

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan computer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya yang sangat menabukkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan computer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet (Lukas,2006:2). Akses yang begitu cepat membuat berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia kini dapat langsung diketahui. Sesuai dengan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang menyebutkan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi.

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan computer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan computer di dunia, sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktifitas sehari-hari. Sedangkan sekarang banyak warung internet (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda (Kurniawan,2007:20).

Pada zaman modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi ditelinga anak-anak, 10 tahun terakhir ini, permainan elektronik atau yang kita sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Hal yang didukung dengan banyaknya *game center* dilingkungan sekitar yang menawarkan harga terjangkau pada kaum anak-anak. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai

dikunjungi, bukan hanya *game center* yang populer akan tetapi, *gadget/smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game*, baik *offline* maupun *online* (Ichwan,2016).

*Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan *visual*. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media *visual* elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering. Pemain *game online* biasanya di dominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* , akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk terutama dari segi akademik dan sosialnya bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak remaja atau jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisai dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya (Faozani Z,2016).

Dampak yang ditimbulkan yaitu anak-anak yang sering melakukan aktivitas *game* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan dengan *game online* akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *game* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial (Munif,2012:19). Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok (Carolyn, 2013:169-170). Hubungan sosial anak dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi kehidupan sosial anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia diluar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik tentang kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya (Desmita,2009:145). Dapat disimpulkan bahwa dampak *game online* sangat mempengaruhi prilaku sosial anak dengan teman sekitarnya, anak

lebih suka menyendiri didalam rumah dibandingkan bermain bersama teman diluar rumah.

Keluarga menjadi sosok terpenting dalam membimbing anak agar tidak terjerumus dalam dunia *game*, orang tua harus bisa tegas serta membatasi jam-jam anak bermain *handphone/ganget* nya, setidaknya keluarga memantau aplikasi apa saja yang telah di *instal* oleh anak, karna sebenarnya dorongan anak bermain *game* selain karna meniru teman-temannya juga bisa di sebabkan karena orang tua yang terlalu sibuk sehingga anak merasa kesepian dan akhirnya mengisi waktu luang dengan cara bermain *game online*.

Berdasarkan data dari hasil observasi dan wawancara penelitian yang dilakukan di Desa Jepang RT 01 RW 08 pada tanggal 17 Juni 2021 menunjukkan 4 dari 6 siswa sudah sangat kecanduan *game online*, hal ini jga didukung oleh adanya wareung yang menyediakan wifi untuk anak-anak bermain game, disini anak yang sudah sangat berkecanduan merasa puas jika dapat memenangkan pertandingan didalam game, anak bermain game juga karena kurangnya perhatian dari orang tuanya, anak juga diberikan teguran yang keras saat bermain game, dampak dari game ini adalah anak menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, anak menjadi kurang komunikasi dengan keluarga ataupun kerabat, anak mejadi kurang porduli dengan teman, dampak bagi kesehatan juga sangatlah banyak, yaitu mata menjadi sakit, emosional, mudah tersinggung, tidak mau mendengarkan nasehat yang diberikan oleh orang tuanya.

Hasil penelitian yang pernah dilakukan Winsen Sanditaria, Siti Yuyun Rahayu Fitri, dkk mengkaji Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinangor Sumedang pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuosioner buku oleh Lemmens dengan 7 kriteria adiksi terhadap 771 responden anak usia sekolah di warung internet penyediaan *game online* Jatinangor Sumedang. Responden yang termasuk kategori tidak adiksi jika memiliki  $<4$  kriteria adiksi dan yang termasuk kategori adiksi jika memiliki  $\geq 4$  kriteria adiksi. Hasil penelitian menunjukan sebanyak 38% responden termasuk dalam kategori tidak adiksi dan 62% responden termasuk dalam kategori adiksi.

Melihat permasalahan diatas menunjukkan bahwa lebih dari setengah kalangan anak usia SD memainkan *game online*. Memperhatikan fenomena *game online* yang berdampak buruk yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia, termasuk di kota Kudus desa Jepang ini, Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul “*Dampak Game Online Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*”.

### **B. Rumusan Masalah**

Bersasarkan fokus penelitian tersebut, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana dampak *game online* bagi anak usia sekolah dasar di Desa Jepang RT 01 RW 08?
2. Bagaimana prilaku sosial yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* di Desa Jepang RT 01 RW 08?

### **C. Tujuan Penelitian**

Bersasarkan rumusan masalah tersebut, maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan dampak *game online* bagi anak usia sekolah dasar di Desa Jepang RT 01 RW 08.
2. Mendeskripsikan prilaku sosial yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* di Desa Jepang RT 01 RW 08.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritik

- 1) Untuk menambah refrensi terhadap kajian sosiologi terkait pengaruh *game online* terhadap prilaku sosial anak usia sekolah dasar.
- 2) Sebagai bahan acuan dan refrensi pada penelitian sejenis tentang bermain *game online* dikalangan anak-anak.

#### 2. Manfaat Praktis

- 1) Menambah pemahan masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu pendidikan anak-anak dengan perkembangan teknologi.

- 2) Memberikan pemahaman akan pengaruh game *online* terhadap prilaku belajar.

### **E. Ruang Lingkup**

Ruang Lingkup Penelitian dengan judul “Dampak *game online* terhadap prilaku sosial anak usia Sekolah Dasar” dengan rincian sebagai berikut.

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak di desa Jepang RT 01/ RW08, Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah orang tua dan anak usia sekolah dasar di desa Jepang khususnya di RT 01 RW 08 dengan jumlah 6 orang tua dan 6 anak usia sekolah dasar diantaranya 3 laki-laki dan 3 perempuan.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu prilaku sosial anak yang ditimbulkan akibat bermain *game online*.

