

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Karena teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Kini teknologi informasi berkembang begitu cepat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini memiliki banyak sekali peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama pada bidang hiburan.

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (*globalisasi*). Saat ini dunia sudah terasa semakin sempit karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia membuat dunia ini seolah semakin sempit dikarenakan kita dapat melihat apa yang terjadi di seluruh belahan dunia, meskipun kita berada di Indonesia.

Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia. Saat ini, di Indonesia dapat kita saksikan begitu

besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai- nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan (*modernisasi*). Kemajuan teknologi seperti televisi, telepon dan telepon genggam (HP), bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat kota, namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa.

Akibatnya, segala informasi baik yang bernilai positif maupun negatif, dapat dengan mudah di akses oleh masyarakat. Dan di akui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya masyarakat pedesaan dengan segala jati diri yang menjadi ciri khas mereka.

Setiap anak tidak terlepas dari kegiatan bermain, bentuk permainannya pun bermacam-macam mulai dari yang tradisional yang sifatnya turun temurun sampai pada permainan canggih yang menggunakan mesin. Saat ini sudah banyak jutaan anak dan remaja masuk kedalam era digital melalui kehidupan dunia maya di Internet. Industri web komunitas-entertainment pun berkembang dengan sedemikian pesatnya. Klub Penguin, *Webkinz*, *Starfall*, dan *Facebook* mungkin baru sebagian kecil dari jutaan "*kid-friendly sites*" yang saat ini sedang digandrungi anak-anak. Kebanyakan penggemar *website* ini adalah anak-anak usia sekolah hingga mahasiswa. Dan deretan "*kid-friendly sites*" sangat menikmati keuntungan yang dihasilkan dari fenomena ini. Contohnya, *Webkinz*, pembuat mainan anak yang mengambil karakter dari *virtual-world* ini mengalami pertumbuhan pengunjung hingga 6 juta anak tahun ini, angka ini merupakan lonjakan kenaikan 300% dari perolehan angka pengunjung tahun lalu. Hal ini

merupakan sebuah fakta baru bahwa ternyata anak-anak merupakan sasaran empuk yang banyak diincar oleh para pengiklan saat ini.

Selain sebagai sasaran iklan, anak-anak juga sangat terkait dalam pertumbuhan teknologi multimedia terutama dalam edukasi dan entertainment. Dalam dunia edukasi pun telah banyak dijumpai bagaimana situs maupun software edukasi dipergunakan sebagai sarana mendidik anak-anak. Bahkan untuk anak 5 tahun pun sekarang telah tersedia software dan game edukasi yang dirangkai dengan musik untuk membantu mereka mengembangkan kemampuan dan kecerdasannya. Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak. Dan yang saat ini digemari oleh anak-anak adalah *games online*. Dan ada juga anak-anak yang menggemari permainan yang berbau kekerasan. Hal ini perlu diperhatikan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya sekali. Namun di tengah berkembangnya permainan yang menciptakan *virtual worlds* bagi anak-anak ini, ternyata masih ada sedikit kepedulian yang ditunjukkan oleh beberapa *vendor* pembuat permainan dengan adanya *education virtual worlds*. Lebih lanjut jenis *virtual worlds* ini memang ditujukan untuk tujuan edukasi, dimana *Modern Prometheus* ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam permainan ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario di mana mereka harus membuat keputusan-keputusan strategis yang menyangkut etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Lalu internet juga merupakan salah satu hal yang bisa memengaruhi anak. Dengan adanya internet anak-anak dapat dengan mudah mencari tahu mengenai

segala hal yang ingin mereka ketahui. Namun hal yang perlu diperhatikan disini adalah dengan semakin mudah dan familarnya anak dengan internet dan menemukan berbagai macam informasi di internet, tidak boleh mengurangi pertumbuhan verbal dan sosial anak dalam dunia nyata. Hal tersebut didasarkan oleh fakta hasil penelitian terhadap anak-anak di Amerika, yang ternyata dengan sangat cepat dapat menunjukkan letak Irak dengan internet, namun menjadi kebingungan saat mencari letaknya dalam sebuah globe fisik bola dunia. Tentu saja fakta seperti ini merupakan sesuatu yang harus dipertimbangkan dalam suatu pengembangan teknologi edukasi masa depan.

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan game online telah mengalami perkembangan yang amat pesat. *Game Online* tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga telah merambah kota-kota kecil dan desa-desa. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dengan pelanggan yang seringkali lebih banyak daripada pelanggan warnet (warung internet). Tidak heran jika suasana di *game center* senantiasa ramai, terutama oleh kunjungan *gamer* laki-laki. Walaupun permainan sebenarnya ditujukan untuk anak-anak dan remaja, tidak sedikit orang dewasa yang kerap memainkannya. Bahkan beberapa di antaranya menjadikan game sebagai pekerjaan dan media untuk mendapatkan uang.

Kata “game” tidak terlepas dari pengertian permainan. Kita mengenal permainan sejak usia balita sampai saat ini. Seiring dengan perkembangan jaman khususnya dalam bidang informasi mengakibatkan jenis permainan semakin berkembang puncaknya dapat kita lihat saat ini telah berkembang permainan menggunakan alat-alat elektronika seperti game boy, playstation, computer bahkan alat komunikasi seperti handphone. Sifat permainan adalah sebagai alat

penghibur, tetapi jika terlalu serius dan semakin lama kita memainkan permainan tersebut akan berdampak negatif bagi diri kita pribadi (Alfon Sius Pas : 2003).

Dari pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa setiap anak membutuhkan permainan sebagai bagian dari kebutuhan sesuai dengan usianya. Diharapkan dari permainan video game ini dapat memberikan masukan berupa hal-hal yang positif sehingga dapat mengembangkan pribadinya untuk aktif dan kreatif terhadap berbagai situasi.

Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa. Mulai dari pengembangan teknologi di bidang pertelevisian sampai pada penciptaan *video game*, *video watch*, dan lain-lain. Hadirnya *video game* sebagai perkembangan teknologi di bidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampak positif dan negatif dikembalikan kepada diri penggunanya, sebagai jalan tengah terima setiap perubahan yang terjadi baik di bidang ilmu teknologi, hal ini karena sebagai bentuk dari modernisasi yang memang kita sebagai manusia harus mengetahui dengan catatan membatasi sejauh mana faktor-faktor negatif yang mempengaruhinya. Perihal *video game* yang berdampak positif pada perilaku anak, hal itu kita terima sebagai bentuk manifestasi dari kehadiran *video game*.

Kehadiran *video game* memang dapat menumbuhkan apresiasi anak maupun remaja pada teknologi. Pada saat yang sama, permainan ini dapat pula merangsang kreativitas maupun daya reaksi anak sepanjang anak itu tidak memainkan permainan yang berulang-ulang, sehingga dapat mengenal trik permainan. Dampak positif *game online* antara lain adalah :

1. *Game* itu membuat orang pintar. Penelitian di Manchester University dan Central Lancashire University membuktikan bahwa *gamer* yang bermain *game* 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.
2. Meningkatkan konsentrasi. Dr. Jo Bryce, kepala penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa *gamer* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.
3. Ketajaman mata yang lebih cepat. Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game action* secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain *game*.
4. Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita. Sama halnya dengan belajar, bermain *game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.
5. Meningkatkan kemampuan membaca. Psikolog di Finland University menyatakan bahwa *video game* bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi, keluhan soal bermain *game* yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.
6. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Riset di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang mahir bahasa Inggris di sekolah

ataupun di universitas tanpa melalui kursus adalah mereka yang suka bermain *game*.

7. Membantu bersosialisasi. Beberapa profesor di Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka *game online* dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang *stereotip gamer* yang terisolasi. *Friendship*, *brotherhood*, organisasi (*guild*), menghadapi konflik bersama (*guild wars*), *managing people* (jika menjadi *guild leader*), kontrol emosi, politik, dsb.
8. Mengusir stress. Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain *game* dapat mengendurkan ketegangan syaraf. Jelas saja daripada berantem mendingan berantem lewat *game*, darahnya bohongan, senjata bohongan, semuanya serba bohongan, buat apa kita hidup di jaman digital kalau tidak memanfaatkannya.
9. Memulihkan kondisi tubuh, Dr. Mark Griffiths, psikolog di Nottingham Trent University melakukan penelitian sejauh mana manfaat *game* dalam terapi fisik.
10. Meningkatkan kecepatan dalam mengetik, karena beberapa *game online* mengharuskan pemain untuk mengetik ketika berkomunikasi dengan lawan bicara.
11. Melatih kemampuan berdagang.

Akan tetapi permainan ini dapat menimbulkan ketergantungan, manakala penggemarnya terkena *video game addict* (kecanduan video game). Seseorang dapat menghabiskan waktu dan uangnya sekaligus untuk menikmati permainan

ini. Dampak negatif dari permainan ini akan sangat terasa, manakala pemainnya tidak dapat mengendalikan diri. Pada saat seseorang mulai merasa, bahwa permainan ini bukan sekedar untuk dinikmati dalam waktu senggang sebagai aktivitas rekreasional, maka bencana mulai menghadang. Saat ini cukup banyak materi *video game* yang justru mengganggu kekerasan, dan mengajar anak-anak untuk menikmati kekerasan lewat keikutsertaan aktif sebagai pengendali permainan. Akio Mori seorang professor dari Tokyo's Nihon University melakukan riset mengenai dampak *video game* pada aktifitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 poin penting yang antara lain :

1. Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.
2. Penurunan aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game. Dengan kata lain para gamer mengalami "*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada gamer adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.

Hasil penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Hanover, Jerman mengatakan, *game online* bisa mengakibatkan kepribadian ganda. Seorang wanita

yang sering main *game online* tiap hari selama 3 bulan, dengan memainkan beberapa tokoh yang berbeda. Ternyata, tokoh-tokoh imajinasi itu mengambil alih kepribadiannya. Sehingga, wanita tersebut kehilangan kendali atas identitas dan kehidupan sosialnya. Dampak negatif lainnya adalah :

1. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para *gamer* yang intinya adalah pengendalian diri.
2. Kehidupan real menjadi berantakan, seperti nilai pelajaran, tugas kampus, dipecah, dsb.
3. Membuat orang menjadi bodoh.
4. Membuat orang terisolasi dengan lingkungan sekitar. Ini adalah efek karena terlalu seringnya bermain *game* sehingga lupa akan kehidupan nyatanya.
5. Mengganggu kesehatan. Mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit.
6. Jika terlalu sering akan menimbulkan pengaruh psikologis. Mengkhayal dan pikiran yang selalu tertuju pada *game* adalah efek negatif yang ditimbulkannya. Mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku.
7. Pemborosan, jika *game online* telah menjadi candu.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti ingin membahas permasalahan ini dengan mengangkat judul “Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Moral Anak (Studi Deskriptif di Kecamatan Sukasari Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka secara umum permasalahan dari yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh permainan game online terhadap perilaku menyimpang moral anak?”. Pembahasan yang luas akan menyebabkan kekaburan dalam mencapai tujuan. Untuk itu penulis membatasi ruang lingkup masalah, adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hubungan fungsional antara penggunaan permainan game online dengan perilaku menyimpang moral anak?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan permainan game online terhadap perilaku menyimpang moral anak?

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas ini juga variabel pengaruh. Sebab variabel ini menerangkan tentang hubungan dengan fenomena yang diamati atau dikontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu: Permainan Game Online.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat ini disebut juga terpengaruh (dependen) artinya variabel terikat akan berubah karakteristiknya tergantung pada perubahan yang terjadi pada karakteristik variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu: Perilaku Menyimpang Moral Anak. Adapun indikatornya sebagai berikut:

a. Tidak Taat

- 1) Tidak beribadah menjalankan perintah agama.
- 2) Tidak hormat dan patuh kepada orang tua.
- 3) Tidak mengerjakan tugas tepat waktu.
- 4) Tidak disiplin.

b. Tidak Sopan

- 1) Tidak menghormati antar sesama.
- 2) Tidak menghormati orang yang lebih tua.
- 3) Tidak menghargai pendapat orang.
- 4) Tidak sopan dalam berbicara dan berperilaku.

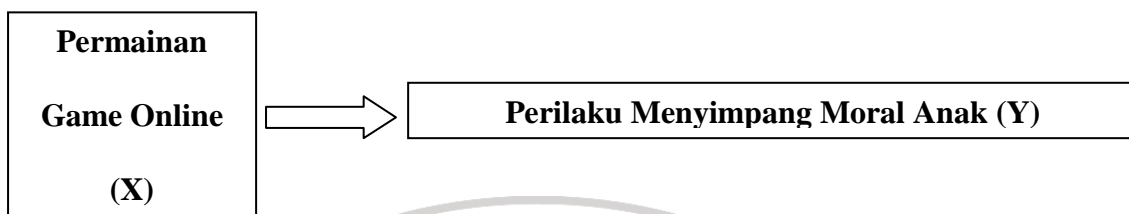
c. Tidak Jujur

- 1) Berbohong pada orang tua, guru, antar sesama.
- 2) Melalaikan tugas belajar.
- 3) Mencuri.

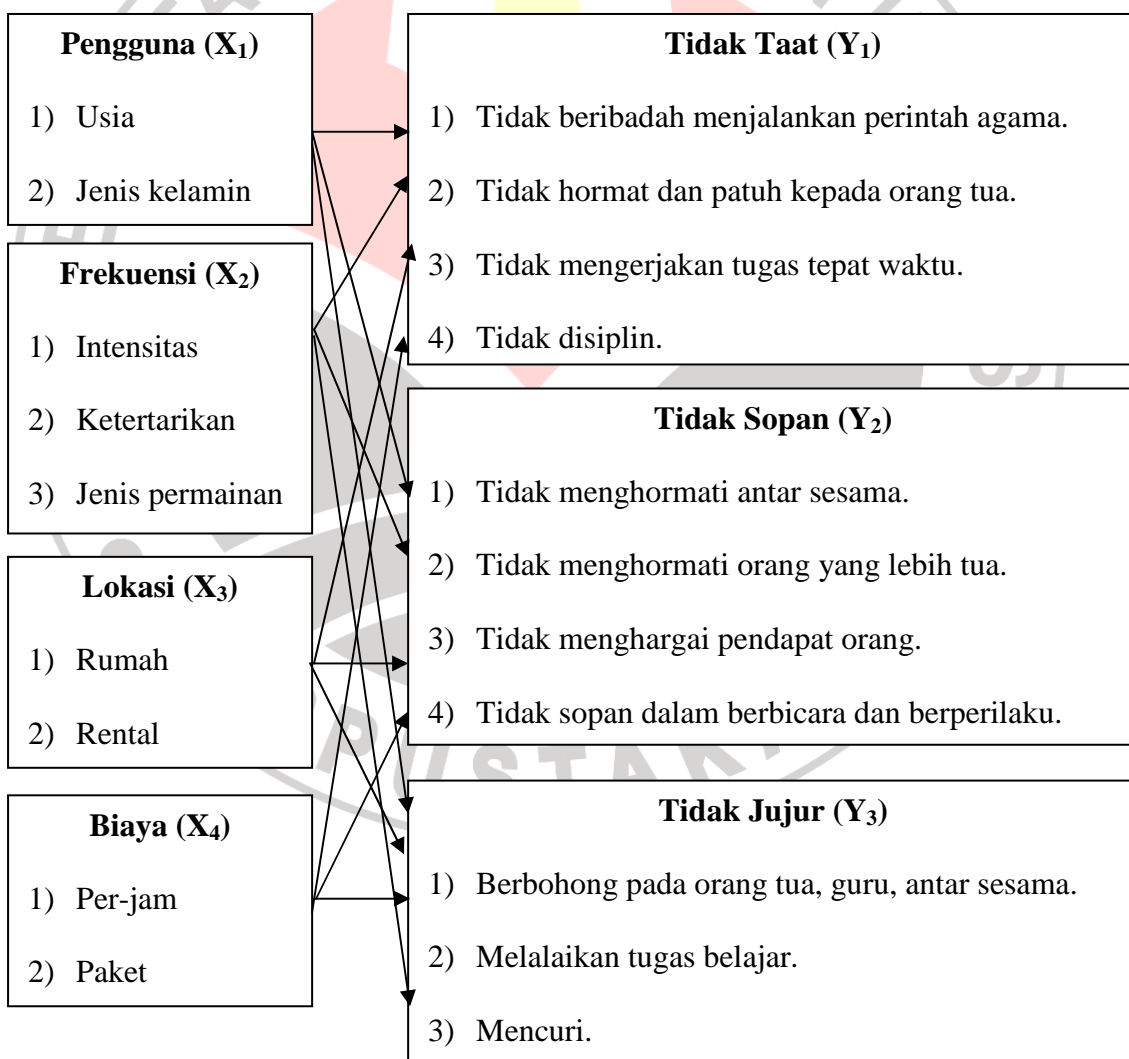
Hubungan fungsional antara penggunaan permainan game online dengan perilaku menyimpang moral anak dilihat berdasarkan waktu, frekuensi, lokasi dan biaya. Pengguna dalam menentukan waktu bermain game online tidak terbatas akibat seringnya menggunakan game online. Hal ini pun didukung dengan lokasi yang strategis serta biaya yang murah. Keseluruhan itu berdampak negatif pada perilaku anak.

Gambar 1.1

Bagan Alur Kerangka Pemikiran



Dimensi dan Indikator
Game Online dan Perilaku Menyimpang Moral Anak :



D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran secara faktual tentang pengaruh permainan *game online* terhadap perilaku menyimpang moral anak.

2. Tujuan Khusus

Tujuan penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui :

- a. Hubungan fungsional antara penggunaan permainan *game online* dengan perilaku menyimpang moral anak.
- b. Pengaruh penggunaan permainan *game online* terhadap perilaku menyimpang moral anak.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak diharapkan dapat menanamkan sikap yang terdapat dalam unsur-unsur perilaku moral anak, juga unsur-unsur *game online* sesuai dengan yang diharapkan baik kepribadiannya dalam lingkungan rumah, sekolah dan lingkungan sosialnya.
2. Bagi orang tua mampu membimbing anak secara selektif dalam memilih suatu permainan guna meminimalisir serangan teknologi yang semakin berkembang saat ini. Sehingga anak dapat menghindari perilaku yang kurang baik.
3. Bagi pihak sekolah mampu mengimbangi dan mendukung situasi perilaku moral anak yang positif dan terarah sehingga dapat membentuk pada perilaku anak yang berkualitas.

F. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan landasan dasar bagi terlaksananya suatu proses pemecahan masalah. Adapun tujuan merumuskan anggapan dasar, penulis mengutip dari pendapat Suharsimi Arikunto (1998 : 61) yaitu sebagai berikut :

Peneliti perlu merumuskan anggapan dasar agar :

1. Ada dasar berpijak yang kukuh bagi masalah yang sedang diteliti
2. Untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatiannya
3. Guna menentukan dan merumuskan hipotesis

Dari titik tolak teori ini, maka penulis merumuskan anggapan dasar penelitian ini sebagai berikut :

1. Perkembangan pengguna internet di dunia dan di Indonesia pada khususnya yang sangat pesat memicu munculnya tren-tren baru di kalangan pengguna internet. Bermain *game online* adalah salah satu tren yang sedang mewabah di kalangan pengguna internet di dunia, termasuk di Indonesia (Yulianus : 2007).
2. Perilaku Moral Anak berarti perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Moral itu sendiri berarti tata cara, kebiasaan, dan adat. Anak adalah turunan yang kedua. Sehingga perilaku moral anak bermakna perilaku anak yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial, dimana anak bersosialisasi (Singgih Gunarsa : 31).

G. Hipotesis

Hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan sampai terbukti melalui data yang terkumpul

(Suharsimi Arikunto, 1998 : 67). Atas dasar pemikiran tersebut, penulis merumuskan hipotesis kerja atau hipotesis alternative (Ha) sebagai berikut :

1. Terdapat hubungan fungsional antara penggunaan permainan game online dengan perilaku menyimpang moral anak.
2. Terdapat pengaruh penggunaan permainan game online terhadap perilaku menyimpang moral anak.

Kemudian hipotesis pembandingan atau hipotesis nol (Ho) sebagai berikut :

1. Tidak ada hubungan fungsional antara penggunaan permainan game online dengan perilaku menyimpang moral anak.
2. Tidak ada pengaruh penggunaan permainan game online terhadap perilaku menyimpang moral anak.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode deskriptif. Melalui metode tersebut dipaparkan fakta empiris yang benar-benar nyata tengah berlangsung dilapangan disertai penganalisisan. Pernyataan diatas merujuk pada pendapat yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (1998) bahwa “metode deskriptif yaitu metode penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan”.

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Creswell (2002) dalam Asmaldi Alsa (2004) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat, atau

frekuensi), yang dianalisis dengan menggunakan statistic untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel yang lain.

