

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memburuknya komunikasi dalam keluarga diakibatkan oleh terjadinya perbedaan pendapat dari cara berpikir orang tua dan anak yang pada akhirnya menimbulkan kerenggangan hubungan yang berakibat pada konflik dalam keluarga. Ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Januarti bahwa konflik antara orang tua dan remaja muncul sebagai bentuk dari adanya perselisihan serta perbedaan pendapat (Apriyeni *et al.*, 2019). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Apriyeni *et al.*, (2019) menjelaskan bahwa orang tua sering kali tidak memahami tentang anak remajanya, dan tidak mengerti sudut pandang anak remajanya.

Perbedaan pendapat saat berinteraksi antara orang tua dan anak merupakan hal yang tidak dapat dielakkan karena orang tua dan anak memiliki keinginannya masing-masing (Y. S. Rini, 2014), namun terkadang hubungan orang tua dan anak terdapat perspektif kekuasaan dan kewenangan (Susilowati & Susanto, 2021) yang membuat hubungan orang tua dan anak menjadi tidak harmonis. Selain itu, juga terdapat aspek tuntutan yang mencerminkan harapan orang tua kepada perilaku anak yang berdampak pada hubungan orang tua dan anak sering diwarnai berbagai konflik (Ulfiyah, 2016).

Terjadinya konflik dalam keluarga tidak lepas juga dari pengaruh pola komunikasi keluarga yang kurang efektif dari orang tua kepada anaknya. Diperlukannya pola komunikasi keluarga yang baik untuk mengatasi perbedaan pendapat dalam keluarga, dengan begitu, pola komunikasi keluarga dapat terjaga agar tidak menimbulkan konflik (Firmannandya *et al.*, 2021). Keberadaan teknologi modern seperti *smartphone* dan komputer juga dapat menjadi alasan renggang nya hubungan keluarga. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Oduor *et al.*, (2016), di wilayah Amerika Utara menemukan bahwa penggunaan teknologi pada anggota keluarga yang berlebihan dapat menimbulkan konflik dalam keluarga. Dengan adanya teknologi seperti *smartphone* dan komputer serta didukung dengan adanya internet,

memudahkan orang-orang untuk mencari hiburan dalam bentuk *game online* (Satria *et al.*, 2021). Salah satu contoh konflik keluarga yang disebabkan karena bermain *game* berlebihan terjadi pada salah satu anak yang tinggal di daerah Jakarta Selatan. Menurut informasi dari laman berita Merdeka.com, seorang anak yang dipukuli oleh sang ayah karena ketahuan sedang asik bermain *game online* dan tidak melaksanakan sekolah daringnya (Alam, 2022).

Gambar 1 Berita Anak Dipukuli Ayahnya

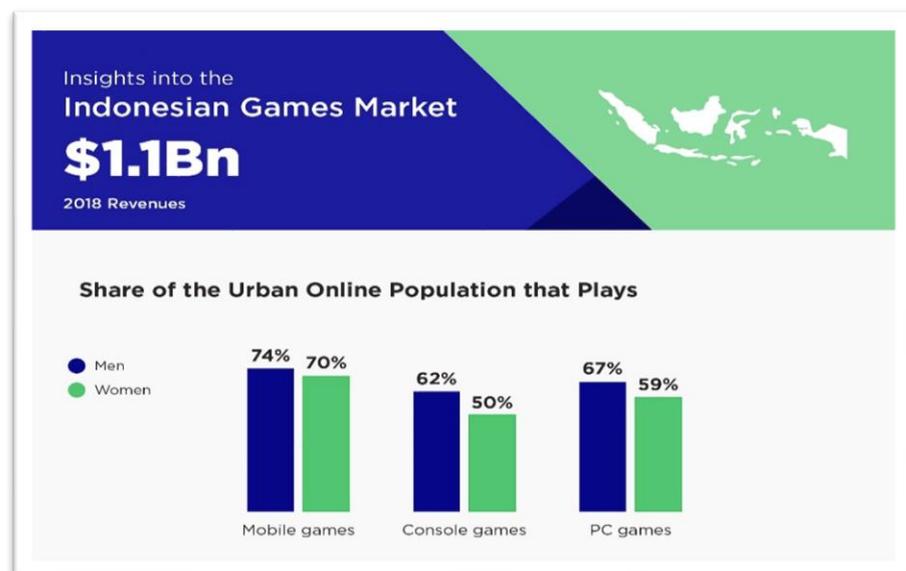


Sumber: Merdeka.com, 2022

Game online sangat digemari kalangan anak-anak dan remaja, bahkan tidak jarang orang dewasa juga sangat suka bermain *game online*. Menurut laporan dari *We Are Social* yang diunggah oleh situs Katadata (Media dan Riset Ekonomi dan Bisnis) Indonesia adalah negara terbanyak ketiga di dunia yang memainkan video *game*. Sebanyak 94,5% pengguna internet yang berusia 16-64 tahun memainkan video *game* per Januari 2022 (Dihni, 2022).

Bermain *game* saat ini sudah menjadi sebuah aktivitas yang sering dilakukan oleh banyak orang untuk mencari kesenangan. Bermain *game online* selain bertanding satu sama lain, para pemain juga bisa melakukan percakapan serta bersosial dengan sesama pemain di dalam permainan tersebut. Menurut Rollings & Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan disebut sebagai sebuah genre pada permainan, serta *game online* merupakan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama-sama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Fauziawati, 2015). Dalam penelitian lain juga dikatakan bahwa para *player* tidak hanya sekedar bermain *game online*, tetapi *game* tersebut juga menjadi ruang untuk bertemu dan berinteraksi dengan *player* lain (Martončik, 2015). Di Indonesia jumlah *gamers* sangat banyak. Pada data terbaru yang dikeluarkan oleh Newzoo (Global Games Market) pada tahun 2018 lalu, terdapat 82 juta *gamers* di Indonesia yang terbagi ke dalam tiga model permainan yaitu, *mobile games*, *console games*, dan *PC games*. Serta telah menghabiskan total \$1,1 miliar yang setara dengan Rp 16.417.060.000.000 dan menjadikan ini sebagai salah satu nilai pasar *games* terbesar di Asia Tenggara.

Gambar 2 Statistik *Indonesian Games Market*



Sumber: Newzoo.com, 2019

Bagi para *gamers*, kehadiran industri *esports* bagaikan sebuah wadah bagi orang-orang ingin menghasilkan sesuatu dari bermain *game* tersebut. Penelitian lain menunjukkan bahwa motivasi utama pemain masuk ke dalam *esports* adalah untuk hiburan (Rogers *et al.*, 2022), bersosialisasi (Martončík, 2015), mendapatkan penghasilan (Yılmaz & Özkan, 2022), ikut berkompetisi (Choi *et al.*, 2018), serta untuk mendapatkan pengakuan (Giakoni-Ramírez *et al.*, 2022). *Esports* sendiri adalah singkatan dari electronic sports yang memiliki arti olahraga yang menggunakan perangkat elektronik. Fenomena yang marak belakangan terjadi ini, banyak orang melakukan olahraga menggunakan media elektronik (Kurniawan, 2019). *Esports* mengacu pada permainan video *game* yang dimainkan dengan format kompetisi untuk ditonton dan biasanya dimainkan oleh *gamer professional* (Chung *et al.*, 2022). Berbeda halnya dengan *gaming*, *gaming* lebih menjurus ke arah hiburan atau entertainment. *Game* yang dimainkan dalam *esports* itu sendiri juga berbeda dari *game* yang biasa dimainkan untuk bersantai (Marelić & Vukušić, 2019). *Game esports* biasanya dirancang untuk terus dapat ditingkatkan untuk menciptakan para pesaing dapat bersaing berdasarkan keahlian mereka yang biasa mereka sebut dengan “mekanik” (Ferrari, 2013).

Sejarah *esports* di Indonesia sendiri sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 1999 dimana saat itu ada pertandingan resmi *game online* Quake II dan Starcraft yang diselenggarakan oleh Liga *Game*. Mulai era 2000-an *esports* mulai semakin besar bahkan saat ini sudah mulai muncul berbagai tim *esports* professional yang menawarkan pekerjaan untuk para *gamers* dengan gaji yang sangat tinggi sehingga banyak anak-anak ataupun remaja yang mulai bercita-cita untuk menjadi seorang professional player. Hasil kajian terbaru dari Asean Vero yang melakukan riset di Indonesia menemukan jumlah pelaku *esports* di Indonesia yang mencapai 52 juta orang pada tahun 2021. Melanjutkan hasil dari riset tersebut, mereka menemukan bahwa dunia *esports* didominasi oleh laki-laki dengan total 53% dan 47% lainnya adalah perempuan. Serta genre *esports* yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia adalah genre MOBA (Multiplayer *Online* Battle Arena).

Esports menjadi salah satu pasar yang sangat besar bahkan diseluruh dunia. Diperkirakan pada tahun 2020 nilai dari industri *esports* melebihi 23,5 miliar USD (Polman *et al.*, 2018). Semakin berkembangnya zaman dan teknologi maka dunia *esports* akan semakin berkembang juga. Dengan banyaknya kompetisi yang ada dengan beragam jumlah hadiah yang ditawarkan, serta besarnya audiens dan nilai pasar yang ada, akhirnya membuat banyak perusahaan menginvestasikan uang mereka di dalam dunia *esports* (Jihadulhaq & Leo, 2022). Salah satu pemain *esports* profesional yang tergabung ke dalam tim *esports* yang ada di Indonesia dan memiliki penghasilan per bulan tertinggi adalah Muhammad Ikhsan atau yang biasa dikenal dengan sebutan RRQ.Lemon. Menurut informasi dari RevivalTV yang memberikan sebuah informasi yang didapat dari CEO RRQ yaitu, Adrian Pauline bahwa gaji pemain RRQ menembus angka 250 juta Rupiah per bulannya, dan Lemon sendiri mendapatkan gaji 50 juta Rupiah per bulannya (Tanujaya, 2021). Anshari *et al.*, (2022) menjelaskan sejatinya atlet *esports* memiliki penghasilan yang jauh lebih mapan dibandingkan dengan penghasilan atlet lain pada umumnya. Atlet *esports* memiliki empat pintu utama dalam menghasilkan pendapatan, sumber pertama melalui gaji dari tim yang mempekerjakan atlet tersebut, kedua melalui hadiah kompetisi, ketiga melalui *sponsorship*, keempat melalui pendapatan dari *platform* digital.

Hal ini yang tentunya menarik perhatian *di kalangan* para remaja untuk berlomba-lomba masuk ke dalam tim *esports* profesional tersebut. Dengan begitu mereka secara tidak langsung akan bermain *game* dengan waktu yang cukup lama serta dalam kurun waktu yang sangat sering untuk mendapatkan sesuatu di dalam *game* tersebut yang akhirnya membuat mereka dilirik oleh tim *esports* profesional. Dalam *Game*, terdapat target - target yang ingin dicapai para pemainnya (Suryadi, 2017), seperti mempelajari permainan tersebut untuk menemukan sebuah trik, strategi dan taktik yang sebelumnya tidak diketahui, kombinasi dari tim atau *item* yang belum pernah dipertimbangkan pemain sebelumnya, dan banyak lagi selain itu, yang kemudian dapat digunakan dalam konteks kompetitif selanjutnya (Johnson & Woodcock, 2021). Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Kuss, Louws, dan Wiers (dalam Kuss *et al.*, 2013)

yang mengatakan bahwa dalam bermain *game online* membutuhkan komitmen yang besar dan investasi waktu yang banyak untuk mencapai suatu tujuan dalam permainan tersebut.

Bermain *game* dalam waktu yang sangat sering akan menimbulkan berbagai dampak pada anak tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Irianto *et al.*, (2019), 71,7% dari 53 responden orang tua menyatakan bahwa anaknya akan sangat fokus ketika sedang bermain *game online* dan tidak menghiraukan apa yang ada di sekitarnya, serta para orang tua mengatakan kalau anaknya mengalami perubahan sikap yang awalnya penurut menjadi susah untuk menuruti perintah dari orang tua. Hal ini terbukti pada Saputra, (2021), Lim, (2019), dan Azwar & Mailindawati, (2020), bahwa anak tidak dapat diganggu ketika sudah fokus bermain *game online*. Dengan begitu, bermain *game online* dengan waktu yang lama dapat menggantikan peluang berinteraksi dalam keluarga (Wang & Wang, 2013). Ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua yang merasa cemas akan perubahan yang terjadi pada anaknya saat bermain *game* (Lieberoth & Fiskaali, 2021). Dengan hal ini, dunia *game* diselimuti stigma buruk yang beredar *di tengah* masyarakat (Rachman *et al.*, 2020). Namun stigma buruk tersebut juga muncul akibat dari ketidaktahuan mereka tentang dunia *game* itu sendiri. Hal ini dapat terjadi akibat dari adanya gap generasi *di tengah* masyarakat antara orang tua dan anak.

Pada saat orang tua kita masih kecil, belum ada yang namanya pekerjaan yang menghasilkan uang hanya dengan bermain *game*. Dengan adanya perbedaan zaman dan kesenjangan generasi ini yang membuat adanya konflik dan ketidaksetujuan orang tua kepada anaknya yang ingin menjadi seorang *gamers professional*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Husain menjelaskan bahwa, pada saat adanya gap generasi dalam keluarga, posisi anak akan sering melakukan eksplorasi jati diri dan ini dianggap kurang baik dari pandangan orang tua (Budi, 2021). Konflik antar generasi tidak dapat terhindari selama proses interaksi antar generasi masih berlangsung (Budi, 2021). Perbedaan pendapat antara orang tua dan anak adalah suatu hal yang wajar akibat dari perbedaan pola pikir dan perbedaan zaman. Remaja generasi Z cenderung

memiliki perbedaan pendapat dari orang tua mereka (Surahman, 2022). Dengan adanya perbedaan pola pikir tersebut dapat menciptakan perbedaan pendapat antara seorang anak penggemar *game online* dengan orang tuanya yang dapat berakibat pada kerenggangan hubungan orang tua dan anak. Dengan begitu, adanya bentuk penolakan dari orang tua terhadap sesuatu yang anak impikan akan berdampak pada hubungan keluarga yang menjadi tidak harmonis lagi.

Peneliti juga melakukan sebuah wawancara singkat kepada RR (Laki-laki, 22 Tahun) yang mengatakan kalau dirinya memang sudah suka bermain *game* sejak kecil dan menyatakan kalau dirinya mendapat pengakuan dari teman-temannya kalau ia memiliki bakat dalam bermain *game*.

“dulu dari masih kecil emang suka main game. Dan karena suka, teru temen-temen sekitaran juga mikirnya gua punya bakat makanya jadi nambah pede. Terus pas jaman SMA kenal ML, jadi pengen belajar terus biar nambah jago.” -Wawancara awal informan RR, 2023

RR juga mengatakan kalau sebenarnya dirinya memiliki niat untuk menjadi seorang atlet *esports* ataupun profesional player, serta RR juga mengatakan alasan dibalik niat ingin menjadi seorang atlet *esports* karena merasa memiliki passion dalam bermain *game* dan merasa memiliki peluang untuk menjadi atlet *esports*.

“Jujur ada, pengen banget jadi pro player karena ngerasa ada passion disitu dan memiliki peluang disana.” -Wawancara awal informan RR, 2023

RR mengatakan pada saat ia sedang berusaha mengejar mimpinya menjadi seorang atlet *esports*, sering kali berkonflik dengan kedua orang tuanya.

“sering berantem kalo sama orang tua tapi cuma lewat mulut aja. Sering dibilang ga ada gunanya dan ga dapet dukungan waktu ngejar pro scene.” -Wawancara awal informan RR, 2023

Selain RR, peneliti juga melakukan sebuah wawancara singkat kepada AP (Perempuan, 20 Tahun). Selaras dengan RR, AP mengatakan kalau dirinya memang sering bermain *game online* dan sudah suka bermain *game* sejak masih kecil.

“Untuk main game itu lumayan sering, pokoknya tiap hari itu pasti main game, waktunya juga ga nentu tapi yang pasti tiap harinya pasti main. Dan aku juga udah main game sejak kecil.” -Wawancara awal informan AP, 2023

AP juga mengungkapkan kalau dirinya berkeinginan untuk bisa masuk ke dalam tim *esports* profesional serta AP menjelaskan kalau alasan dari keinginannya itu adalah karena AP merasa bahwa selain untuk bersenang-senang, AP juga merasa memiliki passion dalam bermain *game*.

“Aku main game emang karena seneng mainnya dan ada motivasi juga untuk masuk ke tim pro gitu. Dan aku kan udah main game dari kecil, jadi kayak udah ngerasa passion banget.” -Wawancara awal informan AP, 2023

Hampir sama dengan RR, AP mengatakan kalau dirinya dulu sangat sering berkonflik dengan orang tua. AP sering berkonflik secara verbal dengan orang tuanya yang tidak mendukung keinginan AP di dunia *game*, namun hal itu berubah ketika AP mulai mendapat tawaran dari tim pro dan mendapatkan penghasilan sendiri.

“Dulu sering banget. Dari dulu suka diomelin, sering dibilangin cewek kok main game, sering banget begadang karena main game, kurang lebih kayak gitu. Dan aku pernah sampe dikasih peringatan sama orang tua aku. Tapi sekarang karena udah ngerasain yang namanya main game bisa ngehasilin duit sendiri, jadi orang tua ikut ngedukung.” -Wawancara awal informan AP, 2023

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara pra penelitian kepada DT (Laki-laki, 17 Tahun). Sedikit berbeda dari RR dan AP, DT mengungkapkan kalau dirinya memang sering bermain *game* bukan hanya karena passion, tetapi karena dapat menghasilkan uang sendiri dari bermain *game* tersebut.

“Sering bermain game hingga tidak tidur. Alasan suka main game karna bisa dapat duit dari hasil hasil tournament, joki, dan lain-lain.” -Wawancara awal informan DT, 2023

DT menuturkan beberapa alasan serta motivasinya yang membuatnya berkeinginan menjadi seorang profesional player. Berbeda dengan RR dan AP yang beralasan karena memiliki passion di dalam *game*, DT mengatakan kalau ia ingin merasakan adrenaline saat berada di stage perlombaan, serta DT memiliki alasan untuk bisa menghasilkan uang tanpa bantuan orang tua.

“Alasan gua mau jadi pro player tuh karena ingin merasakan penghasilan sendiri tanpa bantuan orang tua dan ingin merasakan adrenalin di stage, dan melatih mental.” -Wawancara awal informan DT, 2023

Selanjutnya DT mengungkapkan kalau dalam mengejar keinginannya menjadi seorang profesional player, mendapat hambatan dari orang tuanya yang tidak suka ketika melihat DT terlalu asik dalam bermain *game*. DT mengatakan kalau ia sering mendapatkan omelan dari orang tuanya ketika sedang bermain *game*.

“Orang tua engga ngizinin sih. Sampe saat ini sih orang tua paling cuma ngomel terus dan untungnya ga ada tindakan fisik ke gua.” -Wawancara awal informan DT, 2023

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian, maka hasil yang didapatkan sementara adalah, anak-anak yang berkeinginan menjadi atlet *esports* cenderung sudah suka bermain *game* sejak kecil dan merasa bahwa mereka memiliki passion dalam bermain *game*. Selain beralasan karena passion bermain *game*, terdapat juga anak yang memiliki motivasi untuk mencoba menghasilkan pendapatan sendiri dari ia terjun ke dalam dunia *esports*. Selain itu, dapat dilihat juga kalau semua anak memiliki bentuk penolakan dari orang tua mereka dalam mengejar keinginan mereka di dunia *game*, sampai-sampai selalu berkonflik verbal dengan orang tua mereka. Tetapi ada juga beberapa yang mendukung anaknya ketika anaknya berhasil membuktikan dirinya kalau ia bisa menghasilkan sesuatu dari bermain *game*.

Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat, peneliti akan melakukan penelitian kepada para anak atau remaja yang memiliki keinginan atau cita-cita menjadi seorang atlet *esports*. Serta pada penelitian ini peneliti ingin melihat konflik yang terjadi antara anak dan orang tua pada saat anak mengejar keinginan mereka untuk terjun ke dunia *esports*.

Melihat hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti Konflik Keluarga Pada Anak Yang Bercita-Cita Menjadi Atlet *Esports*. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada anak yang senang bermain *game online*, pola komunikasi keluarga yang terjadi, ataupun terhadap ekosistem dunia *esports*, tetapi penelitian ini lebih memfokuskan pada anak

yang memang bercita-cita menjadi seorang atlet *esports* serta konflik keluarga yang terjadi selama ia mengejar cita-cita tersebut. Dan ini menjadi hal yang menarik untuk diteliti pada penelitian kali ini.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk memperjelas masalah serta untuk membatasi permasalahan yang ada, maka penulis memfokuskan masalah penelitian ini pada faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya konflik keluarga pada anak yang bercita-cita menjadi atlet *esports*, dan bagaimana penyelesaiannya.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari masalah penelitian di atas, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang dibagi menjadi:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya konflik keluarga pada anak yang bercita-cita menjadi atlet *esports*
2. Untuk mengetahui cara penyelesaian dari konflik keluarga tersebut

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan akan pengetahuan tentang konflik dalam keluarga akibat adanya perbedaan pendapat dan pola pikir dalam mengejar karir. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan gambaran untuk mendapatkan solusi dalam upaya mengatasi permasalahan konflik keluarga yang terjadi dengan pendekatan komunikasi interpersonal dalam keluarga yang efektif terhadap anak yang bercita-cita menjadi atlet *esports*.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan rekomendasi kepada masyarakat, terutama pada keluarga yang memiliki anak yang bercita-cita menjadi atlet *esports*. Hal ini diharapkan dapat meminimalisir konflik yang terjadi dan memberikan solusi penyelesaian dari konflik tersebut.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan seputar latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang konsep dan teori penelitian, serta kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang objek penelitian, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, sumber data, teknik analisis data, dan table rencana waktu.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang temuan-temuan dari data penelitian yang dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian.

BAB V

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah peneliti lakukan dan berisi saran-saran.