

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era digital sangatlah cepat dan pesat. Berbagai macam perkembangan teknologi dapat diakses dengan mudah, selain itu komunikasi antara individu satu dengan yang lainnya dapat dilakukan dengan menggunakan sarana dan prasana salah satunya alat untuk refreshing yaitu dengan bermain *game online*. Perkembangan teknologi di era *modern* saat sangatlah pesat, semakin lama bermain *game online* permainannya semakin seru, adapun tampilannya dari mulai gaya bermain, grafis permainan dan resolusi gambar, selain itu *game online* memiliki variasi tipe permainan misalnya permainan perang-perangan, petualangan dan perkelahian.

Surbakti (2017) menyatakan *game online* adalah teknologi dari yang menghubungkan pemain dengan *game online* yang dimainkannya. Pemain *game online* dapat berinteraksi maupun berpetualang bahkan dapat membentuk komunitas sendiri di dunia maya. Adiningtyas (2017) menjelaskan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkannya secara *internet*. *Game online* via *internet* yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. Bermain *game online* membuat seseorang merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi. Permainan *game online* dibuat untuk membuat pemain *game online* merasa penasaran, mengejar nilai tinggi, sehingga pemain *game online* sering melupakan waktu bahkan untuk istirahat. bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan jiwa berupa pikiran yang sukar dihilangkan untuk menjadi tokoh imajinasi dari *game* yang dimainkannya dan pemain *game online* dapat terobsesi untuk menang.

Peningkatan bermain *game online* di masyarakat dari mulai anak-anak sampai orang dewasa dalam memainkan *game online* tidak mengenal waktu sehingga seringkali anak usia SD melupakan waktu. Permasalahan yang diakibatkan dari bermain *game online* yang berlebihan dapat memengaruhi pengaturan waktu

yang kurang baik untuk anak usia SD. Banyak anak usia SD yang ketagihan dengan bermain *game online* sehingga melupakan waktu belajarnya. Pratiwi, W (2017) menyatakan *game online* muncul pertama kali *game* yang disimulasikan untuk perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer, sehingga akhirnya menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Selain *game online* sebagai sarana untuk hiburan berfungsi sebagai sarana sosialisasi, *game online* memberikan pelajaran sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Bermain *game online* secara berlebihan akan membawa dampak negatif untuk anak usia SD terhadap perilaku anak usia SD yang mengarah penyimpangan sosial. Permainan *game online* yang semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan, *game online* juga berguna untuk menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur dan grafis permainan semakin bagus dan nyata menjadi alasan anak usia SD untuk memainkannya. Fenomena *game online* sampai saat ini belum banyak dibahas di Indonesia menjadi bahaya bagi anak usia SD. Anak usia SD sudah masuk fase pubertas ingin mendapat kebebasan dalam menentukan aktifitas dalam kehidupan sehari-hari salah satunya bermain HP berlama-lama dan lebih menyukai menjalai kehidupan di dunia maya dari pada dunia nyata.

Soekamto (2012) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu, antar kelompok manusia, bahkan individu dengan kelompok manusia, di dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan serta saling memengaruhi antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok. Berdasarkan fenomena di Desa Prawoto banyak anak usia SD yang tertarik untuk memainkan permainan secara *online* tersebut. Peningkatan ketertarikan anak usia SD terhadap *game online* sampai berlebihan dan melupakan waktu untuk mengerjakan tugas dari guru bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Sementara itu anak-anak yang sering bermain *game online* mudah marah, menghindari untuk berinteraksi sosial. Salah satunya anak usia SD di Desa Prawoto berinisial GA ketika diberi uang saku oleh ibunya dia menyisihkan uang sakunya untuk membeli kuota *internet* yang

digunakan untuk berjam-jam bermain *game online*. *Game online* yang dia sukainya yaitu *game free fire*, *game free fire* yaitu *game online* tembak-tembakan yang digunakan untuk pengguna android dan IOS, *game free fire* ini pemain turun di berbagai lokasi yang berbeda dalam satu map kemudian diminta untuk mencari senjata, membunuh dan *looting* item milik musuh, selain itu *game* ini yang jadi terakhir adalah yang bisa bertahan hidup.

Fenomena bermain *game online* yang mendominasi yaitu anak-anak terpelajar dari mulai Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas bahkan sampai Mahasiswa. Perhatian orang tua dan pengawasan orang tua sangatlah dibutuhkan ketika anak-anak dapat berkesempatan untuk bermain *game online*. Padatnya jadwal kegiatan disekolah maupun kegiatan orang tua yang sibuk dapat mengakibatkan berkurangnya pemenuhan kebutuhan primer anak misalnya bermain dengan keluarga dan kebersamaan bersama keluarga. Sehingga rentang usia anak SD, masa transisi peran orang tua sangatlah penting dalam mendampingi perkembangan psikologis anak. Apabila anak-anak yang bermain *game online* tidak segera diatasi dapat mengakibatkan dampak negatif, bermain *game online* dapat merasa senang dan nyaman pada saat bermain *game online* akibatnya anak-anak yang sering bermain *game online* merasa gelisah, tidak puas apa bila tidak bermain *game online*.

Anak usia SD yang sering bermain *game online* akan melakukan perilaku penyimpangan sosial bahkan sampai kejahatan demi untuk memainkan *game* kesayangannya. Peningkatan kebutuhan bermain *game online* juga dapat meningkatkan biaya dan waktu yang diperlukan. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk membahas dan mengetahui lebih jauh dalam penelitian yang berjudul “Analisis Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto yang kebiasaan bermain *game online*?

2. Apa saja dampak bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui bentuk interaksi sosial anak Usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto yang kebiasaan bermain *game online*.
2. Mengetahui dampak bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tentang penyebab kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto.

2. Secara Praktis

Manfaat praktis bagi Peneliti dapat mengetahui dampak kebiasaan bermain *game online* dan faktor kebiasaan bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto serta upaya untuk mengatasi kebiasaan bermain *game online* yang akan bermanfaat bagi peneliti saat terjun langsung ke lapangan sebagai

### **E. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini tentang analisis kebiasaan bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak usia sekolah dasar di desa Prawoto. Fenomena ini di latar belakang karena ditemukan anak SD yang berada di sekeliling Peneliti sering bermain *game online* diwaktu belajar dari rumah (BDR) di masa pandemi covid-19, tentunya kebiasaan kurang baik ini dilakukan secara terus menerus dan anak hampir mengalami kecanduan. Kondisi seperti ini membuat Peneliti berkeinginan untuk meneliti lebih jauh terkait dampak yang ditimbulkan dari seringnya bermain *game online* bagi anak SD. Namun karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dana, dan kemampuan yang dimiliki Peneliti, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada penentuan subjek peneliti yang di peroleh dari anak SD dan orang tua wali

yang berdomisili di dekat rumah Peneliti dengan tujuan supaya dapat mengamati dan melakukan wawancara lebih dalam supaya ditemukan informasi yang valid dan akurat. Untuk itu, harapan penelitian ini dapat memberikan gambaran dan wawasan terkait fenomena yang terjadi di masa sekarang khususnya dalam *game online*.

## **F. Definisi Operasional**

### **a. Interaksi Sosial**

Interaksi sosial yaitu proses yang terjadi dalam kehidupan masyarakat dimana individu dapat saling memengaruhi bahkan terjadi hubungan timbal balik yang saling menguntungkan individu yang lain.

### **b. Game Online**

*Game Online* adalah permainan yang menarik untuk anak usia SD dan dihubungkan dengan suatu jaringan *internet* bisa diakses menggunakan *computer, laptop, smartphone* maupun *tablet*.