BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online sejatinya adalah sebuah teknologi daripada hanya sekedar genre, di mana mekanisme dari game online sendiri coba menghubungkan antara setiap pemain. *Game online* biasanya dimainkan dengan perangkat jaringan komputer berupa internet, dengan kemampuannya dapat terhubung secara *singleplayer* dan *multiplayer*. Dalam penelitiannya yang berjudul ―Pengaruh Game Online Terhadap Remaja‖, (Surbakti, 2017) mendefinisikan *game online* sebagai sebuah hiburan *game* yang dapat terhubung berkat adanya jaringan teknologi sehingga pengguna bisa memainkannya secara fleksibel dan bersama-sama dalam sebuah kelompok pada dunia game tersebut dengan visualisasi gambar yang menarik sesuai dengan apa yang kita mau, serta di dukung kemudahan akses untuk dimainkan di *smartphone* atau laptop.

Salah satu *game online* yang paling popular di Indonesia dan menjadi *top free game* di *google play store* adalah Moblie Legends, di mana durasi untuk satu kali permainan dalam *game* ini cukup lama dengan kisaran waktu bermain selama 20-30 menit, bahkan jika tim lawan bermain dengan kompetitif tidak jarang bisa menghabiskan waktu permainan lebih dari 30 menit. Rata-rata para pemain Moblie Legends bermain *game* ini berkali-kali sehingga dapat menghabiskan waktu berjam-jam dalam mengakses *game* tersebut. Dimas Wiratama, selaku operational Manager Moonton Indonesia menyatakan terhitung dari tahun 2021 setiap bulan pengguna atau pemain aktif Moblie Legends mencapai 50 juta pemain dari total 170 juta aktif pengguna perbulan di seluruh dunia dan menjadikan Indonesia sebagai kontibutor terbesar dalam *game* ini (Hasan et al., 2021)

Game online lainnya yang juga dimainkan oleh banyak kalangan adalah *game* yang diciptakan oleh perusahaan Garena, yakni Free Fire. *Game* ini berbasih pertempuran dan perang atau *batle royal* dengan menggunakan senjata api yang terdiri dari 50 pemain dalam satu *room* di mana setiap pemain harus saling menembak dan berhan hidup untuk dapat memenangkan permainan, baik dalam

Komunikasi Orang Tua.., Pandu Firmansyah, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

kategori individu maupun tim yang beranggotakan 2-4 pemain. *Game online* Free Fire membuktikan popularitasnya di Indonesia dengan total undahan lebih dari 500 juta kali di Google Play Store semenjak tahun pertama kali rilisnya (2017) dan menjadi populer di berbagai deretan negara seperti Asia (Khoirunnisa & Ramadan, 2024).

PUBG Mobile adalah kandidat kuat sebagai *game online* yang juga sangat banyak dimainkan, di mana *game online* ini tidak jauh berbeda dengan *game online* Free Fire yang mengangkat tema *battle royale.* PUBG Mobile dalam satu *room* berisikan 100 pemain yang bercoba bertahan hidup selama mungkin hingga menjadi pemenang. PUBG Mobile memiliki *setting game play* yang jauh lebih kompleks daripada Free Fire sehingga menjadikannya sebagai *game online* yang dapat memanjakan para pemainnya dengan suguhan grafik atau resolusi *game* yang tinggi dan kemudahan kontrol. PUBG Mobile adalah bentuk adaptasi dari versi PUBG PC yang di rilis pada tahun 2018 di Google Play Store untuk pengguna Android dan iOS untuk pengguna Iphone (Badrudin et al., 2022).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam (N. R. Putri et al., 2024) sepanjang tahun 2024 mencatat sebanyak 221 juta penduduk Indonesia adalah pemakai internet atau yang setara dengan 79,5% dari total seluruh populasi Indonesia, di mana 9,17% diantara penduduk tersebut adalah anak-anak berusia di bawah 12 tahun. Penetrasi penggunaan internet berdasarkan wilayahnya terhadap daerah urban yang memberikan kontribusi sumbangan pengguna internet sebesar 69,5%, sedangkan daerah rural hanya berkontribusi sebanyak 30,5%. Dari data tersebut, Badan Pusat Statistik (BPS) mengkategorikan berdasarkan kelompok usia pengguna telepon genggam dan internet di tahun 2024. Terdapat 37,2% anak berusia 1-4 tahun dan 58,25% anak berusia 5-6 tahun yang menggunakan telepon genggam, data lainnya menunjukan sebanyak 33,80% anak berusia 1-4 tahun dan 51,19% anak berusia 5-6 tahun sudah mampu mengakses internet. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) juga mengeluarkan data tentang pemaikan gadget pada anak selain untuk belajar sebesar 79%, serta kepemilikan dan penggunaan gadget pada anak usia sekolah di mana 71,3% anak memiliki gadget dan memainkannya dengan rentan waktu yang lama dalam satu hari. Berdasarkan

data tersebut diketahui bahwa 79% orang tua belum menerapkan aturan penggunaan gadget kepada anak, sehingga memunculkan berbagai macam masalah bagi anak seperti anak mengalami gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, hingga masalah sosial dan emosional (Damayanti et al., 2024).

Umur seseorang dapat dikategorikan berdasarkan tingkat pertumbuhan, Peraturan Mentri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014 dalam (Eliasa & Setiana, 2024), menjelaskan bahwa ketegori anak berada pada usia 7-12 tahun yang ditandai dengan perkembangan dalam segi fisik, kognitif, emosi sosial, dan moral. Maraknya *game online* membuat seorang anak dapat menjadi kecanduan, *game online* dewasa ini dimainkan bukan pada masa senggang saja melainkan hampir menjadi rutinitas sehari-hari seoarang anak, di mana motivasi yang tinggi untuk bermain *game online* dapat menimbulkan perilaku kecanduan *game online* yang tinggi. Kecanduan *game online* diartikan sebagai sebuah aktivitas atau subtansi yang dilakukan secara berulang hingga menimbulkan dampak negatif bagi seorang individu, di mana terdapat empat indikator tersendiri yang membentuk perilaku kecanduan *game online* tersebut, seperti komplusif, penarikan diri, toleransi, dan masalah interpersonal. Tanda-tanda seorang anak mulai kecanduan *game online* adalah ketika lebih memilih bermain *game* daripada harus menyelesaikan pekerjaan yang lainnya, ditambah dengan penggunaan *gadget* yang intens setiap harinya. Selain menyebabkan kecanduan, perilaku anak yang suka menunda mengejarkan suatu tugas tertentu menimbulkan *proktinitas.* Sedangkan melihat dari statusnya sebagai seorang anak dan pelajar, terdapat pekerjaan rumah dan tugas sekolah yang wajib diselesaikan atau dilaksanakan dalam tepat waktu (Irawan & Siska W., 2021).

Game online cenderung memberikan pengaruh besar terhadap penggunannya, hal ini ditandai dengan *over addiction* yang dilakukan pemain dengan menghabiskan 4-5 jam sehari hanya untuk bermain *game online.* Umumnya pemain akan selalu memikirkan *game online* meskipun sedang tidak memainkannya dan selalu mengutamakan bermain *game online* daripada melakukan aktifitas sehari-hari, hal ini dapat menyebabkan gangguan dari cara berpikir pengguna sehingga mempengaruhi interaksi sosial dan komunikasi dengan teman-teman sekitar yang

berdampak pada penyesuain sosial yang buruk sehingga terganggunya fungsi psikologis dan sosial (Rahman et al., 2022). Peneliti telah melakukan *pra*-observasi kepada calon narasumber, 6 orang tua dan 2 anak di perumahan Gramapuri, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi. Diketahui bahwa anak dapat menghabiskan waktu lebih dari 5 jam sehari hanya untuk bermain *game online* yang terindentifikasi karena dorongan faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disebabkan karena rasa ingin tahu anak, prestise, kontrol diri, dan tipe kepribadian anak. Sedangkan untuk faktor eksternal menjuru pada lingkungan dan teman-teman bermain yang mempengaruhi serta dinamika keluarga berupa pola asuh orang tua.

(Tabel 1.1 Data Jumlah Anak Kecanduan Bermain *Game Online* Di Perumahan Gramapuri Tamansari Kecamatan Cibitung. Sumber: Peneliti, 2025)

Usia	Jenis Kelamin	Jumlah Anak	Keterangan
7-9 tahun	Laki-laki	4 anak	Ryan, dapat menghabiskan waktu bermain *game online* selama lebih dari 5 jam perhari.
7-9 tahun	Perempuan	2 anak	-
10-12 tahun	Laki-laki	8 anak	Fadil, terkena rabun jauh dan memakai kacamata karena dampak masif bermain *game onlne*.
10-12 tahun	Perempuan	6 anak	-
Jumlah		20 anak	

Tingginya tingkat mobilitas anak ketika bermain *game online* dapat menimbulkan segala jenis dampak yang dirasakan secara fisik maupun psikis, mengingat usia mereka yang berada di rentan 7-12 tahun. Dampak secara fisik yang umum dan peneliti temukan pada salah seorang anak di perumahan Gramapuri, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi adalah merasakan kelelahan dibagian

anggota tubuh yang disebabkan karena seringnya bermain *game online*, berupa rabun jauh karena terlalu sering menatap layar *smartphone* dalam jarak yang dekat dengan pencahayaan yang minim. Sedangkan dampak psikis yang ditumbulkan berupa mudahnya tersulut emosi anak yang digambarkan secara verbal melalui umpatan-umpatan atau kalimat kasar ketika bermain *game online* karena seringnya menerima kekalahan. Temuan lainnya berdasarkan hasil *pra*-observasi peneliti dengan salah satu orang tua (Ibu Diana) yang anaknya mengalami kecanduan dalam bermain *game online* mengungkapkan;

> *"Kalau si Teresia sering begadang sih mas tiap malem sampe capek saya marahinnya soalnya suka gak ngerti juga anaknya kalau besok sekolah di bangunin paginya susah"* (Ibu Diana – 27/05/25).

Ditemukan salah satu anak yang rela begadang setiap malam hanya untuk bermain *game online* demi mempertahankan *ranking* dalam *game* dan menyelesaikan *task* atau misi untuk mendapatkan *achievement* atau *reward* pada *game* Mobile Legends, sehingga menyebabkan anak tersebut kurang tidur dan merasa kelelahan di mana dari kondisi ini dapat mempengaruhi dari aktivitas anak tersebut di sekolah seperti penuruan konsentrasi belajar hingga penuruan prestasi akademik. Perhatian anak yang cukup intens sering tertuju pada *game online* membuat mereka enggan untuk makan kecuali disuapi oleh orang tua, dalam beberapa kasus juga ditemukan anak-anak mengalami gangguan kesehatan yang cukup serius seperti mata minus dan mengharuskan anak memakai kacamata setelah terpapar *game online*, postur tubuh anak yang membungkuk, dan obesitas hingga kekurangan nutrisi karena pola makan yang tidak teratur.

Secara sosial kecanduan *game online* membuat kepribadian anak menjadi lebih tertutup di mana hanya anak ingin bergaul dengan sesama teman yang bermain *game online* untuk dapat bermain bersama (Mabar), kecanduan *game online* juga menyebabkan anak berperilaku agresif terhadap orang tua di mana anak bersifat tantrum ketika tidak diizinkan bermain *game online*, dan di salah satu kasus terdapat orang tua yang bercerita mengenai perilaku anaknya yang nekat mencuri uang

orang tuanya sendiri hanya untuk demi bisa *top-up* atau membeli *item* dalam *game* Mobile Legends barupa *diamond*, dari seluruh temuan tersebut menunjukan adanya disfungsi moral dan kontrol diri pada anak.

Penyebab dari terbentuknya karakteristik seorang anak akibat kecanduan bermain *game online* adalah karena buruknya komunikasi orang tua dengan anak dan kurangnya figur orang tua, misalnya ketika orang tua acuh membiarkan anaknya bermain *game online* dalam waktu yang lama, kurangnya perhatian yang diberikan orang tua, hingga keberadaan orang tua yang jarang ada di rumah karena sibuk bekerja atau memiliki aktivitas lain di luar rumah. Hal-hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak, bahkan tidak memiliki waktu sama sekali untuk bersama anak sehingga membuat anak lebih memilih mementingkan bermain atau *game online* dalam intensitas waktu yang lama (Hasibuan & Anggreni, 2022). Kesibukan orang tua dalam berkarir atau alasan sejenisnya sehingga mengakibatkan kurangnya perhatian kepada anak merupakan bagian dari cara atau pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anak, di mana setiap orang tua memiliki pola asuh yang berbeda-beda yang menghasilkan gambaran tentang sikap dan perilaku keluarga tersebut (Rani Handayani, 2021).

Dalam fenomena anak yang kecanduan *game online* di perumahan Grama Puri, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi, pola atau gaya asuh orang tua yang ditemukan berupa pengasuhan secara permisif, demokratis, dan otoriter. Ketiga pola asuh tersebut memiliki perbedaan tersendiri, di mana pola asuh permisif mengedepankan kebebasan kepada anak tanpa adanya kontrol dari orang tua, pola asuh demokratis menjunjung tinggi musyawarah dengan orang tua yang melibatkan anak, dan pola asuh otoriter menegaskan anak yang harus mengikuti perkataan orang tua tanpa bisa membantah (Saputra & Yani, 2020). Gaya pengasuhan yang diterapkan orang tua dalam mendidik dan mengawasi anak dalam bermain *game online* sebagai kunci dalam mencegah dan mengurangi dampak masif anak dari kecanduan *game online*.

Penelitian terdahulu yang relevan mengenai komunikasi orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan *game online* pada anak, sebelumnya sudah pernah diteliti oleh (Juwita et al., 2022) dengan judul Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kota Tanjung Balai. Hasil penelitian menunjukan bahwa model *two-way* sebagai proses dari komunikasi interpersonal, di mana orang tua berperan sebagai komunikator atau informan pemberi pesan kepada anak berupa wejangan serta didikan, dan anak sebagai komunikan yang menerima pesan tersebut dengan baik dapat memberikan *feedback*, dengan hambatan yang terjadi bersifat personal seperti hambatan media, bahasa, serta simbol.

Penelitian selanjutnya mengenai mengenai komunikasi orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan *game online* pada anak juga diteliti oleh (Yudha, 2015) dengan judul Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa orang tua harus terus berkomunikasi dengan anak terkait bahayanya bermain *game online* secara terus-menerus dengan penjelasan yang tepat, sehinga anak mampu memahmi informasi tersebut dengan baik. Masalah anak pecandu *game online* diharapkan dapat diatasi dengan komunikasi yang baik dan lancar, orang tua masih dapat memberikan sedikit ruang kebebasan untuk anak dalam bermain *game online* namun tetap dengan pengawasan dan pemantauan tingkah laku agar anak tidak terjerumus ke perilku negatif dampak dari bermain *game online*, seperti berkata kasar, membangkang, hingga lupa waktu.

Penelitian lainnya mengenai komunikasi orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan *game online* pada anak, diteliti oleh (Nirmayati & Christantyawati, 2022) dengan judul Komunikasi Orang Tua dan Anak Usisa 8-10 Tahun yang Kecanduan Game Online. Didapatkan hasil penelitian berupa orang tua dan anak yang memiliki orientasi percakapan dan kepatuhan yang tinggi, hal ini dibuktikan dengan orang tua dan anak yang sering berkumpul bersama untuk saling berkomunikasi dengan baik. Komunikasi keluarga yang terbangun secara konsensual, di mana orang tua dan anak saling terbuka, dan pengasuhan yang diterapkan orang tua dengan cara *permissive indulgent*, di mana orang tua membebaskan anaknya dalam berekspresi dengan batasan di setiap aktivitasnya.

Dari topik penelitian yang diangkat, yakni mengenai komunikasi orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan *game online* pada anak didasarkan pada pentingnya peran komunikasi orang tua dalam membentuk perilaku anak khususnya dalam konteks bermain *game online* yang semakin marak di kalangan anak-anak. Komunikasi orang tua dalam keluarga menjadi perantara utama di mana nilai, batasan, dan aturan di komunikasikan kepada anak melalui bentuk pola pengasuhan orang tua, baik secara permisif, demokratis, maupun otoriter tentang bagaimana orang tua dalam menyampaikan pesan, memberi kontrol, dan merespon perilaku anak yang kecanduan bermain *game online*. Interaksi yang terjadi dalam keluarga bukan hanya sekedar pertukaran informasi, melainkan proses pembentukan makna dan pembelajaran sosial yang terbentuk dari pola pengasuhan terkait kecenderungan anak mengalami kecanduan *game online* dan orang tua berusaha mengatasai melalui pendekatan komunikasi yang mereka pilih. Ditambah lagi berdasarkan hasil temuan dalam selama *pra*-observasi penelitian, hubungan antara orang tua dan anak dalam fenomena kecanduan bermian *game online* terdapat ketegangan yang terjadi karena adanya kebutuhan-kebutuhan emosional yang saling bertentangan pada setiap masing-masing individu, akibatnya hubungan antara orang tua dan anak dapat menjadi lebih dinamis serta berubah-ubah karena adanya dorongan yang saling tarik menarik. Konflik tarik menarik berupa keinginan antara anak dan orang tua yang saling bertolak belaka menghasilkan ketegangan, perjuangan, dan dinamika yang rumit dalam hubungan antara orang tua dan anak.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada komunikasi orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan *game online* pada anak di perumahan Gramapuri Tamansari Cibitung.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas maka pertanyaan penelitian ini yakni, bagaimana proses komunikasi, hambatan, serta cara mengatasi hambatan yang dilakukan orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan *game online* pada anak di perumahan Gramapuri Tamansari Kecamatan Cibitung?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses komunikasi keluarga dalam mengatasi kecanduann game omline di perumahan gramapuri tamansari cibitung., hambatan, serta cara mengatasi hambatan yang dilakukan orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan *game online* pada anak di perumahan Gramapuri Tamansari Kecamatan Cibitung.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Praktis

Diharapkan nantinya penelitian ini dapat memperkaya kajian komunikasi pendidikan dalam keluarga melalui pola asuh yang diterapkan orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

1.5.2 Manfaat Teoritis

1. Bagi orang tua : Penelitian ini memberikan gambaran agar orang tua dapat menyesuaikan pola asuh sesuai kebutuhan dan karakter anak untuk mencegah dan mengurangi dampak masif anak dari kecanduan *game online.*
2. Bagi anak : Penelitian ini dapat membantu anak dalam memahami dampak negatif dari kecanduan bermain *game online,* sekaligus pola asuh yang diterapkan orang tua sebagai bentuk kepedulian mereka untuk anak dapat lebih menerima, menghargai, bekerja sama untuk bermain *game online* lebih bijak lagi.