

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan teknologi di era digital yang sangat cepat dan pesat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses berbagai macam perkembangan teknologi. Salah satu kemudahan tersebut adalah adanya sarana dan prasarana komunikasi antara individu yang dapat dilakukan dengan mudah, seperti bermain game online yang dapat menjadi alat untuk refreshing. Di era modern ini, perkembangan teknologi semakin pesat, dan semakin lama bermain game online, permainannya semakin menarik. Tampilan game online sendiri terus berkembang, dari gaya bermain hingga grafis permainan dan resolusi gambar, serta memiliki variasi tipe permainan seperti permainan perang-perangan, petualangan, dan perkelahian.

Adiningtyas (2017) menjelaskan *Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan 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 fikiran yang sukar dihilangkan untuk menjadi tokoh imajinasi dari game yang dimainkannya dan pemain *game online* dapat terobsesi untuk menang. 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.

Peningkatan bermain *game online* termasuk game battale royal di era ini sangat pesat salah satu game online free fire di masyarakat dari mulai anak-anak sampai orang dewasa dalam memainkan *game online Free Fire* tidak mengenal waktu sehingga seringkali anak usia SD melupakan waktu. Permasalahan yang

diakibatkan dari bermain *game online Free Fire* yang berlebihan dapat memengaruhi pengaturan waktu yang kurang baik untuk anak usia SD. Banyak anak usia SD yang ketagihan dengan bermain *game online Free Fire* sehingga melupakan waktu belajarnya. Ulfa (2017:1) 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 *game online* 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 Free Fire* yang semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan, *game online Free Fire* 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* ini 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 (2005:39) mengemukakan 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 Jekulo banyak anak usia SD yang tertarik untuk memainkan permainan secara online tersebut. Peningkatan ketertarikan anak usia SD terhadap *game online Free Fire* 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 Free Fire* mudah marah, menghindari untuk berinteraksi sosial. Salah satunya anak usia SD di Desa Jekulo berinisial MDP ketika diberi uang saku oleh ibunya dia menyisihkan uang sakunya untuk membeli voucher game untuk bermain *game online Free Fire*. *Game online* yang dia sukainya yaitu *game online Free Fire* strategi yang digunakan untuk pengguna android dan IOS, *game Free Fire* pemain ini dibagi mendaji 40 pemain, dan pemain bertahan hidup samapai tinggal hanya satu pemain saja dengan cara melimnasi pemain lain yang terhubung secara online, kemudian para pemain dinyatakan selesai ketika ada kata bhoyah pada pemain yang berhasil bertahan hidup sampai akhir.

Fenomena bermain *game online Free Fire* 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 Free Fire*. 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 remaja, masa transisi peran orang tua sangatlah penting dalam mendampingi perkembangan psikologis anak. Apabila anak-anak yang bermain *game online Free Fire* tidak segera diatasi dapat mengakibatkan dampak negatif, bermain *game online Free Fire* dapat merasa senang dan nyaman pada saat bermain *game online Free Fire* akibatnya anak-anak yang sering bermain *game online Free Fire* merasa gelisah, tidak puas apa bila tidak bermain *game online Free Fire*.

Anak usia SD yang sering bermain *game online Free Fire* akan melakukan perilaku penyimpangan sosial bahkan sampai kejahatan demi untuk memainkan game kesayangannya. Peningkatan kebutuhan bermain *game online Free Fire* 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 Pola Kebiasaan Bermain *Game online Free Fire* Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Desa Jekulo".

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apa saja dampak bermain *game online Free Fire* terhadap interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Jekulo?
2. Bagaimana faktor interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Jekulo yang kebiasaan bermain *game online Free Fire*?

## **C. Tujuan Penelitian**

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

1. Mengetahui dampak bermain *game online Free Fire* terhadap interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Jekulo.
2. Mengetahui faktor interaksi sosial anak Usia Sekolah Dasar di Desa Jekulo yang kebiasaan bermain *game online Free Fire*.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

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

### 2. Secara Praktis

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