

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses internet melalui media *smartphone* yang dapat di-akses kapan saja dan di mana saja. Allan (2005:12) mengatakan Internet merupakan jaringan komunikasi di seluruh dunia yang dapat saling terhubung ke-semua jaringan yang memiliki kemampuan membaca serta menguraikan IP (Internet Protocol) (dalam Juliyana1 dkk., 2020) . Meski-pun Internet tidak hanya memberikan layanan dalam bentuk informasi, internet juga menjadi sebuah media komunikasi yang alternatif bagi para pengguna, dan menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan semakin seringnya mengakses internet dapat mempengaruhi cara berkomunikasi seorang anak. Selain dengan adanya kemunculan internet kita tidak hanya dengan mudah untuk melakukan komunikasi dengan seseorang jarak jauh, bahkan kita dapat dengan mudah mengakses berbagai macam kepentingan seperti pendidikan, bisnis, sumber informasi dan termasuk *game online* pun dapat di-akses dengan mudah.

Game online merupakan sebuah permainan atau media hiburan yang dapat di-akses melalui koneksi internet yang terhubung dengan IP. Game online tidak hanya sekedar sebagai media hiburan tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi dan sosialisasi antar pengguna game online lainnya. *Game online* dapat mengajarkan penggunanya sesuatu yang baru dengan menjadikannya menyenangkan dan membuat ketagihan saat bermain. Dengan seringnya bermain *game online* maka seorang anak menjadi kecanduan untuk terus bermain *game online* tersebut. Kecanduan bermain *game online* dapat berpengaruh terhadap efektivitas komunikasi antar pemain, bahkan antar

pemain dengan orang di sekitarnya (Alfathi dkk., 2020.)

Berdasarkan data yang disampaikan oleh Niko Partners pada pertengahan 2023 memperkirakan jumlah *gamers* di Indonesia beberapa tahun terakhir mencapai 180 juta orang, dan diperkirakan sekitar 64,5 persen penduduk Indonesia merupakan pengguna *game online*. Dan berdasarkan survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menunjukkan jumlah rata-rata pengguna *game online* di Indonesia per-tahun 2023 menghabiskan waktu untuk bermain lebih dari 4 jam per-hari, ini menandakan bahwa kebanyakan pemain *game online* menjadikan sebuah hobi yang awalnya hanya untuk mengisi waktu luang saja.

Mark Griffiths mengatakan, hasil penelitiannya terhadap anak-anak di usia awal remaja menunjukkan bahwa mereka hampir kecanduan bermain game setiap hari, hal ini mengkhawatirkan mengingat anak-anak bisa bermain setidaknya 30 jam dalam seminggu. (dalam Milano Fajar Anugerah, 2019.) Lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat mempengaruhi perilaku komunikasi pada anak dan lingkungan sekitar menjadi terganggu. Akibat dari kebiasaan bermain *game online* setiap hari membuat anak akan cenderung menjadi seorang yang individualistis sehingga tidak mepedulikan lingkungan yang ada di sekitar.

Salah satu *game online* yang menjadi *games* kesukaan anak muda saat ini adalah *Garena Free Fire*, sebuah *game* yang *battle royal* yang diluncurkan sejak tahun 2017 yang diterbitkan oleh *Garena* untuk pengguna Android dan iOS. Permainan *free fire* menjadi *game* yang paling banyak diunduh di dunia pada tahun 2019. Pada *Game Free Fire*, seluruh pemain dikerahkan menggunakan pesawat dan harus menyelesaikan terjun bebas. Setiap pemain harus mencari senjata dan peralatan medis untuk melawan pemain lain dan bertahan hidup. Pada waktu-waktu tertentu akan terlihat zona bahaya di peta,

lingkaran zona bahaya berwarna merah. Pemain yang berhasil bertahan sampai akhir akan mendapatkan *booyah* sebuah keberhasilan pemain untuk bertahan hidup menjadi satu-satunya dalam tim.

Lee, Chen dan Holim mengatakan bahwa anak yang mengalami kecanduan bermain *game online* akan berpengaruh buruk pada performa pendidikan, karena banyak menghabiskan waktu untuk bermain *games* sehingga membuat prestasi anak menurun, dan mengakibatkan anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial (dalam Milano Fajar Anugerah, 2019.). Dalam situasi tertentu, sulit bagi sebagian orang untuk mengetahui kapan waktunya berhenti bermain. Hal ini dikarenakan bermain game online tidak jauh berbeda dengan dunia nyata yang didalamnya terdapat aspek hubungan interpersonal dan kelompok sosial dengan pemain lainnya. Hal ini membuat pengguna game lupa bahwa dirinya tidak berada dalam keadaan sebenarnya. Oleh sebab itu, orang yang bermain *games* akan mengalami realita di luar apa yang sedang dijalani dalam kehidupan sehari-hari.

Komunikasi adalah proses untuk menjalin hubungan antar seseorang dengan orang lain (Sari, 2020:130). Komunikasi sangat berpengaruh terhadap keberlanjutan hidup manusia, baik dalam anggota masyarakat maupun anggota keluarga dan satu kesatuan yang universal. Sehingga komunikasi berpengaruh terhadap kualitas hubungan antar sesama (dalam Fadhil Amirul, 2023). Etika dalam berkomunikasi sangatlah penting baik secara langsung maupun tidak langsung. Ada yang mengkhawatirkan dalam berkomunikasi, yaitu kurangnya etika komunikasi seperti tata krama yang terkadang dapat menimbulkan masalah. Oleh karena itu, sangat penting untuk menerapkan etika komunikasi yang baik untuk menjaga keharmonisan hubungan dalam kehidupan. Komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang dilakukan antara dua orang atau lebih secara tatap muka, yang kemungkinan komunikasi menangkap

reaksi dari pesan yang disampaikan sang komunikator secara langsung, baik itu secara verbal maupun secara nonverbal (Sarmiati Elva, 2019).

Maka dari itu perkembangan teknologi dan akses mudah untuk ke internet telah membawa perubahan yang signifikan dalam komunikasi interpersonal seseorang, termasuk di dalamnya adalah penggunaan *game online*. Seorang yang kecanduan bermain *game online* tidak tahu kapan harus berhenti bermain akan membuatnya lupa berbagai hal, termasuk tindakannya saat di kehidupan sehari-hari, kesehatan, keuangan dan sebagainya. Fenomena ini memiliki dampak yang mendalam terhadap perilaku komunikasi interpersonal khususnya siswa sekolah menengah pertama yang ada di Solok Selatan Sumatera Barat. Tentu hal ini sangat berbahaya jika dibiarkan terus menerus, terutama pada anak-anak yang baru berusia awal belasan tahun. Khususnya pada siswa SMPN 28 Solok Selatan, Sumatera Barat. Hal ini disebabkan siswa SMPN 28 Solok Selatan yang masih bisa dikatakan baru memiliki kebebasan untuk bermain *game online* melalui *smartphone* sendiri akibat dari adanya sistem pembelajaran daring pada beberapa tahun terakhir.

Peneliti memilih melakukan penelitian terhadap siswa SMPN 28 Solok Selatan Sebagai subjek penelitian ini, dikarenakan setelah penulis melakukan observasi pada siswadi SMPN 28 Solok Selatan, Sumatera Barat, rata-rata siswa menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game free fire* berjumlah 85 orang dengan presentase 63,9% dan siswa yang bermain *game online* lainnya berjumlah 48 orang dengan presentase 36% yaitu *game mobile legends* dibandingkan bermain media social lainnya seperti *facebook*, *Instagram* dan *tiktok*. Siswa SMPN 28 Solok Selatan memiliki jumlah siswa mencapai 133 siswa dengan setiap tingkat dibagi menjadi dua kelas. Sekitaran tahun 2020, ketika *game online* menjadi populer dan masuk ke berbagai penjuru daerah yang salah satunya di Solok Selatan, membuat remaja tingkat SMP mulai kecanduan

bermain *game online* di *handphone* mereka miliki yang diberikan oleh orang tua untuk belajar atau sekolah secara daring.

Mereka yang masih bisa dikatakan baru memiliki kebebasan untuk bermain *game online* melalui *smartphone* sendiri semenjak memasuki Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan semakin seringnya mereka bermain *game free fire* dan berinteraksi dengan lawan main yang berbeda daerah yang ada di seluruh Indonesia bahkan bisa berhubungan dengan lawan main dari mancanegara. Sehingga mereka mengenal kata-kata baru yang sebenarnya mereka tidak mengerti arti dari kata yang mereka ucapkan bahwa itu termasuk kata-kata yang kurang sopan.

Dengan bermain *game online* setiap harinya tidak jarang hal ini menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari, karena terbiasa menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk bermain *game online* setiap harinya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Desi 1014, dalam Nashihun, 2022) yang menyatakan bahwa tingginya penggunaan *smartphone* mengakibatkan rendahnya komunikasi interpersonal. Siswa yang ada di SMPN 28 Solok Selatan, mereka mengenal *game Free fire* semenjak adanya sistem pembelajaran daring yang membuat mereka belajar di rumah, sehingga membuat mereka mau tidak mau harus memiliki *Smartphone* sendiri yang diberikan oleh orang tua, dengan memiliki kebebasan sendiri untuk bermain *game online* tersebut. Dan karena biaya dan harga Internet yang cukup relatif terjangkau, para siswa sekolah menengah ini rela mengeluarkan uang, sehingga menyebabkan ketidakpedulian terhadap aktivitas lain dan dapat menimbulkan gejala aneh, seperti perasaan gelisah saat tidak bermain *game*.

Ketergantungan bermain *game online free fire* ini dapat berakibat tidak baik terhadap etika berkomunikasi interpersonal pada siswa SMPN 28 Solok Selatan, Sumatera Barat nantinya. Jika mereka terlalu sering bermain,

dimanapun dan kapanpun, mereka sering terbawa suasana saat bermain, sering mengatakan hal-hal yang kotor, mengambil keputusan yang buruk dan mendiskriminasi individu dalam permainan, yang berdampak negatif pada etika komunikasi interpersonal.

Berdasarkan observasi di atas dapat memberikan gambaran tentang pengaruh *game online free fire*, dengan munculnya berbagai tanda-tanda yang ditimbulkan akibat kecanduan bermain *game online* pada anak yang berusia awal belasan tahun sehingga nantinya dapat memberikan dampak buruk atau negatif pada keadaan fisik atau psikologi anak, serta dampak yang lebih jauh yaitu dapat menurunnya tingkat kepatuhan kepada orang tua, guru, dan antar sesama individu lainnya, bahkan bisa menurunnya pandangan positif masyarakat terhadap sekolah, akibat dari pengaruh *game free fire*, yang masyarakat akan memandang bahwa sekolah tidak mengajarkan bagaimana bertingkah laku yang baik dan sopan sesama individu, dan orang lain di sekitar. Maka untuk itu, perlu diadakan penelitian terhadap etika komunikasi interpersonal pada siswa yang ada di SMPN 28 Solok Selatan dengan judul “Pengaruh *Game Free Fire* Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMPN 28 Solok Selatan Sumatera Barat”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah di paparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari kecanduan *game free fire* terhadap etika komunikasi pada siswa SMPN 28 Solok Selatan”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dapat memperoleh tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kecanduan *game free fire* terhadap etika komunikasi siswa SMPN 28 Solok Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dapat berguna serta dapat memberikan pemikiran dan sebagai pengembangan pengetahuan tentang pengaruh bermain *game free fire* terhadap etika komunikasi pada siswa SMPN 28 Solok Selatan.
- b. Bagi mahasiswa penelitian ini nantinya bisa menjadi referensi lainnya yang mengenai dengan pengaruh *game online* terhadap etika komunikasi siswa SMPN 28 Solok Selatan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan penilaian untuk meningkatkan dan memperbaiki etika komunikasi Interpersonal pada siswa dan SMPN 28 Solok Selatan Sumatera Barat maupun remaja di tempat-tempat lain.

