

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan dalam bidang teknologi berlangsung sangat pesat sehingga tidak memungkinkan seseorang untuk mengikuti perkembangannya. Penciptaan teknologi dilatar belakangi oleh meningkatnya kebutuhan, tugas dan pekerjaan manusia. Perkembangan teknologi bertujuan untuk mempermudah segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Teknologi terdiri dari berbagai macam jenis, yaitu teknologi komunikasi, informasi, industri dan sebagainya. Semua teknologi ini memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing yang akan dicari manusia sesuai dengan keinginannya.

Perkembangan zaman tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi yang juga semakin pesat perkembangannya sebut saja handphone dan permainan modern, sehingga anak-anak lebih senang berada di dalam rumah dengan fasilitas handphone yang diberikannya. Permainan modern yang sudah ada pada saat ini sangat mempengaruhi eksistensi permainan tradisional. Hal ini telah menunjukkan bahwa adanya perubahan yang mengarah pada pudarnya nilai-nilai budaya di kalangan anak-anak dan remaja.

Zaman sekarang, anak-anak lebih menyukai permainan modern karena permainannya sangat canggih dan keren serta sering membuat merasa tertantang untuk memainkannya. Oleh sebab itu, anak-anak lebih menyukai permainan modern dan permainan tradisional menjadi kurang menarik lagi dan semakin ditinggalkan dan anak-anak lebih memilih untuk bermain game modern. Karena lebih seru dan menarik untuk dimainkan (Tedi, 2016).

*Handphone* merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil

foto, merekam video, bermain *game*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.

*Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game* canggih pun bermunculan (Henry, 2010: 5-6).

*Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. *Game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Jenis perangkat *game* dari model sederhana seperti *gamewatch* sampai *game* canggih seperti konsol Playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak – anak zaman sekarang (Henry, 2010:8).

*Game* yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan *game* tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua (Supeno, 2010:25). Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang biasa digunakan di depan komputer atau *gadget*. Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan *game*. *Game* memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. *Game* tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain *game* dengan bijak. Dampak negatif dari *game* yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. *Game*

juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka (Henry, 2010:54).

Pada usia pekungannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas *game* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada *game*, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *game* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial (Chatib, 2012: 191).

Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerjasama dengan baik dalam kelompok (Meggitt, 2013: 169-170). Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, manusia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain, dalam rangka saling memberi dan saling mengambil manfaat (Gerungan, 2010: 26).

Hubungan sosial anak dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi kepribadian sosial anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting adalah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya (Desmita, 2009: 145).

Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain *game*, maka semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya anak-anak memainkan *game* di laptop, *smartphone*, bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orangtua.

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa *game* memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak, walaupun *game* memiliki dampak positif bagi penggunaanya tetapi apabila anak-anak terlepas dari pantauan orangtua, maka anak-anak akan kecanduan dengan permainan *game*. Menurut Cambridge Dictionary dalam jurnal (Andrew, 2017:181) kecanduan adalah menyukai dan memiliki sesuatu dengan secara berlebihan sehingga melupakan hal lain. Oleh

karena itu *game online* memberikan hiburan bagi siswa dan tantangan untuk memainkannya sehingga menjadi salah satu hal yang sangat disukai oleh siswa dalam memainkan *game online*. Andrew (2017:182) menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan memainkan *game online* dengan secara berlebihan sehingga menjadikan *game online* sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan di kerjakan.

Salah satu penyimpangan akibat kecanduan *game online* antara lain berbohong. Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena remaja yang *notabene* masih peserta didik mendapatkan uang dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain *game online*, tentu orang tua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah akhirnya banyak anak memilih berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain *games* dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas. Selain itu, berbagai *game online* kerap kali membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata *game*, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain *game online*. Perubahan kepribadian sosial pada remaja yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua.

Berdasarkan hasil observasi pada anak di desa Jondang yang dilakukan pada tanggal 2 November 2020 diperoleh informasi bahwa anak banyak yang bermain *game online* akan mudah merasa gelisah dan mudah marah apabila tidak diijinkan bermain, selalu ingin bermain *game online* terus menerus dan susah bila disuruh berhenti, tidak peduli dengan orang-orang sekitar bahkan kadang enggan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Penelitian tentang kecanduan *game online* juga pernah dilakukan oleh Zulfanida Karuniasari (2017) yang berjudul “ Peran Kontrol Sosial dalam Menhadapi Kecanduan Game Online Pada Remaja Jurusan Psikologi dan Pendidikan Agama Islam Fakultas Psikologi dan Agama Islma”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* yang dialami remaja

berawal tersedianya perangkat game online sejak usia belia dari umur 7-13 tahun. Dari penelitian tersebut diperoleh informasi alasan suka game online yaitu 1) menarik dan membuat ketagihan, 2) menambah teman dan keuntungan, 3) tampilan gambar yang menarik. Intensitas waktu bermain *game online* rata-rata 25 jam/minggu.

Berdasarkan wawancara dengan dengan salah satu orang tua NR yang di laksanakan pada tanggal 14 November 2020 di lingkungan sekitar menyimpulkan bahwa anak kecanduan bermain *Game Online* sangat mempengaruhi Perubahan perilaku dan kepribadian anak. Perubahan tersebut cenderung tidak dirasakan, namun dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama orang tua kaarena pada dasarnya perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya. Perilaku merupakan segala aktivitas, perbuatan, serta penampilan diri seseorang yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* berjenis *smartphone* maupun *tablet Pc* untuk bermain *Game Online*. Anak-anak ini lebih sering menggunakan *gadget* mereka untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan edukatif maupun petualangan dan hiburan. Anak-anak juga menggunakan *gadget* untuk menonton *Youtube* dan mereka terkadang menirukan kata-kata yang ada di dalam *Gadget* mereka. Sebelum anak kecanduan bermain *game Online*, anak lebih senang bermain dengan temannya, sering berkomunikasi dengan orang tuanya, rajin belajar dan membantu orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anak yang berusia 10 tahun yaitu MIF di desa Jondang RT 04 RW 02 mengatakan bahwa permainan yang ada di dalam *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas dari berbagai fitur-fitur yang semakin canggih dan menyenangkan bagi anak. Aplikasi permainan pada *gadget* anak-anak ini yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Durasi penggunaan *gadget* berbeda-beda, mulai dari 30 menit hingga lebih dari 3 jam dalam waktu seharinya. Pada umumnya anak akan menangis dan marah ketika *gadget* diambil oleh

orangtuanya. Semenjak mengenal *gadget* anak semakin susah diingatkan dan tidak memperdulikan ketika diajak berbicara

Izza (2019) menyatakan bahwa *game online* berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari. Dalam penelitian ini lebih fokus pada perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini erat kaitannya sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (ritualistic) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya, dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya. Banyak perilaku keagamaan remaja desa Modopuro tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah terpengaruh dengan game online tersebut. Seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar. Orangtua juga tidak mendukung adanya game online ini karena game tersebut membawa dampak negatif. Oleh karena itu, remaja lebih selektif dalam memilih dan memilah game online, serta para orangtua sebaiknya membatasi dalam penggunaan handphone.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti memperoleh gambaran secara lebih jelas mengenai kondisi anak bahwa *game online* memiliki dampak negatif yang lebih terhadap kepribadian anak, walaupun tidak dipungkiri *game online* juga memiliki dampak positif bagi penggunaannya, namun jika anak tidak mendapatkan pantauan dari orang tuanya maka anak-anak akan kecanduan dengan permainan game online. Salah satu cara untuk mempelajari secara mendalam tentang kasus tersebut maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apasaja dampak Kecanduan *game online* pada kepribadian sosial anak di Desa Jondang?
2. Bagaimanakah cara mengatasi kecanduan *game online* terhadap Kepribadian Sosial anak di Desa Jondang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui apasaja dampak kecanduan *game online* pada kepribadian sosial anak.
2. Mendeskripsikan cara mengatasi kecanduan *game online* terhadap kepribadian sosial anak.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini berguna untuk mendapatkan gambaran tentang perilaku anak usia sekolah dasar yang kecanduan bermain *game online* diwilayah Desa Jondang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara, sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

#### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian kualitatif adalah sebagai berikut :

##### **a. Bagi Anak**

Anak dapat terbantu dalam mengurangi bermain *game online* dan dapat mengerti dampak positif dan negatif dalam bermain *game online* sehingga anak menjadi pribadi yang lebih baik

##### **b. Bagi Orang Tua**

Orang tua dapat memberikan arahan kepada anak untuk memilih permainan yang bernilai positif dan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi orang tua siswa dalam memberikan kebebasan bermain *game* agar lebih bijaksana.

c. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman, sekaligus bekal bagi peneliti di masa yang akan datang.

**E. Definisi Operasional**

1. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan memainkan *game online* dengan secara berlebihan sehingga menjadikan *game online* sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan di kerjakan. Perubahan perilaku siswa yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan, namun dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama orang tua.

2. Kepribadian Sosial Anak

Kepribadian sosial merupakan keseluruhan perilaku seseorang individu dengan sistem kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan situasi. Hal tersebut menyatakan bahwa setiap orang mempunyai cara berperilaku yang khas seperti: sikap, bakat, adat, kecakapan, kebiasaan, dan tindakan yang sama setiap hari.