

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak ditemukannya internet, komunikasi dan informasi dengan sangat mudah dan cepat bisa tersampaikan dengan baik. Berlandaskan survei yang dilaksanakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, perhatian konsumen internet dalam negeri sebesar 64,8% atau 171,17 juta orang, atau total warga negara yang berjumlah 246,16 juta orang. Hal itu menunjukkan bahwa bertambah tahun pengguna internet di Indonesia semakin meningkat. Media sosial juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kenaikan pengguna internet di Indonesia. Teknologi telah menciptakan produk yang bermanfaat dan memberikan kemudahan, manfaat tersebut antara lain seperti ilmu pengetahuan, pendidikan dan bahkan hiburan. Perkembangan teknologi yang memberikan manfaat dalam segi hiburan salah satunya adalah *game online* (APJII, 2019).

Game online dapat memberikan tantangan tersendiri bagi yang memainkannya sehingga membuat pemain menjadi tertarik untuk menyelesaikan permainan. Dalam *game online* biasanya juga terjadi sebuah interaksi antar *gamers*. Interaksi antar pemain memungkinkan mereka mengumbar kebencian melalui kata-kata kotor dalam bentuk *verbal* maupun *non-verbal*. Contoh dari bentuk *verbal* berupa *voice chat* (pesan suara). Bentuk *non-verbal* contohnya berupa *chat* (tulisan) dalam *game online* (Fariz, 2017)

Interaksi seperti ini dapat menimbulkan perubahan karakter individu tersebut seperti perubahan emosional dan tindakan kenakalan remaja yang mengarah kepada kekerasan.

Hal lain yang dapat mempengaruhi karakter *gamers* adalah unsur *game* tersebut. *Game* online yang terdapat unsur kekerasan contohnya seperti perkelahian dan pembunuhan. Beberapa *genre* dalam *game online* diantaranya; *Real-Time Strategy* (RTS) *game* ini biasanya menetapkan sejumlah tujuan, membangun unit dan terlibat dalam pertempuran dengan pemain lain dengan tujuan yang sama. RTS menekankan kemampuan dan kehebatan strategi pemain, *First Person Shooter* (FPS) *game* aksi di mana pemain adalah karakter permainan dalam perspektif orang pertama. Sebagian besar FPS bergerak cepat dan biasanya membutuhkan tindakan yang harus dilakukan secara refleks. Latar setting *game* ini adalah peperangan dengan menggunakan senjata-senjata militer, *Role Playing Game* (RPG) *game* dengan tema fantasi yang dikarakterisasi dalam hal pengembangan karakter, pemecahan masalah, dll. Dalam *genre* RPG pemain membuat avatar dan memilih senjata yang disediakan seperti pedang, gergaji mesin dan tombak (Hanna, 2016). Seseorang yang bermain *game online* secara terus menerus akan menimbulkan perasaan senang yang kemudian ingin diulang-ulang sehingga menjadi adiksi.

Seseorang dikatakan mengalami adiksi *game* karena selalu membiasakan diri dengan *game online* baik sadar ataupun tidak sehingga orang tersebut tidak dapat membedakan kehidupan nyata dengan kehidupan *virtual* (Ayu & Saragih, 2016). Adiksi *game online* merupakan keadaan seseorang terikat oleh kebiasaan

yang kuat serta sulit melepaskan *game online* dan menyebabkan ketergantungan untuk dapat terus bermain (Wiguna & Herdiyanto, 2018). Adiksi *game online* dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal termasuk keinginan memperoleh skor tinggi, rasa bosan yang dirasakan, ketidakmampuan mengatur prioritas aktivitas, kurangnya *selfcontrol* dalam diri. Faktor eksternal termasuk lingkungan yang kurang terkontrol sebab memperhatikan teman yang bermain *game online*, kurangnya ikatan sosial yang baik terhadap orang tua maupun teman sebaya (Masya & Candra, 2016). Kecanduan juga telah dibahas dalam perspektif islam.

Agama islam menganjurkan kita untuk melakukan kegiatan positif dan bermanfaat, jika tidak, maka dapat menggunakan waktu kita melakukan hal yang sia-sia ataupun negatif. Hal ini dibahas dalam Hadits Al Jawabul Kaafi. Ibnul Qayyim Al-Jauziyah *rahimahullah* menyebutkan sebuah kaidah emas,

❖ بِالْبَاطِلِ اشْتَغَلْتُكَ وَإِلَّا بِالْحَقِّ أَشْغَلْتَهَا إِنْ وَنَفْسُكَ

“Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, PASTI akan disibukkan dengan hal-hal yang batil” (Al Jawabul Kaafi hal. 156).

World Health Organization telah mengartikan adiksi *game online* sebagai gangguan mental pada tahun 2018. Hal ini ditandai meningkatnya seseorang dalam memprioritaskan *game online* dibandingkan kegiatan lainnya. Sebuah studi telah menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering dialami oleh remaja (Novrialdy, 2019). Prevalensi adiksi *game online* mengambil

sampel pada sekolahan di Medan, Mando, Pontianak, dan Yogyakarta tahun 2012. Hasil yang ditemukan sekitar 45,3% dari 3.264 siswa bermain *game online* satu bulan terakhir dan tidak memiliki niat untuk berhenti. Hasil berikutnya ditemukan pula sekitar 150 siswa atau 10,2% dari 1477 siswa yang mungkin mengalami adiksi. Dari hasil analisis statistic ada sekitar 89 atau 59,3% dari 150 siswa yang bisa saja adiksi dan masuk dalam kategori adiksi parah. Diperkirakan prevalensi kecanduan *game online* sekitar 6,1% di Indonesia (Goyena & Fallis, 2019). Tingginya tingkat prevalensi tersebut menyebabkan hubungan anak dan orang tua menjadi melemah karena anak terlalu sibuk dengan *game online*. Menurut laporan Digital 2020: Global Digital Overview, pada awal tahun 2020 jumlah pengguna internet mencapai 4,5 miliar. Sebagian besar 69% dari pengguna internet mengaku bahwa mereka bermain *game* di *mobile*. Sementara 41% bermain *game* di laptop atau *desktop* dan 25% bermain *game* di konsol. Di dunia, waktu rata-rata yang dihabiskan untuk bermain *game* mencapai 70 menit setiap harinya. Di Indonesia, waktu yang dihabiskan mencapai 83 menit atau 1 jam 23 menit (*Digital 2020 Global Digital Overview*, 2020).

Hubungan orang tua dan remaja yang melemah dapat menyebabkan remaja menjadi frustrasi dengan hubungan interpersonal pada orang tuanya. Lemahnya hubungan karena kurangnya perhatian dan komunikasi tertutup, menyebabkan kebutuhan emosional tidak akan terpenuhi. Cara remaja dalam memenuhi kebutuhan tersebut salah satunya lewat internet karena internet dapat memfasilitasi remaja dalam menjalin hubungan interpersonal dengan orang

lain. Maka dari itu remaja lebih memilih menghabiskan waktu dengan internet dan bergantung pada internet. (Ko et al., 2015). Hal tersebut sering terjadi pada remaja terutama di kalangan mahasiswa.

Mahasiswa merupakan seseorang yang memasuki masa dewasa dengan rentan usia 18-25 tahun yang juga disebut remaja akhir, masa inilah seorang mahasiswa memiliki tanggung jawab terhadap masa perkembangannya termasuk kehidupannya memasuki masa dewasa. Mahasiswa adalah seseorang yang sedang berada dalam proses menimba ilmu atau menjalani Pendidikan di sebuah perguruan tinggi (Hulukati & Djibran, 2018). Kebanyakan dari mahasiswa bertempat tinggal jauh dari orang tuanya karena harus merantau untuk kuliah. Apalagi seorang mahasiswa telah masuk dalam masa remaja akhir yang berarti telah mendapat kebebasan untuk memnentukan aktifitas yang akan dilakukannya sehari-sehari. Ada banyak alasan yang mendasari kenapa remaja atau mahasiswa dapat berlama-lama duduk di depan komputer dan lebih suka dengan kehidupan maya mereka dibanding kehidupan nyata. Banyaknya waktu yang hilang dikarenakan bermain *game online* membuat mahasiswa kekurangan waktu untuk melakukan interaksi dengan kehidupan sosial (Syifa, 2019).

Peneliti melihat masalah ini sangat penting, karena komunikasi antara keluarga dengan anak menjadi berkurang dikarenakan anak lebih suka menghabiskan waktu dengan bermain *game online* dalam waktu yang lama. Komunikasi antar anggota keluarga sangat penting guna mempererat hubungan keluarga dan menghindari masalah yang terjadi di dalam keluarga. Komunikasi

keluarga Karena anak sudah pasti akan menjadi dewasa dan memiliki kehidupan rumah tangga sendiri maka dia harus bisa mengatur keluarganya kelak, dari komunikasi keluarga ini anak dapat belajar dalam mempersiapkan kehidupan kedepannya. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian tentang pengalaman komunikasi mahasiswa yang mengalami adiksi *game online* pada keluarganya.

B. Rumusan Masalah

Bermain *game online* dalam waktu yang lama dan terus-menerus dapat mempengaruhi pribadi pada seorang remaja. Remaja atau mahasiswa yang terlalu lama bermain *game online* biasanya lebih sering menutup diri dan kurang bersosialisasi. Remaja tersebut juga akan menutup komunikasi dengan kedua orang tua. Padahal komunikasi dengan keluarga sangatlah penting bagi kehidupan anak kedepannya. Ketika anak tersebut sudah menjadi dewasa dan memiliki rumah tangga maka dia harus bisa mengatur keluarganya sendiri, itulah mengapa komunikasi keluarga sangat penting karena dari situlah anak dapat belajar dalam mempersiapkan kehidupan kedepannya. Berdasar pada hal tersebut peneliti menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “bagaimana komunikasi mahasiswa yang mengalami adiksi *game online* dengan keluarga ?”

C. Tujuan Penelitian

Mengeksplorasi pengalaman komunikasi mahasiswa yang mengalami adiksi *game online* dengan orang tua.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Individu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada individu atau *gamers* untuk mengetahui dampak bermain *game online* pada komunikasi yang terjadi antara dirinya dan keluarga.

2. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang keperawatan jiwa khususnya hubungan komunikasi keluarga yang diakibatkan oleh adiksi *game online*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi *referensi* untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

E. Keaslian Penelitian

1. Joshua Monang Parulian Sihite & Yuliani Rachma Putri (2020) dengan judul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam mengatasi adiksi *game online* anak, serta kesinambungan komunikasi interpersonal, tindakan supotif, tindakan positif, dan kasih sayang saat orang tua mengatasi adiksi *game online* pada anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan paradigma deskriptif dan konstruktivis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

komunikasi interpersonal orang tua dapat mengatasi kecanduan anak terhadap *game online*. Topik ditinjau dari lima perspektif komunikasi interpersonal, yaitu; kontinuitas, tindakan suportif, tindakan positif, empati dan kesetaraan (Monang & Rachma, 2020).

2. Juandika Tri Sulisty, Evanytha & Vinaya (2015) dengan judul “Hubungan Problematic Online Game Use Dengan Pola Asuh Pada Remaja”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada keterikatan antara pola asuh yang orang tua berikan pada remaja dengan *Problematic Online Game Use* (POGU). Penelitian ini menggunakan metode *accidental sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan pengukuran variabel POGU menggunakan skala *Problematic Online Game Use Scale*, dilanjutkan dengan *expert judgement*. Hasil penelitian membuktikan bahwa ada hubungan penting antara *authoritative* dan POGU, sedangkan pada ketiga jenis tipe pola asuh lainnya tidak ada hubungan penting antara *authoritarian*, *permissive*, dan *neglected* terhadap POGU. Studi ini membuktikan bahwa dibandingkan dengan model pola asuh *authoritarian*, *permissive*, dan *neglected*, anak muda memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk menggunakan *Problematic Online Game Use* dan model pola asuh otoritatif. Persamaan dengan penelitian keduanya dalam metode yang digunakan antara kuantitatif dan kualitatif (Sulistyo et al., 2015).

3. Ahmad Zikri Sumantri, Undang Suryatna & Ali Alamsyah Kusumadinata (2020) dengan judul “Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat Game Online”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan sikap komunikasi pemain game online *Mobile Legend* yang terjalin pada pemain *game online* melalui komunikasi secara langsung, sehingga diamati pada bidang etika komunikasi pemain *game online*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Perhitungan WMS terhadap variable etika komunikasi didapatkan hasil rata-rata 3,55 yang merupakan tipe pemahaman yang baik. Sebaliknya pada hasil perhitungan variable sikap komunikasi WMS biasanya berjumlah 3,74 yang dapat diartikan sebagai kategori baik (Sumantri et al., 2020).