

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pada dasarnya manusia selalu berkomunikasi. Dan manusia juga makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dengan manusia lainnya. Komunikasi ini dapat dilakukan dalam verbal maupun non-verbal yang dapat dipahami oleh kedua belah pihak. Bahasa lisan adalah bahasa yang dapat diucapkan dan menggunakan kata-kata, dan bahasa nonverbal adalah bahasa tubuh dan kode lawan bicara seperti mengangguk dan gemetar.

Onong Uchjana Effendi mendefinisikan komunikasi sebagai proses pengiriman pesan dari satu orang ke orang lain secara langsung (verbal) atau tidak langsung (melalui media) memberitahukan atau mengubah suatu sikap, pendapat, atau perilaku.<sup>1</sup>

Komunikasi persuasif memiliki karakteristik unik yang dapat memberikan efek positif bagi anak karena dapat mengubah sikap, pendapat, dan perilakunya tanpa dipaksa. Komunikasikan atau anak-anak ini tanpa sadar mengejar para penyembah komunikator atau mereka yang dipengaruhi.<sup>2</sup>

Kehidupan keluarga dibentuk oleh interaksi yang dibangun di antara para anggotanya. Melalui komunikasi, setiap anggota dapat belajar tentang peran,

---

<sup>1</sup> Onong Uchana Effendi, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 4.

<sup>2</sup> Ilyas Muhammad Azizullah, *Komunikasi persuasif Menurut Al-Qur'an*, Jurnal Dakwah dan Komunikasi, (Vol 2 No. 2, 2017), hal. 49.

aturan, harapan, cara membangun dan mengelola interaksi, dan cara berinteraksi. Keluarga juga disebut komunikasi kelas pertama. (Eadie, 2009: 304).

Tanggung jawab orangtua terhadap Allah SWT kepada anaknya adalah dengan memberikan pendidikan dasar. Jika orang tua menjalankan tanggung jawabnya dengan benar, maka semua orang akan bahagia dunia akhirat. Salah satu aspek terpenting dalam tumbuh kembang anak adalah perkembangan ibadahnya. Ibadah anak harus ditumbuhkan sejak dini agar dapat memiliki kecenderungan menyukai hal-hal yang baik. Jika orang tua mengabaikan tanggung jawab mereka, anak-anak mereka akan terkena kondisi buruk dan orang tua akan bersalah karena mengabaikan dalam membesarkan anak-anak mereka.<sup>3</sup>

Anak merupakan anugerah dan titipan yang diberikan oleh Allah SWT kepada setiap orang tua. Orang tua menggunakan metode dan upaya yang berbeda untuk melihat bagaimana anak-anak mereka tumbuh dan berkembang dengan baik. Tetapi dalam banyak kasus, harapan tidak sesuai dengan kenyataan. Selain itu, para orang tua tidak mengetahui bagaimana Islam memberikan tuntunan dan pedoman dalam memperlakukan anak sesuai dengan proporsinya dan terhambatnya komunikasi orang tua dengan anak. Anak juga sebagai penyejuk hati, kita semua sangat mengharapkan hadirnya anak yang sholeh dan sholehah yang bisa menyejukkan hati dan mata, yang dalam kehidupannya taat beragama dan berakhlak mulia, serta taat dan loyal kepada orangtua. Juga menyenangkan hati dalam setiap tutur katanya seperti dalam Al-Qur'an: (QS. Al-Furqan : 74)

---

<sup>3</sup> Jamal Abdurrahman, *Tahapan Mendidik Anak: Teladan Rasulullah*, (Jakarta : IBIS, 2005), hal. 23.

وَالَّذِينَ يَقُولُونَ رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا وَذُرِّيَّاتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا  
لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا

Artinya: “ Dan orang-orang yamh berkata :’ Ya Tuhan kami, anugerahkanlah kepada kami istri-istri kami dan keturunan kami sbagai menyenangkan hati (kami), dan jadikanlah kami imam bagi orang-orang yang bertakwa”<sup>4</sup>

Sebagai orang tua harusnya bertanggung jawab atas pembinaan ibadah sholat anak-anaknya. Sebagai hamba Allah yang taat dalam beragama, menunda ibadah adalah hal yang buruk, seperti dalam agama islam bahwa tidak diperkenankan mengabaikan suatu ibadah, salah satunya adalah ibadah sholat yang tidak boleh ditinggalkan, sebagaimana yang terkandung didalam Al-Qur’an :  
(QS. An-Nisa’ : 103)

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ فَإِذَا

اطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَىٰ الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا

Artinya : “Maka apabila kamu tlah menyelesaikan shalat(mu), ingatlah Allah di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. Kemudian apabila kamu telah merasa aman, maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana bisa).

<sup>4</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an Dan Terjemahannya*, (Jakarta : Lantana Lestari, 2010) , hal 366.

Sesungguhnya shalat itu adalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman”.<sup>5</sup>

Pada zaman teknologi yang canggih ini maraknya pengguna game online. Game online ini sendiri yaitu jejaring sosial yang memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan, dimulai dari anak-anak, belia bahkan orang tua. Game online ini membuat pemainnya tidak tahu waktu. Ini terjadi karena rata-rata gamer terlalu aktif. Gamer mengatakan bahwa game online adalah game yang sangat menghibur dan dapat membantu menghilangkan rasa bosan. Game online sekarang dapat diakses tidak hanya oleh penduduk kota, tetapi juga oleh masyarakat pedesaan. karena permainan ini bisa diakses melalui telepon pintar.<sup>6</sup>

Perkembangan game online yang semakin berkembang membuktikan bahwa game online merupakan salah satu cara untuk mengisi waktu luang pelajar dan pekerja. Selain itu, game online juga ditujukan untuk menghilangkan stres atau sekedar refreshing. Namun pada kenyataannya, game online bisa membuat pemain ketagihan jika sering dimainkan. Kecanduan ini dapat mempengaruhi individu. Efek yang terjadi adalah menimbulkan efek adiktif yang mengarah ke di kehidupan nyata. Masalah yang dihadapi oleh gamer adalah mengenai kontrol diri.

Banyak orang tua sekarang yang khawatir dengan pengetahuan anak-anak mereka tentang game online, tetapi secara tidak langsung, sudah ada efek positif

---

<sup>5</sup>Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Jakara : Lautan Lestari, 2010) , hal 95.

<sup>6</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game*, (Jakarta : Trans Media, 2011), hal. 2.

dari game online yang mengajarkan anak-anak mereka untuk menyusun strategi dan berinteraksi dengan orang lain. Saat ini sudah banyak game online yang menawarkan fitur komunitas online yang menjadikan game online sebagai aktivitas sosial. Jenis permainan ini sangat populer saat ini sebagai permainan pemain tunggal karena daya tariknya dapat mengalahkan permainan lain dan membawa kepuasan.<sup>7</sup>

Kecanduan game online adalah jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet dan dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang dikemukakan Young (Azis 2011: 14) bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addictive* (permainan yang berlebihan).

Dampak yang terjadi ketika seseorang bergantung pada sebuah game online adalah salah satunya tidak memiliki prioritas yang tinggi untuk aktivitasnya. Yang akibatnya akan bagi seorang pelajar adalah meninggalkan waktu belajarnya dan beribadah.

Pada era komputer dan internet yang semakin berkembang sangat mempengaruhi kehidupan khususnya pada anak. Dalam hal bermain game misalnya, Ketika anak-anak bermain dengan bebas, mereka tampak terlibat dalam aktivitas secara sukarela dan bereaksi terhadap dunia di sekitar mereka dalam dunia fantasi dan imajiner mereka sendiri.

---

<sup>7</sup> *Perkembangan dan Dampak Game Online Di Indonesia*,  
<http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>.  
Diakses pada tanggal 2 September 2021 pukul 21:10.

Namun perkembangan dari teknologi ini juga menyebabkan banyak anak-anak yang kecanduan terhadap game online, yang mana mengakibatkan tertinggalnya aktivitas wajib yang dilakukan oleh anak seperti belajar dan beribadah. Seperti halnya yang terjadi di desa Beringin, Pematang Siantar. Anak-anak yang berada di lingkungan desa Beringin ini lebih sering memainkan gadgetnya untuk bermain game online sehingga meninggalkan ibadahnya. Untuk itu perlunya peran orang tua dalam membina anak khususnya dalam beribadah. Dengan membimbing, memotivasi dan mengarahkan anak untuk melaksanakan kewajibannya sebagai seorang muslim. Dengan demikian pola kehidupan anak lebih terarah dan dipastikan tidak terdapat perilaku penyimpangan pada anak, dan demikian anak akan terbentuk menjadi generasi yang islami.

Penelitian ini dilakukan guna untuk melihat komunikasi persuasif orang tua dalam memotivasi ibadah sholat anak yang kecanduan game online. Penulis telah melakukan observasi terhadap para orang tua yang memiliki anak pecandu game online di desa Beringin, Pematang Siantar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “ Komunikasi Persuasif Orang Tua Dalam Memotivasi Ibadah Sholat Anak Pecandu Game Online Di Kampung Beringin, Pematang Siantar”

#### B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah yaitu :

- 1) Bagaimana tingkat kecanduan penggunaan game online pada anak di kampung Beringin?
- 2) Bagaimana ibadah sholat anak pecandu game online di kampung Beringin?
- 3) Bagaimana komunikasi persuasif orang tua dalam memotivasi anak pecandu game online melaksanakan ibadah sholat?

#### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui tingkat kecanduan penggunaan game online pada anak di kampung Beringin.
- 2) Untuk mengetahui ibadah sholat anak pecandu game online di kampung Beringin.
- 3) Untuk mengetahui komunikasi persuasif orang tua dalam memotivasi anak pecandu game online melaksanakan ibadah sholat.

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara teoritis dan praktis:

##### 1. Manfaat teoritis

Diharapkan melalui penelitian ini, semakin banyak orang tua yang bisa menggunakan cara komunikasi persuasif yang lebih baik dan efektif. Dan juga agar pembagian waktu antara ibadah dan bermain terorganisir dengan baik dan bijak.

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan bagi seluruh orangtua yang masih mengalami kesulitan memahami

berkomunikasi yang baik dengan anak, mengenai ibadah yang terhambat dikarenakan anak yang tidak bisa membagi waktu antara bermain game dan beribadah.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Melalui penelitian ini berharap, dapat menambah wawasan dan pemahaman kepada khalayak mengenai komunikasi persuasif antara orangtua dengan anak.
- b) Bagi penulis dapat menjadi pengalaman dalam membuat karya ilmiah, dan juga mendapatkan wawasan yang luas tentang komunikasi persuasif.

## E. Batasan Istilah

1. Komunikasi persuasif, yaitu komunikasi yang mempengaruhi khalayak atau komunikan untuk bertindak sesuai dengan harapan komunikator.<sup>8</sup> Yang menjadi fokus penelitian saya ialah komunikasi persuasif yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak yang kecanduan game online dalam memotivasi beribadah. Agar terdapat penyamaan persepsi, penulis membuat batasan istilah sebagai berikut :
2. Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal seseorang untuk mengubah perilaku dan memiliki indikator sebagai berikut: motivasi dan keinginan untuk melakukan suatu kegiatan, motivasi dan

---

<sup>8</sup>A. W Widjaja, *Komunikasi, Komunikasi Hubungan Masyarakat*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 1993), hal. 34.



kebutuhan untuk melakukan suatu kegiatan, harapan dan cita-cita, rasa syukur, dan rasa hormat, lingkungan yang baik dengan kehadiran yang kuat, dan aktivitas yang menarik.

3. Game Online Menurut EdyLiem (Direktur Game Indonesia), pecinta game Indonesia adalah jenis game yang dimainkan secara online (melalui internet), PC (komputer pribadi), atau ponsel.<sup>9</sup>
4. Menurut Cartono, orang tua adalah laki-laki dan perempuan yang terikat dalam perkawinan dan bersedia bertanggung jawab, seperti ayah dan ibu dari anak yang dilahirkan.
5. Definisi anak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti manusia yang masih kecil. Anak dalam objek penelitian ini adalah anak yang berumur 7-12 tahun.

#### F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan dan pemahaman terhadap isi yang terdapat dalam penelitian, penulis menjelaskan:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang didalamnya terdiri dari: latar belakang masalah, batasan istilah, rumusan penelitian, kegunaan penelitian, batasan istilah, sistematika penulisan.

Bab II membahas tentang teori komunikasi persuasif, motivasi beribadah pada anak, dan kecanduan terhadap game online.

---

<sup>9</sup> Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, ( Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), hal. 123.

Bab III metode penelitian yang membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, jenis dan sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pemeriksaan keabsahan data.

Bab IV hasil penelitian, membahas tentang hasil penelitian yang berisikan hasil informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan pembahasan.

Bab V penutup, membahas tentang kesimpulan dan saran-saran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN