

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Hampir sebagian manusia di muka bumi pada abad ke- 21 ini sangat bergantung pada teknologi. Perkembangan teknologi pada abad ini sudah mengubah segala aspek kehidupan manusia, dimulai dari kehidupan manusia dengan bersifat ruang lingkup yang sempit hingga ke kehidupan manusia yang bersifat ruang lingkup yang besar. Perkembangan ilmu pengetahuan, ilmu teknologi dan komunikasi saat ini memiliki dampak yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. Perkembangan teknologi saat ini sangatlah canggih hingga bisa mempengaruhi kebiasaan-kebiasaan kehidupan manusia secara tidak langsung (Abidin, 2018).

Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat hal tersebut dapat menyebabkan perubahan yang sangat besar pada kehidupan manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya terutama Indonesia. Seperti yang telah kita ketahui bahwasannya masyarakat bangsa Indonesia saat ini sangat bergantung pada teknologi, hal tersebut dapat dibuktikan dengan maraknya penggunaan kemajuan teknologi seperti telepon, televisi, handphone (HP), bahkan internet sekalipun yang semakin erat dengan kehidupan masyarakat baik di daerah perkotaan maupun di daerah pedesaan.

Teknologi dapat membawa dampak negative dan positif bagi manusia khususnya bagi generasi muda yang lahir pada tahun 2000 – ke atas. Terutama pada generasi muda yang sedang duduk di bangku sekolah dasar dengan rentang usia antara 6-12 tahun yang semakin hari semakin meninggalkan permainan tradisional dan malah lebih meminati permainan modern yaitu *game* yang kini bisa dimainkan tidak hanya di computer atau laptop saja tetapi dapat dimainkan di handphone juga. Karena pengemasan visualisasi *game* yang dikembangkan oleh para pembuat game yang dikemas dengan sangat menarik juga terasa lebih nyata hal tersebut tentunya memiliki

daya tarik tersendiri bagi anak-anak yang seyoginya memiliki karakter yang menyenangkan gambar, warna-warna yang menarik, juga gambar karakter yang dapat bergerak menyerupai aslinya atau bisa disebut juga seperti benda yang terlihat konkrit.

Menurut Henry (2010), *game* merupakan suatu media permainan yang menggunakan suatu media elektronik baik itu berupa komputer maupun handphone. Saat ini *game* menjadi suatu budaya atau *life style* yang menjadi gaya hidup sehari-hari bagi sebagian masyarakat Indonesia terutama bagi anak-anak yang sedang duduk di bangku sekolah dasar yang menjadi generasi muda bangsa Indonesia.

Pada umumnya masyarakat lebih sering menyebutkan bahwa *game online* merupakan bagian dari jenis atau genre dari permainan. Hal tersebut berbeda dengan apa yang dikemukakan oleh Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) mengemukakan bahwa *game online* merupakan sebuah teknologi bukan jenis atau *genre* permainan. Dimana *game online* ini merupakan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain secara bersamaan dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Selanjutnya *game online* menurut Young (2005) adalah suatu *game* yang dapat dimainkan menggunakan jaringan internet, adanya suatu interaksi antara satu orang dengan yang lainnya secara bersamaan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, juga dapat menyelesaikan berbagai macam misi sehingga dapat meraih nilai tertinggi dalam *game*. (Young dalam Drajat, 2017)

Game online kini dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi yang terdapat di dalam handphone juga bahkan terhubung dengan dunia internet. Kini berbagai macam aplikasi permainan, maupun *genre game* sudah semakin bervariasi dan sangat diminati oleh anak-anak seperti *Game Mobile Legend*.

Menurut Yogatama (2019) dalam penelitiannya berjudul “Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA Mobile Legend : Bang-Bang!” mengemukakan bahwa *Game online Mobile Legend* ini merupakan sebuah *game genre* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), *game mobile legend* dengan *genre* merupakan suatu *game* yang

sedang sangat diminati oleh banyak kalangan pemain game. Dimana pada jenis *game* ini merupakan suatu gabungan dari 2 *genre game* yaitu RTS (*Real Time Strategy*) dan RPG (*Role Playing Game*).

Menurut Funk (2013) mengemukakan bahwa “*Game mobile legend* ini memiliki tujuan untuk menghancurkan markas lawan dengan bertim untuk memenangkan suatu pertandingan seperti *Dota, League Of Legends*”. *Game mobile legend* merupakan *game* yang dimainkan secara bersama-sama atau berkelompok dan memerlukan sebuah kerjasama antar anggota untuk saling melengkapi antara kelebihan maupun kekurangan dari setiap *hero* yang telah dipilih oleh pemain.

Game Mobile Legend ini memiliki berbagai macam karakter (*hero*) yang dapat dimainkan tentunya dengan memiliki keunikan juga memiliki suatu kekurangan dan kelebihan dari setiap karakter yang dimainkan. *Game* ini memiliki keunggulan tersendiri dari segi cara memainkannya yang dirasa cukup mudah dipahami oleh para pemain dan tampilan yang dikemas secara menarik, memiliki pilihan *mode game* yang *variatif*. Sehingga tidak heran bahwa *game* ini sangat populer saat ini, memiliki suatu dampak yang bisa membuat kecanduan terhadap *game* ini.

Saat ini *game online mobile legend* merupakan aplikasi yang memasuki peringkat daftar teratas dari hasil pencarian orang-orang di google playstore maupun appstore sebagai aplikasi yang banyak diunduh, maka tak heran bila jumlah pemain di dalam *game* ini kebanyakan adalah orang Indonesia. Jumlah pengguna aktif bulanan pada *game mobile legend* di Indonesia kini mencapai 50 juta pemain. *Game mobile legends* saat ini memiliki total 170 juta pengguna aktif perbulan di seluruh dunia dan negara Indonesia menjadi sebuah kontributor terbesar dalam *game* ini. (sumber : liputan6.com)

Game memiliki suatu sifat atau dampak kecanduan (adiktif) yang dapat berdampak bagi psikologi anak. *Game online* memiliki dampak positif dan negative bagi siapapun yang memainkannya terutama bagi anak-anak sekolah dasar yang sangat terlihat dalam sisi kepribadian sosialnya. *Game online* tidak akan berdampak negatif pada anak apabila anak tersebut dapat memainkan *game* secara bijak dan dalam bimbingan juga pengawasan orangtua.

Menurut Riders dan Wattana (2011) mengemukakan mengenai dampak dari penggunaan *game* online adalah adanya suatu kecemasan dan rasa termotivasi oleh suatu *game* tertentu. Dampak negatif dari penggunaan *game online* lainnya yaitu, dapat mengurangi waktu belajar anak, anak akan memiliki sifat tertutup, anak akan menjadi lebih hiperaktif, memiliki sikap mudah gelisah dan depresi. Namun *game online* tidak hanya memiliki dampak negatif saja melainkan memiliki dampak positif juga bagi anak yaitu, anak akan lebih mudah mengenal terhadap teknologi baik itu komputer maupun *handphone*, *game* bisa melatih konsentrasi anak, dan dapat merangsang keterampilan bagi kehidupan anak.

Dengan adanya *game* dapat memberikan kemudahan manusia dalam melepaskan penat dan kebosanan, tetapi selain itu penggunaan *game* dalam kehidupan sehari-hari bukan hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa saja melainkan perilaku anak-anak yang tak bisa lepas dari pengaruh memainkan *game* dan salah satunya terhadap perilaku sosialnya dalam keluarga. Tidak jarang akibat penggunaan bermain *game* yang berlebihan dapat merubah perilaku seorang anak, seperti seorang anak yang pada dasarnya tidak bisa diam bisa saja akibat *game* anak itu menjadi seorang yang tertutup dan pasif pada saat diajak berkomunikasi bahkan terkadang menjadi pembangkang pada orang tuanya.

Menurut pakar psikologi Yahudi dan Anderson mengemukakan bahwa sifat dari *game online* merupakan alat hiburan, namun apabila dimainkan secara berlebihan maka akan menimbulkan suatu perilaku agresif seperti berontak, berkata kasar, pemaarah bahkan memukul. *Game online* mengandung suatu unsur kekerasan di dalam *game online* tertentu karena memiliki suatu efek yang sangat berpengaruh untuk menimbulkan suatu perilaku agresif terhadap anak dibandingkan dengan media yang sudah ada sebelumnya. (Yahudi dan Anderson dalam Erfan, 2015)

Berdasarkan laporan berita yang ditulis oleh Tribun Jabar, Selasa 15 Oktober 2019, bahwasannya sejak tahun 2016 Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Provinsi Jawa Barat di Cisarua, Kabupaten Bandung Barat (KBB) telah menangani ratusan pasien yang kecanduan bermain *handphone* baik itu

bermain *game* online, browsing internet dan aplikasi lainnya. Berdasarkan data dari RSJ tersebut hingga saat ini sejak tahun 2016 pemakaian tempat tidur untuk pasien anak yang kecanduan ponsel dengan bermain *game* sudah lebih dari 60% sehingga terjadinya kenaikan pasien yang hingga kini ada 209 pasien yang kecanduan bermain *game* dengan rentan usia mulai dari 5 hingga 15 tahun yang harus ditangani dengan cara rawat jalan bahkan rawat inap (Dr. Elly Marliyani, dalam TRIBUN JABAR, 2019)

Menurut Fadillah (2019) dalam *jurnal desain* mengemukakan bahwa *game* juga dapat mengganggu kesehatan apabila penggunaan jangka panjang dan berlebihan. Dimana dampak dari *game* dapat menyerang daya tahan tubuh sehingga menjadi lemah karena frekuensi berlebihan akibat terlalu fokus pada layar *gadget* bahkan melupakan jam makan. Menurut jurnal kesehatan di Inggris diberitakan bahwa terdapat seseorang yang mengalami “sindrom vibrasi” pada jari jemarinya. Hal tersebut bisa terjadi akibat anak menghabiskan waktu bermain *game* diatas rata-rata sekitar tujuh jam setiap harinya. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* dapat mengganggu kesehatan individu merupakan hal yang nyata.

Selain menimbulkan masalah kesehatan dan psikologis bagi anak *game* juga dapat menimbulkan perilaku non-sosial seperti, mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebayanya, anak menjadi mudah marah, melakukan kekerasan bahkan sampai membentak orang tuanya. Anak menjadi sulit diajak untuk berkomunikasi dengan orang disekitar, anak lebih memiliki sifat egois, memiliki sifat pembangkang bahkan banyak anak yang mengabaikan perintah orang tuanya akibat terlalu asyik menggunakan *game* dan dapat mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya karena pada dasarnya *game* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial.

Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andini (2019) berjudul “Perilaku Pemain *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang” bahwa dampak dari *game online Mobile Legends*, yaitu berdampak negatif karena dengan durasi bermain *game* dalam waktu berlebihan memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku kecanduan

game online, perilaku malas melakukan aktifitas perkuliahan, boros dan berbohong dalam menggunakan uang kiriman orang tua, dan perilaku anti sosial tidak lagi memperdulikan hal yang terjadi dilingkungan sekitar. Hal tersebut disebabkan dari tidak adanya kontrol secara langsung yang diberikan oleh orang tua, terdapat upaya kontrol yang diberikan dari masyarakat setempat dalam membatasi perilaku pemain *game online mobile legends* yang tidak sesuai dengan nilai dan norma di masyarakat.

Hal tersebut harus menjadi perhatian para orang tua untuk memberikan pengontrolan dan pengawasan kepada anak-anaknya supaya dapat meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game* terhadap anak karena jika orang tua membiarkan anak kecanduan *game* maka dampak yang ditimbulkan akan semakin parah. Para orang tua sebaiknya jangan terlalu mudah memberikan *game* yang terdapat di dalam handphone maupun di komputer kepada anak, seharusnya orang tua mengajak anak untuk bermain dengan lingkungan sekitar seperti ditempat bermain untuk mengalihkan perhatiannya,menetapkan jadwal tertentu untuk bermain *game*, mengankan dari jangkauan anak, juga membiarkan anak bermain dengan teman sebayanya agar anak mampu bersosialisai dengan teman sebayanya (Arifin Z, 2015; Asif, R.A dkk, 2017; Grid.id 2019; Kompas.com 2018; Suara.com 2018 ; The Asian Parent Indonesia, 2017).

Akhir-akhir ini peneliti menemukan bahwa terdapat siswa sekolah dasar yang tidak bisa lepas dari *handphone* ditambah lagi karena adanya fenomena pandemik COVID-19 yang mengharuskan siswa sekolah dasar untuk belajar di rumah. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Menteri Pendidikan dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan *Corona Virus Disease* (COVID-19) pada satuan pendidikan yang menyatakan bahwa meliburkan seluruh instansi pendidikan sekolah juga perguruan tinggi dalam waktu yang cukup lama (Windhiyana , 2020).

Sehingga ada beberapa dari siswa sekolah dasar yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan, jenuh dan menjadi sebuah alat hiburan akibat kurangnya aktivitas yang biasa dilakukan di luar rumah. Bahwasannya pelajar rela menghabiskan

waktu bermain *game* dikarenakan untuk menghilangkan stress atau bosan akibat beberapa penyebab seperti kepenatan dalam belajar (Ariantoro, 2016).

Peneliti juga menemukan bahwa ada siswa sekolah dasar yang berbicara dengan berbahasa kasar juga berkelahi ketika mereka sedang memainkan *game* di dalam *handphone*, dimana *game* tersebut ternyata adalah *game mobile legend*.

Maka dari fenomena inilah yang menjadi latarbelakang peneliti untuk tertarik melakukan penelitian agar memperoleh suatu gambaran secara jelas bahwa *game online* memiliki suatu dampak yang dapat mempengaruhi perilaku sosial anak, meskipun *game online* tidak hanya memiliki dampak negatif saja melainkan memiliki dampak positif juga tetapi apabila anak tidak mendapatkan pengawasan dan pantauan dari berbagai tingkatan pendidikan orang tua , maka anak-anak khususnya anak sekolah dasar akan menjadi kecanduan terhadap permainan *game online*. Maka salah satu cara untuk menangani masalah tersebut perlu dipelajarinya secara mendalam terhadap masalah tersebut dan perlu diadakannya suatu penelitian yang berjudul “Dampak *Game Mobile Legend* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar” (Penelitian deskriptif kualitatif Kelas V SD Negeri 6 Ciamis di Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis).

B. RUMUSAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan oleh peneliti diatas, maka rumusan permasalahan penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SD Negeri 6 Ciamis Kabupaten Ciamis ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini yang berkaitan dengan rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SD Negeri 6 Ciamis Kabupaten Ciamis.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yakni sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a) Dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan sosial yang berhubungan dengan perilaku sosial siswa sekolah dasar.
- b) Memberikan pengetahuan kepada orang tua akan pentingnya pengawasan dan pemahaman orang tua kepada anak terhadap dampak *game mobile legend*.

2. Manfaat praktis

a) Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti khususnya mengetahui masalah yang ada di dalam lingkungan masyarakat yang berkenaan dengan dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial anak serta menambah pengalaman peneliti.

b) Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran untuk orang tua agar lebih mendidik dan mengawasi anaknya dengan baik apabila anaknya diperbolehkan memainkan *game online* yang akan mempengaruhi perilaku sosial anak.

c) Bagi pembaca

Memberikan informasi baik tertulis maupun sebagai referensi mengenai dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar.

E. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Struktur organisasi skripsi terdiri dari lima bab yaitu;

Bab I pendahuluan merupakan bab awal dalam skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian yang dilatar belakangi oleh tingginya dampak bermain *game online mobile legend* terhadap perilaku siswa sekolah dasar yang dapat memberikan dampak negative maupun positif dan berpengaruh terhadap perilaku sosial seperti perilaku membangkang, mementingkan

dirinya sendiri, dan sulit melakukan sosialisasi, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II kajian pustaka adalah bab yang menguraikan teori-teori mengenai permasalahan yang diteliti. Adapun hal yang dibahas dalam bab ini yaitu mengenai *game*, pengertian *game*, jenis-jenis *game*, *game mobile legend*, dampak *game mobile legend*, dampak positif *game mobile legend*, dampak negatif *game mobile legend*, perilaku sosial, pengertian perilaku sosial, bentuk-bentuk perilaku sosial, faktor-faktor pembentuk perilaku sosial, karakteristik siswa sekolah dasar, penelitian relevan.

Bab III metode penelitian berisi tentang prosedur penelitian yang direncanakan peneliti sehingga dapat diketahui alur rancangan penelitiannya. Adapun hal yang dibahas dalam bab ini yaitu dimulai dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, instrument penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian serta analisis data.

Bab IV temuan dan pembahasan membahas hasil penelitian yang dilakukan dengan kemudian dilakukan pengolahan data dan analisis data atau temuan yang diperoleh selama penelitian berdasarkan teori yang berkaitan.

Bab V simpulan, implikasi dan rekomendasi berisi uraian mengenai pemaknaan dari hasil analisis temuan dan pembahasan penelitian disertai pengajuan hal-hal penting bagi penggunaan hasil penelitian dan kelanjutan penelitian.