

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dunia modern saat ini perkembangan dan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi semakin pesat. Informasi apapun dapat diakses dengan begitu mudah, bahkan perkembangan ilmu pengetahuan pun dapat diakses pada internet, inilah kemajuan dari teknologi. Perkembangan ini memberikan dampak besar pada masyarakat di Indonesia. Sehingga informasi baik bersifat positif maupun negatif dengan gampangya diakses oleh masyarakat.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari kalangan remaja saat ini adalah *video games* dan *online games*. Keberadaan *video game* dan *online games* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi.¹

¹Ridwan Syahrin, Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya, Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Tadulako, Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, Volume 1 Nomor 1 Juni 2015, hal. 85

Kemudian di era globalisasi, sikap individual siswa semakin meningkat, siswa lebih suka bermain *gadget* dari pada dengan temannya. Kepedulian siswa dengan lingkungan sekitarnya juga semakin berkurang². Begitu pula dengan anak-anak dimana suka menghabiskan waktu bersama *gadget* ketimbang melakukan hal lain. Sehingga lama kelamaan dirinya akan merasa asing dengan lingkungannya sendiri.

Gadget adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik di rancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. *Gadget* sangat diperlukan pada zaman sekarang, karena mayoritas kegiatan dapat dilakukan dengan bantuan *gadget*. Tetapi *gadget* dapat menimbulkan dampak negatif apabila tidak digunakan dengan baik. Di dalam *gadget* banyak aplikasi yang dapat diunduh, salah satunya adalah *game*. *Game* adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara *offline* maupun *online*. *Game online* adalah game yang harus terkoneksi data atau tersambung dengan jaringan internet atau tidak menggunakan data seluler

² Ganang Ramadhani FS, Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negara Semarang, 2020, hlm 4.

atau lebih ringan untuk dimainkan. Kualitas sendiri biasanya lebih menarik game online karena lebih asik untuk dimainkan.³

Game Online merupakan hal yang lagi maraknya saat ini di Indonesia dimana anak-anak yang tadinya asik bermain permainan tradisional beralih ke sejumlah permainan *online* seperti *free fire*, *pubg*, *mobile legends* dan beberapa *game online* lainnya. Kehadiran *game online* menjadi alat penghibur untuk masyarakat sehingga *Game online* sangat diminati kalangan baik anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. Nama lain dari *Game Online* ialah permainan *Daring*. *Daring* dalam bahasa Inggris bermakna Berani, tetapi makna dari permainan *daring* adalah permainan yang menggunakan jaringan internet.

Di zaman ini modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum anak-anak. 10 tahun terakhir permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-dimana. Hal ini didukung dengan banyaknya game center di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya game center yang populer. Akan tetapi,

³ Ganang Ramadhani FS, Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negara Semarang, 2020, hlm 3.

gadget/smartphone juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game, baik *offline* maupun yang *online*.⁴

Dari data terbaru yang dirilis oleh asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) perkiraan pengguna *Game Online* aktif di Indonesia berkisar 10,7 juta orang, atau sekitar 10% dari total jumlah pengguna internet. Perkiraan ini didapat dari data pengguna facebook di Indonesia yang telah tembus di atas 30 juta orang, dimana 50% penggunanya pernah memainkan *game online* yang terdapat di jejaring sosial tersebut.⁵ *Game online* (permainan dalam jaringan elektronik/PDE) merupakan salah satu pasar yang paling banyak diminati dalam dunia maya, sebagian besar dampak dari *game online* terhadap kehidupan sosial pemainannya ialah bahwa *game online* ternyata dapat mendorong terjadinya interaksi sosial di dunia Virtual. *Game online* sudah tidak asing lagi bagi kehidupan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. *Game online* dapat dengan mudah dijumpai di rumah, warung internet, atau melalui handphone yang fasilitasnya sudah ada.⁶

Di Batu Merah Kecamatan Sirimau tepatnya pada Batu Merah Dalam Rt 004/ Rw 003 pengguna *game online* (permainan *daring*) juga lumayan banyak terhitung dari observasi awal yakni sekitar 17 orang anak.

⁴ Ganang Ramadhani FS, Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negara Semarang, 2020, hlm 3

⁵ https://www.acamedia.eud/8189701/Fenomena_Kecanduan_Game_Online_pada_Remaja Diakses tanggal 6 Mei 2020

⁶ *Ibid*

Kehadiran *game online* yang menjadi alat penghibur bagi masyarakat Batu Merah Dalam. Baik siang maupun malam anak-anak di Batu Merah Dalam menghabiskan waktu untuk memainkan *game online*, anak-anak tidak akan tenang sebelum menyelesaikan misi mereka dalam permainan *game online*. Hal ini demikian karena anak-anak di Batu Merah Dalam mulai menjadi kecanduan pada *game online* sehingga ini akan berdampak pada baik buruknya perilaku anak-anak. Problem sosialnya adalah dengan sering bermain *game online* mengakibatkan anak-anak susah di atur, mengganggu konsentrasi belajar anak-anak, istirahat tidak teratur bahkan di usia mereka yang masih anak-anak, mereka sudah terbiasa terjaga tidak tidur sampai larut malam (begadang). Sehingga berdampak juga pada kesehatan anak-anak.

Game online juga menjadi sangat mudah dan praktis untuk dimainkan karena anak-anak bisa bermain *game online* melalui *Handphone* atau *gadget* (dawai). Di usia dini, anak-anak sudah begitu pintar memainkan dawai, apalagi mereka sudah pintar mengakses internet maka sangat gampang sekali anak-anak mengunduh *game online* dan memainkan. Sehingga dimanapun anak-anak bisa bermain game online, baik di rumah, jalan ataupun angkot. *Gadget* (dawai) sudah pasti memiliki dampak, ketika seseorang sering bermain dawai maka akan adanya kontak pada cahaya dawai dan itu akan berdampak pada mata seseorang.

Menurut Suler dan Yaoung menyatakan (dalam Modul kecanduan PDE) bahwa beberapa orang mengalami kesulitan untuk mengetahui kapan harus berhenti menggunakan internet, sebab di sana tidak berbeda jauh dengan dunia nyata, adanya aspek sosial bagi hubungan secara interpersonal dengan orang lain, yang sedemikian menstimulasi dan menguntungkan (*rewarding and reinforcement*) membuat para pengguna internet lupa bahwa mereka tidak dalam kondisi yang sebenarnya, hanya realitas semu. Pada tataran individu, orang yang memainkan *game online* akan mengalami realitas di luar apa yang dijalannya sehari-hari. Pada titik-titik tertentu orang-orang yang mengakses *game online* menjadi tidak peduli dengan tatanan moral, sistem nilai dan norma yang telah disepakati dalam masyarakat, intinya tidak lagi peduli pada aturan yang ada. Belum lagi sikap individualisme yang makin meninggi ditunjang dengan sifat internet sebagai komunikasi interaktif yang tidak mengharuskan komunikasi pertemuan fisik. *Game online* menjadi salah satu penyebab utama timbulnya sikap dan perilaku kompulsif, agresif, dan tidak acuh pada kegiatan lain. Demikian pula munculnya gejala aneh, seperti rasa tak tenang, gelisah ketika hasrat bermain tidak segera terpenuhi (Modul kecanduan PDE).⁷

Kecanduan pada *game online* memang memberikan dampak besar terhadap perubahan perilaku masyarakat khususnya pada anak-anak.. Anak-

⁷https://www.acamedia.eud/8189701/Fenomena_Kecanduan_Game_Online_pada_Remaja Diakses tanggal 6 Mei 2020

anak lebih condong memfokuskan diri pada *game online*, mengakibatkan akan terjadinya pergesaran nilai moral pada perilaku masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah ditetapkan tersebut, maka masalah penelitian dapat dirumuskan yakni :

1. Bagaimana kecenderungan pengguna dalam bermain *Game Online*?
2. Bagaimana dampak *Game Online* terhadap perilaku anak-anak di Batu Merah Dalam Kecamatan Sirimau?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka fokus penelitian ini hanya dibatasi pada anak-anak yang berusia 6-12 tahun.

D. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kecenderungan pengguna dalam bermain *Game Online* di Batu Merah Dalam, Kecamatan Sirimau.
2. Untuk mengetahui dampak *Game Online* terhadap perilaku sosial anak-anak di Batu Merah Dalam Rt. 004/ Rw. 003, Kecamatan Sirimau.

E. Manfaat penulisan

Adapun manfaat dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, yaitu untuk menjadi bacaan yang bermanfaat bagi masyarakat, terutama bagi mahasiswa, ataupun pengajar, yang ingin mengetahui tentang bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku

sosial anak-anak di Batu Merah Dalam Rt. 004/ Rw. 003 Kecamatan Sirimau.

2. Manfaat praktis, yaitu untuk memberikan sumbangsih khususnya kepada masyarakat Batu Merah Dalam sebagai objek penelitian. Sumbangsih yang dimaksud adalah gambaran yang jelas tentang dampak game online terhadap perilaku sosial anak-anak di Batu Merah Dalam Rt. 004/ Rw. 003 Kecamatan Sirimau.

F. Pengertian Judul

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran pembaca terhadap istilah yang terkandung dalam judul, diperlukan pengertian konsep. Penelitian ini berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Anak-anak di Batu Merah Dalam.” Istilah yang akan penulis telesuri dalam penelitian ini adalah:

1. Game Online

Game online adalah salah satu alat hiburan masyarakat yang lagi maraknya saat ini. *Game online* merupakan penyebutan untuk beberapa permainan *online* yang diaplikasikan, sehingga mudah diakses dan diundu oleh masyarakat.

2. Perilaku Sosial

Perilaku ialah serangkaian tindakan, atau tingkah laku individu yang berhubungan dirinya dengan orang lain yang dapat dipengaruhi oleh

lingkungan ia tempati. Perilaku berhubungan dengan reaksi individu terhadap rangsangan dari dalam atau luar lingkungannya.

Perilaku sosial adalah aktivitas yang berkaitan dengan tindakan seseorang dan situasi, baik komunikasi, kepercayaan, tanggung jawab, kebiasaan dan sebagainya. Ini juga berkaitan dengan hubungan timbal balik seseorang dengan orang lain.

3. Anak-anak

Anak-anak terdiri dari seorang laki-laki dan perempuan yang belum mengalami masa pubertas atau masa pendewasaan diri. Anak adalah perkembangan di masa bayi hingga usia enam sampai dua belas tahun.

G. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan: Pendahuluan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka: Tinjauan Pustaka membahas tentang penelitian terdahulu, konsep *game online*, jenis-jenis *game online*, dan perilaku sosial.

Bab III Metode Penelitian: Membahas tentang jenis, lokasi, waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian: Membahas tentang geografis wilayah, Jumlah Penduduk dan dampak *game online*.

Bab V Penutup: Membahas tentang kesimpulan dan saran.

