

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun negatif. (Tim penyusun kamus PMB,2008 h 164)

Game online adalah bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, game ini bisa dimainkan diperangkat komputer (PC), Laptop, Hand Phone serta perangkat lainnya. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi sakit kepala.

Perkembangan teknologi informasi tidak hanya berputar pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia virtual atau maya. Di Indonesia dewasa ini, terlihat beberapa anak di desa tapuhaka berusia 6-12 tahun duduk berjajar didepan komputer atau handphone didepan rumah, dideker, didepan warung bahkan di mesjid. (pengalaman peneliti, 2020). Sesekali mereka berbicara dan berteriak senang, kaget ataupun nada terlihat kecewa. Mereka sangat menikmati apa yang disajikan oleh handphone tersebut. Sebenarnya apa yang mereka teriakkan? Bukannya jika seseorang yang browsing di internet, tidak perlu sampai berteriak tidak jelas. Tetapi mereka sedang bermain *game online* dengan tidak hanya beberapa orang yang melainkan dengan orang-orang disekitarnya, tetapi bisa saja mereka bermain dengan orang di berbagai negara.

Penggunaan *game* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Yang menghabiskan waktunya dengan *game online* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat aktif bermain *game*. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan makan pun harus disuap, karena sedang asik menggunakan gadgetnya lebih mengawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau memperdulikan orang disekitarnya bhkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan.

Sikap para pemain negatif dan kebanyakan berkata kasar ini dalam istilah *game* adalah *toxic*. Hal ini terjadi karena dalam tim mereka banyak melakukan kesalahan sehingga mengakibatkan kekalahan. Tak hanya itu, ada juga orang yang merusak atau melempar barang saat bermain *game mobile legend, pubg, free fire*.

Kepopuleran *game mobile legend, pubg, free fire* terlihat dalam kehidupan sehari-hari peneliti dan dapat dibuktikan mulai dari anak-anak, anggota keluarga, teman-teman kampus dan sosial media yang dipenuhi dengan hal-hal yang berkaitan dengan *game mobile legend, pubg dan free fire*. Fenomena ini menjangkiti semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua. Tentunya hal ini bisa menimbulkan dampak positif dan negatif. Dampak positif yang peneliti lihat adalah dari segi pertandingan yang ada di Desa Tapuhaka. Hal ini dibuktikan dengan diadakannya turnamen hadiah yang menyeleksi semua tim *mobile legend, pubg, free fire*.

Karena banyak yang diadakan pertandingan. Banyak orang akhirnya membuat tim mereka masing-masing. Mulai dari tim profesional yang bertanding di *game* tersebut sampai tim non profesional yang dibentuk hanya untuk bermain bersama setiap hari. Kualitas tim atau yang biasa disebut *squad* ini tentu saja

ditentukan oleh orang-orang yang tergabung didalamnya. Tim yang terdiri dari orang-orang berbakat dan bermain dengan baik pasti akan membentuk lingkungan yang baik dan kondusif untuk bermain, sebaliknya tim yang terdiri dari orang-orang yang selalu berkata kasar dan menyalahkan akan membentuk lingkungan tidak kondusif dan akan merusak *game* tersebut. Dan sikap negatif seperti itu yang menjadi dampak buruk dari *game* yang dimainkan berbagai kalangan dalam satu waktu.

Perilaku yang peneliti dapatkan adalah perilaku anak dirumah (Perilaku Informal) yang dimana mempengaruhi perilaku anak, sehingga Perilaku anak dipengaruhi oleh keluarga dan lingkungannya. Apabila lingkungan anak itu bermain *game online* maka anak itu akan terjerumus *game online* juga. Seperti beberapa perilaku anak yang peneliti dapatkan dilingkungan maupun keluarga. Pada tanggal 5 agustus 2020 peneliti menemukan contoh perilaku di dalam *game Pubg* yang dilakukan salah satu pemainnya. Pemain ini memiliki nama karakter PS~YEF, pemain ini mengatakan kata kasar berupa perumpamaan seseorang dengan hewan. Hal ini terjadi karena tim nya banyak melakukan kesalahan yang mengakibatkan timnya kalah (Pengamatan langsung didalam *game pubg* pada tanggal 5 agustus 2020 pukul 09;32).

Dihari yang sama penulis juga melihat pemain *game pubg* yang sekaligus ponakan teman dari peneliti anak yang tidak biasanya melempar barang, kini melempar *smartphone*-nya ke kasur karena pemain tersebut mengalami lag, yaitu penurunan ping atau latency internet yang mengakibatkan *game* tersebut tidak lancar dimainkan. Hal ini disebabkan oleh jaringan seluler yang buruk (Pengalaman pada tanggal 5 agustus 2020 pukul 18;40)

Pada tanggal 7 Agustus 2020 peneliti menemukan contoh perilaku anak *game online* pemain tersebut adalah ponakan peneliti. Peneliti mendapatkan perilaku anak yang kurang wajar yang dimana anak tersebut ketika disuruh sama orang tua-nya dia selalu bilang sebentar atau tunggu dulu, ketika anak tersebut kalah dalam mainnya dia memarahi orang tua-nya (Pengamatan langsung didalam *game pubg* pada tanggal 5 agustus 2020 pukul 09;32). Dihari yang sama penulis juga menemukan perilaku anak yang tidak biasanya yang dimana anak tersebut selalu mendengarkan bicara orang tua sekarang menjadi emosional dan membantah orang tua (Pengalaman langsung di rumah adik teman penulis pada tanggal 5 agustus 2020 pukul 18;40)

Pengalaman peneliti mendapati anak di bawah umur yang telah mengenal *game* ini, peneliti mendapati ada beberapa anak yang memarahi orang tuanya jika tidak diberikan *smartphone* ataupun menghapus *game* tersebut, bahkan ada anak yang hampir menghembuskan nafasnya karena *game* ini, saya bertanya kepada orang tuanya dia tidak makan kalau tidak Boyah (Menang) lalu dia sering tidur larut malam. Sehingga kurang tidur nya. (penulis. 5 agustus 2020)

Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain *game* dapat berpengaruh terhadap perilaku anak antara lain malas. Selain itu, berbagai *game online* banyak membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata *game*, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong pada orang tuanya dengan berbagai alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain *game online*.

Meskipun demikian, ternyata dampak *game online* dapat berpengaruh terhadap perilaku di Desa Tapuhaka karena adanya *game online*, anak-anak yang

memiliki kebiasaan bermain *game online* bahkan menjadikan *game online* sebagai hoby mereka. *Game online* dapat mempengaruhi perilaku anak yang dimana anak-anak lebih mengutamakan *game*. Saya tertarik mengambil judul ini dikarenakan saya ingin mengetahui bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku anak usia 6-12 tahun (pengalaman peneliti, 2020)

1.2 Fokus Penelitian

Dalam Penelitian ini memfokuskan masalah terlebih dahulu supaya tidak terjadi perluasan permasalahan yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini. Maka peneliti memfokuskan untuk meneliti pada Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Anak Pada Usia 6-12 tahun di Desa Tapuhaka, Kec Kabaena Timur.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku anak usia 6-12 tahun di Desa Tapuhaka Kec Kabena Timur?
2. Upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada anak

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini agar nantinya kita dapat mengetahui dampak *game online*.

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku anak usia 6-12 tahun di Desa Tapuhaka

2. Untuk mengetahui bagaimana upaya yang diterapkan orang tua dalam menghadapi anak yang bermain *game online* terhadap perilaku anak usia 6-12 tahun di Desa Tapuhaka.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat dari penelitian ini adalah.

1. Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pemahaman tentang dampak-dampak bermain *game online* terhadap perilaku anak dirumah usia 6-12 tahun di desa tapuhaka.
2. Menambah khazanah keilmuan, wawasan dan pengalaman bagi peneliti agar nanti kita menjadi seorang guru sudah memiliki pengalaman mengenai siswa yang mempunyai dampak hobi bermain *game online* yang mengganggu perilakunya.

1.6 Definisi Operasional

1. *Game online* yaitu game yang terhubung di jaringan internet permainan yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi dengan baik sesama pemain (*game Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG* yang sering penelitian dapat di masyarakat dan pemainnya kebanyakan anak usia 6-12 tahun).
2. Perilaku Anak adalah perilaku cerminan konkret yang tampak dalam sikap, perbuatan dan kata-kata yang muncul karena proses rangsangan keluarga dan lingkungan. Sebagai hasil interaksi maka yang terlihat dari seseorang individu akan dipengaruhi oleh hal-hal atau kejadian-kejadian yang pernah dialami oleh individu tersebut maupun oleh situasi masa kini.