

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Kehidupan manusia tidak terlepas dari komunikasi bahkan tidak hanya manusia, seluruh makhluk hidup yang ada di bumi ini. Baik itu binatang maupun tumbuhan, di darat maupun di laut itu semua berkomunikasi satu dengan lainnya.

Komunikasi amat esensial buat pertumbuhan kepribadian manusia. ahli-ahli ilmu sosial telah berkali-kali mengungkapkan bahwa kurangnya komunikasi akan menghambat perkembangan kepribadian (Davis, 1940; Wasserman, 1924). Antropolog terkenal, Ashley Montagu (1967:450), dengan tegas menulis bahwa komunikasi amat erat kaitannya dengan perilaku dan pengalaman kesadaran manusia. Jalaluddin Rakhmat (2012:2) juga mengatakan tidak mengherankan, bahwa komunikasi menjadi jantung dari suatu kehidupan.

Dalam dunia modern, komunikasi bukan saja mendasari interaksi sosial. Teknologi komunikasi telah berkembang begitu rupa sehingga tidak ada satu masyarakat modern yang mampu bertahan tanpa komunikasi (Jalaluddin Rakhmat, 2012:7). Komunikasi berkembang seiring dengan zaman. Dalam perkembangannya sudah tidak ada lagi batasan waktu dan tempat. Seseorang bisa berkomunikasi kapanpun dan dimana pun dia berada. Tidak terkecuali dalam sebuah game online.

Game online sudah menjadi bagian dari zaman sekarang, khususnya kalangan remaja di desa Karangsari. Namun realitanya tidak sedikit anak-anak bahkan sampai orang dewasa memainkannya. Anehnya mereka seakan menganggap game online sebagai kebutuhan harian.

Game online sifatnya tidak cepat membosankan, sehingga banyak diantara pemainnya yang terlena akan waktu. Bahkan tidak jarang bagi pemain lalai akan tugas dan tanggung jawab yang dimilikinya. Salah satunya tugas dia sebagai seorang anak yang harus berbakti terhadap orang tuanya. Orang tua mempunyai peran penting dalam mendidik dan membimbing seorang anak.. Karena orang tua yang paling mengerti pribadi anaknya. Maka dari itu orang tua harus memahami karakter dari anaknya. Terlebih lagi kalau anaknya adalah pengguna bahkan pecandu game online.

Begitupun sebaliknya, seorang anak harus berbakti terhadap orang tua yang bisa dilakukan dengan cara menjaga etika. Baik itu etika dalam dalam berkomunikasi maupun etika dalam bertingkah laku. Karena kalau sudah membahas etika maka harus dijalankan sebagaimana mestinya tidak terlepas dari dia anak konglomerat atau bahkan anak presiden sekalipun yang candu akan game online.

Game online mampu merubah karakter dan emosional dari penggunanya. Maka dari itu pengguna game online cenderung berkata kasar. Salah satu penyebabnya dikarenakan di dalam game online pengguna dapat berjumpa dengan berbagai macam suku, ras dan budaya yang berbeda-beda. Artinya sangat mungkin bagi pengguna game terpengaruh oleh pemain lain yang berbeda suku, ras dan budaya tersebut.

Dengan kata lain, prilaku komunikasi dengan teman-temannya diluar rumah menjadi tidak terkontrol oleh orang tua, Sehingga banyak dampak dalam kasus ini. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk meneili hal demikian, yakni bagaimana cara anak berkomunikasi dengan orang tuanya di rumah.

Di samping itu, komunikasi antar pemain game dengan pemain lain membuat komunikasi itu *unpolite*, maksudnya cara berkomunikasi selama bermain game itu menimbulkan keanehan dalam berkomunikasi (berkata kasar).

Namun ada juga pemain game yang memang notabennya itu menggunakan komunikasi yang *polite* bisa menjaga ucapannya dalam bermain game dengan temannya di luar rumah. Sehingga hal ini menimbulkan dua garis yang berbeda, yakni *unpolite* dan *polite (dampak negatif dan positif)* dalam cara berkomunikasi bagi pemain game. Hal ini akan menimbulkan hal yang negatif ketika pemain game berada dirumah dan berkomunikasi dengan orangtuanya.

Bukan hanya itu, kalau dilihat dari beberapa anak yang tidak bermain game pun bisa kita lihat bahwa kebanyakan dari anak-anak desa karangsari membuat komunikasi itu secara nyaman. Maksudnya tidak berkata kasar atau tidak menyakiti satu sama lain dan otomatis hal ini juga ketika berkomunikasi dengan orang tuanya di rumah akan menghasilkan komunikasi yang nyaman (*polite*). Dengan demikian ada beberapa perbedaan dari mereka, sehingga peneliti ingin meneliti tema ini secara mendalam perihal komunikasi antara pemain game dengan orangtuanya dan bukan pemain game dengan orangtuanya di desa karangsari.

Dilihat dari keseharian di desa Karangsari, aktivitas remaja mulai dari pagi hingga malam diisi dengan kegiatan yang menjalin interaksi satu dengan yang lainnya. Pagi mereka berangkat sekolah formal, siangnya berangkat ke madrasah, sore biasanya bermain bola di lapangan, dan malam rame-rame pergi ke masjid lalu mengaji. Artinya dapat dikatakan bahwa remaja tersebut sudah membentuk kepribadian yang positif dan bisa bersosialisasi. Karena sudah berkomunikasi dengan baik dalam berprilaku sehari-hari. Namun setelah marak dan menyebar luasnya game online dikalangan remaja kebiasaan itu mulai menghilang.

Keasikannya dalam memainkan sebuah game online membuat dirinya tidak memperdulikan sikap sosial. Sedangkan manusia adalah makhluk sosial yang selalu butuh dan tidak akan pernah lepas dari bantuan orang lain. Pemain

cenderung bersifat introvert. Itulah yang di khawatirkan dari candu permainan game online. Untuk itu khususnya bagi pengguna game online yang masih anak-anak, walaupun diberikan ijin oleh orangtuanya untuk bermain game namun tetap harus ada pengawasan.

Dalam melakukan penelitian, peneliti mencoba untuk memasukan tujuan yang akan diteliti selama penelitian ini lakukan dilapangan. Tujuan ini akan menjadi sebuah batasan-batasan peneliti dalam melakukan penelitian tentang game online. Terutama dalam hal komunikasi yang dilakukan oleh pemain game online dengan temanya, serta etika komunikasi antara pemain game online dengan orangtua yang ada di rumah. Peneliti akan melihat bagaimana komunikasi ini berjalan, kemudian akan timbul sebuah etika yang dilakukan oleh anak dengan orang tua dalam hal komunikasi di keluarga. Oleh karena itu hal ini sangat penting di bahas di bab selanjutnya berdasarkan pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian ini.

Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat tema ini dalam penelitian dengan judul *etika berkomunikasi anak pemain game online mobile legends dengan orang tua (studi kasus di Desa Karang Sari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon)*.

## **B. FOKUS PENELITIAN**

Fokus kajian yang peneliti lakukan yaitu:

1. Penulis hanya meneliti perilaku anak pemain game online terhadap orang tuanya, baik dari segi ucapan maupun perbuatan.
2. Penulis mengamati adakah perbedaan komunikasi pemain game online di dunia nyata dan dunia fantasi (game).
3. Penulis mengamati dampak sosialisasi dari pemain game online.

### C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana komunikasi yang terjalin antara anak pemain game online Mobile Legends dengan orangtua?
2. Bagaimana etika komunikasi antara anak pemain game online Mobile Legends dengan orang tua?

### D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui komunikasi yang terjalin antara anak pemain game online Mobile Legends dengan orangtua.
2. Untuk mengetahui etika komunikasi anak pemain game online Mobile Legends dengan orang tua.

### E. KEGUNAAN PENELITIAN

- a. Kegunaan teoritik

Kegunaan penelitian ini adalah untuk memberikan informasi dan gambaran serta pengembangan dalam bidang ilmu komunikasi. Khususnya mengenai etika dalam berkomunikasi. Selain itu juga untuk menambah referensi bagi penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian ini..

- b. Kegunaan praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi untuk para orang tua yang memiliki seorang anak pemain game online, sehingga peran orang

tua dalam mendidik dan membimbing anaknya dapat diarahkan dengan baik dan dalam berkomunikasi menjadi lebih interaktif lagi.

## F. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah metode kualitatif dengan model pendekatan studi kasus. Jenis penelitian ini menurut denzin dan Lincoln dalam Hardiansyah (2010:7), penelitian kualitatif lebih ditujukan untuk mencapai pemahaman yang mendalam mengenai organisasi atau peristiwa khusus daripada mendeskripsikan bagian permukaan dari sampel besar sebuah populasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk menyediakan penjelasan tersirat mengenai struktur, tatanan dan pola yang luas yang terdapat dalam suatu kelompok partisipan. Sumber data dalam penelitian ini adalah primer dan sekunder. Kemudian teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan dan dalam penelitian ini penulis menggunakan informan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat