BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam dekade terakhir, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami perkembangan signifikan yang berdampak pada beragam aspek dalam kehidupan manusia. Kemunculan *game online* menjadi salah satu fenomena yang sangat mencolok. Salah satu jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer dan internet sebagai medianya disebut *game online* (Nurhakim, 2015). *Game online* menawarkan berbagai genre permainan menarik dan interaktif yang memungkinkan pemainnya berinteraksi dengan teman-teman mereka dimana saja, baik secara lokal maupun global.

Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221,5 juta jiwa, yakni sekitar 79,5% dari total penduduk Indonesia sebanyak 278,7 juta jiwa. Adanya peningkatan sebesar 1,4% dari periode sebelumnya pada tahun 2023. Peningkatan ini terutama disebabkan oleh penggunaan internet, dimulai sejak pandemi COVID-19 pada tahun 2020. Mayoritas pengguna internet ini menggunakan internet untuk bermain *game online* dengan rentang usia mulai dari siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga siswa Sekolah Menengah Akhir (SMA) sebagai kelompok terbesar. (apjii.or.id, 2024, diakses tanggal 12 September 2024).

Game online sendiri sudah muncul sejak 2001, diawali dengan masuknya Nexia *online.* Di Indonesia, ada berbagai jenis game online yang tersedia, mulai dari genre aksi, olahraga, hingga RPG *(role playing game)*. Terdapat lebih dari 20 *game online* tersedia di Indonesia. Namun seiring waktu berjalan, *game online* semakin inovatif dan semakin digemari oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Popularitas *game online* kini telah membuat mayoritas orang

Komunikasi Interpersonal.., Salma Nuraisyah, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

menjadi ketergantungan akan *game online*. Akibatnya, hal ini memiliki konsekuensi negatif yang sangat berbahaya, terutama ketika anak-anak mulai menghabiskan waktunya secara berlebihan untuk bermain *game online*. Remaja adalah golongan usia yang paling beresiko terkena dampak ketergantungan *game online*. Di Indonesia 54,1% remaja berusia 15 hingga 18 tahun diduga mengalami ketergantungan bermain *game online*. Ditambah 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri juga menghabiskan banyak waktu antara 2 sampai 10 jam atau 30 jam seminggu untuk bermain game online (Gurusinga, 2020).

Adapun ciri-ciri individu yang mengalami ketergantungan *game online* diantaranya yaitu orang yang sering bermain *game online* dalam jangka waktu lama sepanjang hari, bermain hanya untuk kesenangan pribadi, termasuk mereka yang tidak kenal lelah dan mudah tersinggung ketika dilarang (Adiningtiyas, 2017). Orang yang rentan akan ketergantungan *game online* tidak memperhatikan larangan yang ada, tidak mengurangi intensitas dalam bermain *game online*, sering memberontak jika larangan diberlakukan, sering meninggalkan ativitas sosial, tidak makan dan minum, mengerjakan tugas sekolah, bersosialisasi dengan orang lain, dan selalu ingin berhenti bermain *game online* tetapi tidak bisa. Anak-anak saat ini tidak lagi menikmati dan telah mengurangi minat terhadap permainan tradisional karena ketergantungan pada *game online.* Menurut Alif (2013), permainan tradisional semakin ditinggalkan karena saat ini anak-anak jarang memainkan permainan tradisional dan lebih suka bermain *game online, a*kibatnya 30% dari 2.600 permainan tradisional di Indonesia terancam punah.

Berdasarkan penelitian yee, telah ditemukan bahwa 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan berusia antara 12 hingga 22 tahun mengalami ketergantungan terhadap *game online* (Manora et al., 2023). Hal itu menunjukan bahwa pemain *game online* di Indonesia dimulai sejak usia Sekolah Dasar (SD) akhir atau Sekolah Menengah Pertama (SMP) awal yang masih belum memiliki kontrol diri yang kuat, sehingga mengakibatkan ketergantungan dan kesulitan melepaskan dari ketergantungan terhadap *game online*.

Fenomena ketergantungan *game online* ini juga terjadi di sekolah yang akan diteliti yaitu SMP Negeri 12 Tambun Selatan yang terletak di Perumahan Sinar Kompas Utama Jalan P. Buton, Desa Mekarsari, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17510. Peneliti melakukan survei pendahuluan untuk memperkuat fenomena yang diteliti, berdasarkan hasil survei pendahuluan yang dilaksanakan tanggal 22 Oktober 2024 menggunakan *g-form* kepada 32 siswa yang telah di survei, dapat disimpulkan sebanyak 37,5% siswa menyatakan bahwa mereka dapat bermain *game online* selama 4-5 jam sehari, sebanyak 43,8% siswa melupakan aktivitas penting mereka yaitu mengerjakan tugas sekolah karena sibuk bermain *game online*, sebanyak 56,3% siswa tidak bisa mengontrol dirinya dan seringkali merasa marah jika ada yang mengganggunya ketika sedang bermain *game online*, sebanyak 68,8% siswa mendapatkan komentar negatif dari orang tuanya karena terlalu sering bermain *game online*, serta sebanyak 87,5% siswa merasa jika bermain *game online* dapat melupakan masalah sejenak dan mengurangi rasa stress yang ada pada dirinya.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada ibu Jannah selaku guru bimbingan konseling (BK) pada tanggal 18 Oktober 2024, yang mengatakan bahwa ketika di sekolah mereka memakai waktunya ketika jam istirahat, jam kosong, bahkan pada jam pelajaran berlangsung untuk bermain *game online*. Adapun tempat yang dilakukan ketika berkumpul untuk bermain *game online,* seperti di halaman belakang, kantin, serta di dalam ruang kelas. Bahkan terdapat siswa yang kedapatan keluar kelas pada jam pelajaran dengan alasan ingin pergi ke toilet, tetapi yang mereka lakukan adalah nongkrong di halaman belakang bersama teman-temannya bermain *game online*.

Guru BK juga mengatakan jika siswa yang bermain *game online* seringkali mengabaikan tugas dari guru mata pelajaran mereka. Guru BK seringkali mendapat laporan dari salah satu guru mata pelajaran, dimana ketika guru tersebut menjelaskan sedikit materi di kelas, ada siswa yang mengabaikannya karena asik bermain *game online*, hal itu kadang membuat mereka dikeluarkan dari kelas dan dikenakan sanksi. Terkait larangan membawa *handphone*, guru BK menjelaskan

jika pihak sekolah memberikan izin siswanya membawa *handphone* pada hari tertentu saja untuk membantu siswa menemukan informasi tambahan tugas dan praktikum yang mereka butuhkan. Namun, penggunaan *handphone* ini malah dimanfaatkan mereka untuk bermain *game online* di sekolah.

Guru BK juga menambahkan jika para siswa pulang dari sekolah, mereka menggunakan *handphone* masing-masing untuk melanjutkan bermain *game online* dari mulai pukul 18.00 WIB hingga pertengahan malam. Selain rumah, ada juga tempat yang digunakan para siswa laki-laki bermain *game online*, seperti warnet dan warung kopi. Di sisi lain, siswa perempuan menghabiskan waktunya di rumah saja untuk bermain *game.*

Hal ini diperkuat dengan contoh kasus terbaru siswa SMP Negeri 12 Tambun Selatan yang mengalami ketergantungan *game online* seperti gambar berikut.

CATATAN SISWA DALAM BUKU KONSELING DI SMP NEGERI 12 TAMBUN SELATAN

No.	Tanggal	Nama Siswa	Kelas	Permasalahan	Penanganan
1.	30 Agustus 2024	D	7.5	Keluar kelas pada saat jam pelajaran berlangsung dan nongkrong di pinggir kali untuk bermain game	Melakukan konseling kelompok.
2.	30 Agustus 2024	F	7.5	Keluar kelas pada saat jam pelajaran berlangsung dan nongkrong di pinggir kali untuk bermain game	Melakukan konseling kelompok.
3.	30 Agustus 2024	R	7.5	Keluar kelas pada saat jam pelajaran berlangsung dan nongkrong di pinggir kali untuk bermain game	Melakukan konseling kelompok.
4.	30 Agustus 2024	H	7.5	Keluar kelas pada saat jam pelajaran berlangsung dan nongkrong di pinggir kali untuk bermain game	Melakukan konseling kelompok.
5.	13 September 2024	FA	7.5	Bolos sekolah dan pergi main PS	Home visit bersama wali kelas dan melakukan konseling individu. (SP 1)
6.	13 September 2024	MF	8.8	Bolos sekolah dan pergi main PS	Home visit bersama wali kelas dan melakukan konseling individu. (SP 1)
7.	14 Oktober 2024	DP	8.9	Bermain hp pada saat jam pelajaran	Melakukan konseling individu, (SP 1).
8.	14 Oktober 2024	GNS	8.9	Bermain hp pada saat jam pelajaran	Melakukan konseling individu, (SP 1).
9.	14 Oktober 2024	RTA	8.9	Bermain hp pada saat jam pelajaran	Melakukan konseling individu, (SP 1).
10.	14 Oktober 2024	LJ	8.9	Bermain hp pada saat jam pelajaran	Melakukan konseling individu, (SP 1).

Gambar 1.1 Catatan Siswa Dalam Buku BK

Sumber: Diolah Peneliti

Dari gambar 1.1 terdapat sepuluh siswa yang diduga mengalami ketergantungan *game online.* Guru BK mengatakan bahwa ada beberapa alasan mengapa siswa ketergantungan *game online.* Diantaranya adalah karena penasaran, ikut-ikutan teman, pelampiasan rasa jenuh saat berada di sekolah, dan juga kurangnya *self control* dari siswa dalam mengatasi dampak buruk tersebut. Dari hasil kasus tersebut, menunjukkan bahwa memberikan bimbingan konseling kepada siswa secara maksimal adalah solusi untuk mengatasi masalah ketergantungan bermain *game online.*

Fenomena ketergantungan *game online* di kalangan siswa di Kabupaten Bekasi, khususnya di SMP Negeri 12 Tambun Selatan, menunjukkan dampak yang signifikan terhadap prestasi akademik mereka. Berdasarkan hasil penelitian jurnal (Zendrato & Harefa, 2022), banyak siswa yang ketergantungan bermain *game online* mengalami gejala kelelahan seperti adanya kantung mata, sering mengantuk, dan kehilangan fokus di kelas. Mereka juga sering bolos sekolah dan telat masuk kelas karena begadang bermain *game* hingga larut malam.

Fenomena ini juga didukung oleh kasus ketergantungan *game online* di Bekasi yang banyak diberitakan, antara lain:

a. Dua remaja Bekasi gangguan jiwa karena ketergantungan *game online* (detik news.com diakses pada tangal 30 November 2024)
b. *Online game* memicu kasus kekerasan seorang anak di Bekasi (pikiran raykyat.com diakses pada tanggal 30 November 2024)
c. PGRI minta peran guru dan orang tua awasi anak bermain *game online* (bekasi kab.go.id diakses pada tangal 30 November 2024)

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa ketergantungan *game online* merupakan masalah serius yang dapat berpotensi tinggi bahwa anak remaja di Kabupaten Bekasi terkena ketergantungan *game online* (Matur et al., 2021). Ketergantungan *game online* ini juga berkontribusi dalam menurunnya prestasi belajar siswa secara keseluruhan. Siswa berada dalam lingkaran negatif yang berdampak pada pencapaian akademik mereka dikarenakan mereka tidak dapat

fokus pada pelajaran dan seringnya mereka mengorbankan tugas sekolah demi bermain *game online*.

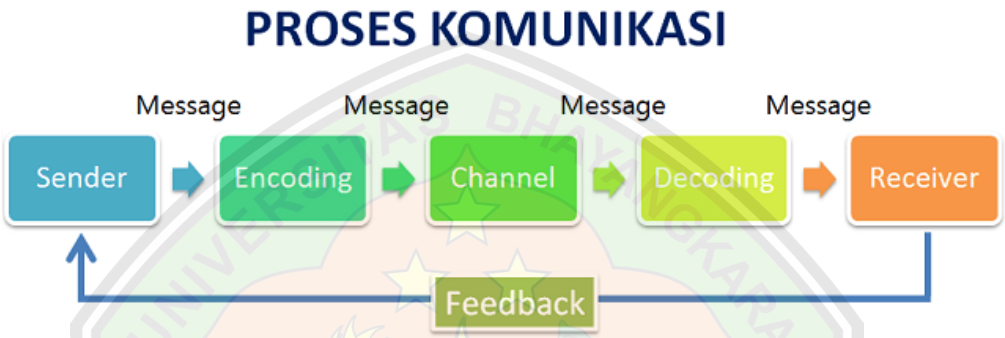
Selain itu kurangnya komunikasi dengan orang tua dan kurangnya dukungan dalam proses pembelajaran juga berdampak negatif. Dimana anak-anak di era sekarang ini lebih tertarik bermain *game online* daripada berkumpul dengan keluarga di rumah mereka. Orang tua harus aktif memberikan perhatian kepada anaknya, untuk menjalin komunikasi interpersonal yang efektif, dan mengimplementasikan kontrol yang lebih tegas pada waktu mereka bermain, membatasi waktu bermain *game* dan memastikan bahwa *game online* tersebut tidak mengganggu kewajiban akademik dan sosial mereka.

Siswa yang memiliki pengawasan tetap dari orang tua dalam penggunaan teknologi cenderung memiliki keseimbangan yang lebih baik antara aktivitas *online* dan *offline* (Anatasya et al., 2024). Orang tua juga diharapkan dapat membantu anak-anak beralih dari *game online* ke aktivitas positif seperti seni dan olahraga. Namun, tidak semua orang tua memiliki keahlian atau pengetahuan yang diperlukan untuk mengatasi ketergantungan *game online* secara efektif. Oleh karenanya, orang tua membutuhkan dukungan dan informasi dari sekolah, terutama guru bimbingan dan konseling (BK).

Guru BK berperan sebagai perantara orang tua dan siswa dalam mengatasi ketergantungan *game online*. Guru BK memahami perkembangan anak dan dapat menawarkan strategi yang efektif untuk membantu siswa dalam mengelola waktu siswa bermain *game online*. Dengan metode yang tepat, guru BK dapat membantu siswa memahami efek negatif yang ditimbulkan akibat ketergantungan *game* dan pentingnya mengimbangi bermain *game online* dengan aktivitas lainnya. Guru BK biasanya berkomunikasi interpersonal dengan siswa melalui program konseling untuk membantu menghadapi berbagai masalah yang dihadapi termasuk ketergantungan *game online*.

Dalam proses internal yang berkesinambungan, komunikasi interpersonal mencakup penyampaian informasi secara verbal atau nonverbal, penerimaan pesan

dari pengirim ke penerima, dan pemberian umpan balik. Ketika dua orang atau lebih berinteraksi untuk lebih mengenal satu sama lain, komunikasi interpersonal memungkinkan terjadinya dialog (Meilya et al., 2014). Melalui komunikasi interpersonal yang terbuka dan empatik antara guru BK dan orang tua dapat mengatasi masalah ini, dimana orang tua dan guru BK dapat saling bertukar informasi mengenai perilaku siswa baik di rumah maupun di sekolah.



Gambar 1.2 Proses Komunikasi Interpersonal

Sumber: (Romelta.com, 2021)

Seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.2 siswa berperan sebagai penerima pesan, sedangkan orang tua dan guru BK berperan sebagai pengirim pesan. Tujuan dari komunikasi interpersonal adalah untuk mendapatkan umpan balik secara langsung. Hal ini dapat memberi orang tua dan guru BK kesempatan untuk mengetahui apakah respon siswa positif atau negatif. Komunikasi interpersonal ini tidak hanya membantu orang tua bertukar informasi, tetapi juga membangun rasa rasa percaya antara guru BK dan orang tua. Jika orang tua merasa didukung oleh guru BK, mereka lebih siap untuk mendiskusikan masalah mereka. Sebaliknya, orang tua dan guru lebih memahami siswa dan dapat membantu mereka mengurangi ketergantungan *game online*.

Pihak sekolah dan orang tua harus berkolaborasi untuk menciptakan forum komunikasi yang efektif untuk siswa. Kesibukan orang tua dan kurangnya upaya sekolah untuk menjalin hubungan yang lebih erat dengan keluraga siswa adalah dua

faktor yang sering menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Siswa diharapkan dapat keluar dari ketergantungan *game online* dan fokus pada pendidikan dan pengembangan diri mereka. Hal ini akan menciptakan lingkungan belajar yang positif bagi semua orang yang terlibat.

Oleh karena itu, peneliti akan berfokus mengenai bagaimana orang tua dan guru BK menggunakan keterbukaan, empati, sikap positif, suportif, dan kesetaraan dalam komunikasi interpersonal untuk mengatasi ketergantungan bermain *game online*, dikarenakan siswa SMP adalah remaja yang sangat ingin tahu sesuatu dan lebih suka bermain daripada belajar. Permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, menjadi dasar penelitian yang dilakukan penulis dengan judul "**Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Guru BK Dalam Mengatasi Siswa Ketergantungan *Game Online* (Studi Kasus SMP Negeri 12 Tambun Selatan)".**

1.2. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu komunikasi interpersonal orang tua dan guru BK dalam mengatasi siswa ketergantungan *game online* (Studi Kasus SMP Negeri 12 Tambun Selatan).

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, pertanyaan penelitian ini adalah "Bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dan guru BK dalam mengatasi siswa ketergantungan *game online* (Studi Kasus SMP Negeri 12 Tambun Selatan)?"

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi interpersonal orang tua dan guru BK dalam mengatasi siswa ketergantungan *game online* (Studi Kasus SMP Negeri 12 Tambun Selatan).

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan mengenai komunikasi interpersonal khususnya dalam hubungan orang tua dan guru BK dalam menghadapi masalah siswa ketergantungan *game online.*

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan umum bagi orang tua dan guru BK untuk meningkatkan hubungan interpersonal orang tua dan guru BK dalam merancang strategi efektif untuk mengatasi ketergantungan *game online* pada siswa.