno mengatakan, aksi nekat DP dilakukan bersama dengan seorang temannya berinisial I yang sampai dengan saat ini masih buron. “Tersangka DP saat ini masih dalam pemeriksaan mendalam untuk mengetahui keberadaan pelaku lain,” kata Prayitno. Dari keterangan awal, alasan pelaku DP mencuri sepeda tersebut karena dia tidak punya uang untuk bermain game online. “Dia berencana menjual sepeda itu untuk bermain game secara online,” ungkap Prayitno. Prayitno menerangkan, peristiwa pencurian tersebut terjadi pada Minggu (26/7/2020) sore. Padahal saat itu, aktivitas warga sedang ramai-ramainya. “Korban yang merasa kehilangan sepeda dan mengalami kerugian uang jutaan rupiah langsung membuat laporan kepolisian,” ujar Prayitno.

Terungkap karena CCTV. Dalam melancarkan aksinya, tersangka DP berperan sebagai pelaku utama yang masuk ke dalam garasi rumah untuk mengambil sepeda. Sementara pelaku I menunggu di sepeda motor sambil memantau situasi. “Tersangka DP masuk ke garasi dengan terlebih dulu membuka pagar rumah. Setelah mendapatkan sepeda, keduanya kabur,” ucap Prayitno. Dijelaskan, kasus ini terungkap setelah aksi kedua pelaku terekam kamera pengawas atau CCTV. Di kamera tersebut, wajah pelaku DP terpampang jelas, sehingga identitasnya diketahui. Prayitno melanjutkan, pada Selasa (28/7/2020) sekitar 20.00 WIB, anggota Polsek Pontianak Timur

mendapat informasi keberadaan pelaku. “Anggota kita langsung ke lokasi dan mengamankan pelaku di rumahnya. Di sana juga ditemukan barang bukti sepeda yang dicuri tersebut,” kata Prayitno.

Dari peristiwa tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online merupakan sebuah permasalahan yang harus diperhatikan oleh setiap masyarakat. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan yang dikeluarkan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) melalui berita yang diterbitkan oleh Kompas.com seperti yang tertera sebagai berikut: **WHO Resmi Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental** Selasa, 19 Juni 2018 | 19:29 WIB Penulis: Gloria Setyvani Putri Editor: Gloria Setyvani Putri KOMPAS.com - Setelah mempertimbangkan banyak hal, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) resmi menetapkan kecanduan game atau game disorder sebagai penyakit gangguan mental. Hal ini setelah WHO menambahkan kecanduan game ke dalam versi terbaru International Statistical Classification of Diseases (ICD), Senin (18/6/2018). ICD merupakan sistem yang berisi daftar penyakit berikut gejala, tanda, dan penyebab yang dikeluarkan WHO. Berkaitan dengan kecanduan game, WHO memasukkannya ke daftar "disorders due to addictive behavior" atau penyakit yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan.

Dirangkum Science Alert, Selasa (19/6/2018), kecanduan game bisa disebut penyakit bila memenuhi tiga hal. Pertama, seseorang tidak bisa mengendalikan kebiasaan bermain game. Kedua, seseorang mulai memprioritaskan game di atas kegiatan lain. Ketiga, seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat. WHO mengatakan,

ketiga hal ini harus terjadi atau terlihat selama satu tahun sebelum diagnosis dibuat. Selain itu, WHO mengatakan permainan di sini mencakup berbagai jenis permainan yang dimainkan seorang diri atau bersama orang lain, baik itu online maupun offline. Meski demikian, bukan berarti semua jenis permainan bersifat adiktif dan dapat menyebabkan gangguan. "Bermain game disebut sebagai gangguan mental hanya apabila permainan itu mengganggu atau merusak kehidupan pribadi, keluarga, sosial, pekerjaan, dan pendidikan," menurut WHO.

Dari permasalahan yang telah disampaikan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat dampak yang negatif yang disebabkan oleh remaja yang kecanduan bermain *game online* sehingga mengakibatkan orang tua semakin kwalahan dalam mendidik dan memberikan pengarahan dengan baik. Jika orang tua mampu memberikan pengarahan dengan baik mengenai dampak yang disebabkan karena kecanduan *game online* maka akan meminimalisir remaja yang bermain *game online* secara berlebihan karena remaja tersebut sudah memahami dampak-dampak yang akan disebabkan oleh perilaku tersebut.

Game online hanya bisa dimainkan jika remaja tersebut memiliki *Gadget* atau perangkat elektronik yang berfungsi sebagai perangkat khusus pada setiap perangkatnya. *Gadget* akan berdampak negatif jika tidak digunakan dengan benar oleh penggunanya seperti contoh kecanduan bermain hingga lupa waktu, lupa akan makan/minum, istirahat tidur, terus menerus didepan layar monitor komputer ataupun layar *handphone* yang nantinya akan mengakibatkan iritasi pada mata, mata akan kering, dan juga

kurang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya, menganggap bahwa dirinya bisa sendiri dan melupakan bahwa kodratnya manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan dan saling tolong menolong antara satu sama lain. Dampak negatif yang sudah terlihat pada perkembangan remaja usia 12-15 tahun yaitu secara tidak langsung dalam kesehariannya dalam keluarga, membuat anak sering tidak mengindahkan nasihat dan perbincangan orang tua, anak sering menyendiri dan kurang berkomunikasi dengan keluarga sehingga kecenderungan menyendiri dengan *gadget* menjadi dampak negative lainnya dari penggunaan *gadget* tersebut.

Desa Wonokoyo merupakan salah satu desa yang terletak wilayah administrasi kecamatan Beji kabupaten Pasuruan. Desa Wonokoyo terletak pada wilayah dataran 135 meter dari permukaan laut dengan luas 400 ha, sedangkan jarak dengan ibu kota Kabupaten sejauh 30 Km dengan jarak tempuh sekitar 60 menit melalui jalan provinsi. Desa dengan jumlah penduduk sebanyak 6.937 jiwa tersebut merupakan salah satu desa dengan potensi lapangan pekerjaan yang cukup besar karena di desa Wonokoyo terdapat 18 perusahaan yang mendirikan pabrik. Oleh karena itu desa Wonokoyo biasanya disebut dengan kawasan industri. Dengan adanya potensi tersebut desa Wonokoyo menjadi desa yang maju dan juga mengalami modernisasi sehingga banyak bermunculan tempat nongkrong yang menyediakan berbagai fasilitas termasuk diantaranya adalah wifi dengan kecepatan yang tinggi. Dengan adanya tempat-tempat nongkrong tersebut

sebagian besar remaja yang ada di desa Wonokoyo menghabiskan waktunya untuk nongkrong dan bermain *game online* sampai lupa waktu.

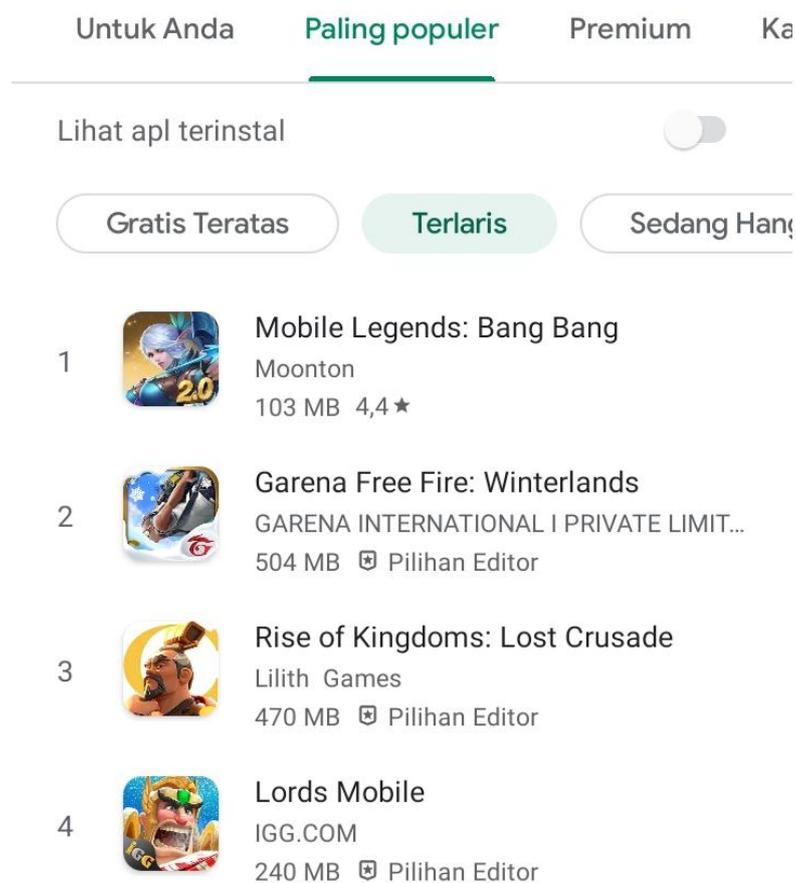
Pada awal tahun 2020 terdapat kasus remaja yang kabur dari rumahnya karena dilarang untuk bermain *game online* oleh orang tuanya. Agung merupakan salah satu remaja usia 15 tahun yang ada di dusun Kemiri RT. 02 RW. 08 desa Wonokoyo, agung sering menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain *game online free fire*. Agung sering bermain *game* sampai larut malam, hal tersebut menyebabkan agung sering telat masuk sekolah sehingga sering dihukum. Saking seringnya agung dihukum sampai-sampai orang tua agung dipanggil kepala sekolah, karena teguran dari kepala sekolah tersebut orang tua agung sering memarahi agung, sampai-sampai *hand phone* yang sering dipakai oleh agung untuk bermain *game online* disita selama satu bulan. Dengan adanya sangsi tersebut orang tua agung berharap agar agung menyadari kesalahannya dan memperbaikinya.

Akan tetapi dengan adanya sangsi tersebut agung malah marah besar kepada orang tuanya sampai-sampai agung kabur dari rumah dan hidup di jalanan bersama dengan anak punk (anak jalanan).

Game online adalah jenis permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain terhubung dengan jaringan internet atau disebut dengan *online*, jadi apabila seseorang menginginkan permainan *game online* maka perangkat yang harus digunakan adalah perangkat yang memiliki koneksi atau terhubung dengan jaringan internet. Apabila tidak tersambung pada koneksi internet maka

game tersebut tidak dapat dimainkan. Pada era digitalisasi seperti sekarang *game online* mengalami pertumbuhan yang begitu pesat hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya jenis *game online* yang bermunculan pada kurun waktu beberapa tahun kemarin. Sampai saat ini terdapat ribuan *game online* yang tersedia di *play store* atau *app store* yang ada pada masing-masing *handphone* atau *gadget* setiap orang. Dari ribuan *game online* tersebut terdapat beberapa *game* yang menempati posisi teratas berdasarkan banyaknya pengguna yang menggunakan *game online* tersebut, salah satu *game* yang menempati posisi tersebut adalah *game online free fire*.

Gambar 1.1 Game online free fire sebagai salah satu game paling populer



Game online free fire merupakan *game online* yang menyajikan peperangan, dimana dalam peperangan tersebut dimainkan oleh 50 orang pemain, masing-masing pemain diberikan sebuah misi untuk bertahan hidup selama permainan tersebut berlangsung, jika pemain tersebut mampu untuk bertahan hidup dan juga mengalahkan musuhnya yang berjumlah 49 orang, maka pemain tersebut akan *booyah* atau menjadi pemenang dalam permainan tersebut dan mendapatkan hadiah seperti senjata baru ataupun pakaian baru dan juga mendapatkan kenaikan pangkat untuk karakter yang dia mainkan dalam *game* tersebut.

Game online free fire merupakan jenis *game* yang menyajikan suasana peperangan sehingga selama bermain pemain akan berada dalam kondisi yang menegangkan dimana hal tersebut bisa mempengaruhi psikologi pemain tersebut sehingga menimbulkan gangguan mental jika dilakukan secara berlebihan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti merasa terpanggil untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Efektifitas komunikasi interpersonal antara orang tua dengan remaja pecandu *game online* (*free fire*) di desa Wonokoyo”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah disampaikan diatas, maka terbentuklah beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Efektifitas komunikasi interpersonal antara orang tua dengan remaja pecandu game online (free fire) di desa Wonokoyo.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Efektifitas komunikasi interpersonal antara orang tua dengan remaja pecandu game online (free fire) di desa Wonokoyo.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Praktisi

Hasil dari penelitian tersebut juga bisa dijadikan sebagai pembelajaran bagi masyarakat, khususnya bagi remaja yang ada di desa Wonokoyo agar tidak berlebihan dalam bermain *game online* karena hal tersebut bisa menyebabkan perilaku yang negatif sehingga bisa merugikan bagi dirinya sendiri dan juga lingkungan sekitar.

1.4.2 Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan-masukan bagi peneliti dalam bidang yang serupa, dan juga memberikan manfaat untuk penelitian yang akan datang agar digunakan sebagai acuan untuk meneliti permasalahan sosial khususnya dalam bidang efektifitas komunikasi interpersonal.