

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju telah memunculkan beberapa *trend* dan *life style* baru yang menambah kompleks pada kehidupan media sosial. Salah satunya *game online* yang pada saat ini menjadi sebuah trend yang sangat diminati dan di gandrungi oleh semua kalangan. Hal ini tidak luput dari maraknya anak-anak usia dini yang sudah mulai memainkan *game online* . Tidak hanya memberikan dampak positif saja, *game online* pun banyak memberikan efek yang negatif. Beberapa *game online* mengandung unsur kekerasan, perilaku agresif, dan bahasa yang kurang baik bagi anak. *Game online* sering kali dianggap memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya isi *game* tersebut adalah kekerasan pertempuran dan berkelahi (Satria, Nurdin, & Bachtiar, 2015).

Menurut (Kustiawan dan Utomo, 2018), mengungkapkan bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai negara pada waktu yang sama dan terkoneksi melalui internet. *Game online* mempunyai berbagai fitur-fitur yang menarik untuk dimainkan, salah satunya di mainkan oleh anak-anak. Dampak dari bermain *game online* bagi anakanak dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Anak yang memasuki terhadap titik kecanduan pada *game online* dapat memberikan sebuah pengaruh negative. Contohnya seperti malah untuk belajar, malas untuk makan, sulit untuk berkonsentrasi, jam tidur yang tidak teratur dan anak mempunyai sikap yang pemaarah dan agresif, serta kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar anak (Jihan, 2011).

Bermain *game online* mempunyai dampak yang baik dan buruk bagi anak. Nilai positif yang dapat diambil adalah anak akan mempunyai banyak imajinasi dan melatih konsentrasi anak, namun tidak hanya point positif yang ada pada *game online* . Adapun point negatif yang ada pada *game online* yakni membuat anak menjadi kurang bersosialisasi, tidak ingat terhadap

waktu, tidak mudah bersosialisasi dengan sekitar, dan perilaku yang akan cukup berbeda dengan anak yang lainnya. Menurut (Soleman, 2009) berpendapat bahwa sebagian besar *game online* mempunyai dampak yang negatif baik secara sosial, dan psikis sehingga dapat menyebabkan sebuah kecanduan bagi pemainnya. Maka tidak dapat dipungkiri bahwa *game online* itu sendiri dapat mengubah perilaku anak, dan membuat anak meniru hal-hal yang dimainkan dalam *game online* tersebut.

Anak merupakan peniru ulung, saat anak bermain *game* dengan genre perang anak kemungkinan akan meniru kegiatan yang anak mainkan di dalam *game*, karena anak akan merasa bahwa itu merupakan hal yang wajar dan bahan bermain. Hal ini menyebabkan anak menjadi agresif dibandingkan dengan anak lainnya. Menurut (Ngalin Purwanto, 2016) perilaku agresif salah satunya dipengaruhi oleh lingkungan sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pengaruh lingkungan secara langsung seperti pergaulan dengan keluarga, teman di lingkungan sekitar, sekolah, maupun tetangga. Sedangkan pengaruh secara tidak langsung yakni melalui *gadget*, radio, televisi, buku, majalah.

Setiap tahap perkembangan manusia biasanya disertai dengan berbagai tuntutan psikologis yang harus dipenuhi. Demikian pula dengan masa anak-anak yang diantaranya mencakup pada anak mampu menerima kondisi fisik, kebebasan emosional, menerima kemampuan diri, mampu bersosialisasi, dan memiliki penguasaan diri atas dasar norma dan nilai yang ada.

Sikap agresif dapat menimbulkan hal-hal negatif, perilaku agresif pada anak-anak biasanya berupa agresif secara verbal dan non verbal. Perilaku yang ditimbulkan oleh anak biasanya berupa sikap agresif verbal seperti mengejek, mengintimidasi, mencaci maki, berteriak kerak, bersurai, dan berbicara kotor. Sedangkan pada perilaku non verbal atau fisik berupa mencubit, memukul, mendorong, dan menendang (Schick dan Cierpka, 2016). Anak yang mempunyai sikap agresif biasanya akan sulit untuk bersosialisasi, karena ketika anak mencoba untuk terjun bersosialisasi, orang-

orang yang ada di lingkungan sekitarnya akan merasa terintimidasi dan ada rasa takut karena sikap anak yang agresif tersebut.

Perilaku agresif dapat menghambat perkembangan dan pertumbuhan anak yang berpengaruh pada masa depan, karena anak akan menemui lingkungan yang lebih luas dalam budaya dan lingkungan. Salah satunya anak akan sulit untuk bersosialisasi (Fatmawati, 2017). Bersosialisasi dengan lingkungan sekitar memiliki dampak yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bersosialisasi dengan lingkungan sekitar merupakan hal yang penting bagi anak untuk mengembangkan sosial emosional anak. Keluarga merupakan lingkungan yang terdekat dengan anak.

Peran orang tua tak luput dari perkembangan dan pertumbuhan anak. Menurut (Fatmawati, 2017) orang tua mempunyai peran penting dan sangat dibutuhkan dalam membentuk dan mendidik perilaku anak dengan membatasi kegiatan bermain *game online* yang berkelanjutan dengan mengisi waktu luang bersama dengan keluarga, menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan orang tua juga harus mengetahui karakter atau sifat teman sebaya di lingkungan anaknya. Peran guru juga memiliki peran yang penting dan dibutuhkan dalam mendidik karakter anak didiknya dengan memberikan kegiatan tambahan pembelajaran serta permainan yang positif dan memberikan kebijakan berupa sanksi yang tegas jika ditemukan adanya kasus perilaku agresif anak di sekolah.

Lingkungan yang baik akan menciptakan hal yang baik juga pada anak. Selain guru dan orang tua, keluarga dan tetangga sekitar rumah atau teman-teman sebaya dengan anak di sekolah ataupun rekan bermain anak pun memiliki peran dalam perilaku anak. Sebuah kebiasaan anak yang diberi *gadget* dan dilepaskan atau diberikan izin oleh orang tua dalam bermain *game* tanpa adanya batasan dan pengawasan secara langsung orang tua memiliki dampak yang kurang baik bagi anak. Intensitas waktu yang digunakan anak untuk bermain *game* harusnya cukup singkat dan tidak terlalu intens saat bermainnya.

Menurut (Ryff, 1989) mengungkapkan bahwa kesejahteraan psikologis adalah kemampuan untuk menerima dirinya sendiri apa adanya (*self-acceptance*), menjalin hubungan yang baik dengan orang lain (*positive relation with others*), mempunyai kemandirian dan mampu menghadapi tekanan sosial (*autonomy*), mengendalikan lingkungan sekitar (*environmental mastery*), memiliki tujuan hidup yang jelas (*personal expressiveness*), dan mengembangkan potensi diri (*personal growth*). Selain itu menurut (Hurlock, 2002) mengungkapkan bahwa kesejahteraan psikologis merupakan sebuah kebutuhan untuk terpenuhinya pada tiga hal kebahagiaan, yaitu penerimaan (*acceptance*), kasih sayang (*affection*), dan pencapaian (*achievement*).

Maka dapat disebutkan kembali bahwa kesejahteraan psikologis merupakan keadaan individu yang mampu untuk menerima diri dengan apa adanya, mampu memiliki sebuah hubungan yang baik dengan orang lain, mampu mengendalikan diri, memiliki rasa hangat dengan orang lain, mampu bersosialisasi yang baik dengan lingkungan, serata mempunyai rasa kemandirian dan tanggung jawab atas dirinya sendiri.

Pada penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwasannya intensitas bermain *game online* pada anak biasanya 3-4 jam. Hal ini memiliki dampak yang sangat buruk bagi anak, anak akan sangat mengingat kegiatan yang dilakukan saat bermain *game online*, apalagi saat anak bermain *game online* yang memiliki genre perang atau yang saling melukai satu sama lain, dan anak akan lupa untuk hal-hal yang seharusnya dilakukan oleh anak. Perubahan karakter, sikap yang agresif, dan kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan menjadi efek besar yang terjadi ketika anak mempunyai waktu bermain *game* yang tinggi dalam bermain *game online*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijabarkan pada latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Apakah pengaruh *game online* pada perilaku agresif anak?
2. Apakah *game online* berpengaruh pada kesejahteraan psikologis anak?

3. Apakah perilaku agresif anak memiliki dampak bagi kesejahteraan psikologis anak?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan yang telah dijabarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: .

1. Untuk menganalisis pengaruh *game online* pada perilaku agresif anak
2. Untuk menganalisis pengaruh *game online* pada kesejahteraan psikologis anak
3. Untuk mengetahui seberapa pengaruhnya sikap agresif anak pada kesejahteraan psikologis anak.

### **1.4 Batasan Masalah**

Terdapat beberapa batasan masalah pada penelitian ini diantaranya :

1. Pada penelitian ini hanya berfokus pada perilaku agresif anak dan kesejahteraan psikologis anak.
2. Pada penelitian ini hanya untuk mengetahui hubungan perilaku agresif anak dan dampak bermain *game online* pada kesejahteraan psikologis anak.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Terdapat banyak manfaat pada penelitian ini, dengan begitu penulis merincikan manfaat - manfaat tersebut sebagai berikut:

#### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran ilmiah, khususnya dalam kesejahteraan psikologis anak dan mengenai pengaruh bermain *game online* pada anak yang berdampak pada sikap agresif anak dan kesejahteraan psikologis anak.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis, hasil dari penelitian dan penulisan ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi orang tua, pendidik, dan penulis itu sendiri dalam memberikan gadget pada anak dan intensitas waktu anak dalam

bermain *game online* agar dapat menstimulasi dengan baik pada pengelolaan emosi anak

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan Keputusan Rektor UPI (Universitas Pendidikan Indonesia) mengenai kriteria pembuatan karya tulis ilmiah UPI untuk tahun akademik 2021, peraturan tersebut digunakan sebagai acuan oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini. Beberapa bagian struktur organisasi proposal tugas akhir ini meliputi:

### 1. BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini, beberapa hal yang dibahas antara lain adalah latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

### 2. BAB II : Kajian Pustaka

Dalam bab ini, yang dibahas adalah hal-hal yang berkaitan dengan ilmu atau teori yang mendukung atau berhubungan dengan penelitian ini.

### 3. BAB III : Metode Penelitian

Bab ini mencakup penjelasan mengenai aspek-aspek penelitian yang mencakup desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, serta prosedur penelitian, yang melibatkan alur penelitian, metode pengumpulan data, analisis data, dan data penelitian.

### 4. BAB IV : Temuan dan Pembahasan

Isi bab ini berkaitan dengan hasil penelitian yang telah diperoleh melalui proses analisis dan pengolahan data, serta menghasilkan berbagai output yang berbeda dalam berbagai bentuk yang kemudian dibahas untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan sebelumnya.

### 5. BAB V : Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Di dalam bab ini, terdapat rangkuman, implikasi, serta saran-saran yang dikemukakan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian. Bab ini juga mencakup ide-ide yang diusulkan untuk pemanfaatan temuan penelitian.