

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang penting bagi seorang anak untuk proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritualnya. Dengan aktivitas bermain maka seorang anak dapat mengenal lingkungan, bertemu banyak orang dan berinteraksi, serta mengembangkan emosi pribadinya dan imajinasi yang ia miliki. Pada dasarnya pada usia anak-anak itu mereka memiliki sifat dasar senang bermain, bergerak bebas, menari sambil bernyanyi, baik melakukan aktivitas-aktivitas tersebut sendiri maupun dengan keluarga, teman ataupun lingkungannya. Bermain terjadi secara alamiah yang mana dilakukan untuk bersenang-senang. Anak-anak tidak akan pernah merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan mendapatkan kebahagiaan mereka tersendiri, kanikmatan, bayangan imajinasi, pengetahuan, dan motivasi untuk bersosialisasi.

Perkembangan masa anak-anak akhir merupakan kelanjutan dari masa anak-anak awal. Periode ini berlangsung dari usia 6 tahun hingga tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual. Permulaan masa akhir anak-anak ini ditandai dengan masuknya anak ke kelas satu sekolah dasar. Bagi anak-anak, hal ini merupakan perubahan besar dalam pola kehidupannya. Sebab, memasuki kelas satu sekolah dasar merupakan peristiwa penting bagi anak yang dapat mengakibatkan terjadinya perubahan dalam sikap, dan perilaku individu. Di masa

ini, relasi dengan teman sebaya mengambil peran signifikan seiring dengan meluasnya dunia sosial anak. Bermain menjadi aspek sosial dalam kehidupan anak-anak dan penting bagi perkembangan sosial dan emosinya. Namun, selama proses pertumbuhannya kehidupan sosial dan emosional anak akan mengalami banyak perubahan. Mereka mengalami transformasi atau perubahan dalam berelasi dengan orang tua dan teman-temannya, serta sekolah juga membantu kehidupan akademik mereka. Disamping itu mereka juga mengalami perkembangan yang penting dalam pembentukan konsep diri, penalaran moral, dan perilaku moral. Pada masa anak-anak tengah menuju akhir ini, pembentukan diri terbentuk dari kehidupan aspek sosialnya.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang dan penggunaan teknologi digital terus bergerak maju menjadi lebih canggih, penggunaan *smartphone* tidak hanya dimengerti dan dapat digunakan oleh remaja dan kaum dewasa saja akan tetapi, anak-anak pun sudah semakin pandai menggunakannya. Anak-anak usia sekolah dasar yang masih berkembang ini sudah tidak lagi tertarik dan tertantang dengan permainan-permainan yang sederhana. Mereka cenderung menginginkan permainan yang dapat dinikmati kapanpun, dimanapun dan dalam kondisi apa saja yang bisa mereka mainkan. Dalam hal ini mencakup *game online* yang dapat diakses oleh berbagai rentang usia ini, termasuk anak-anak kecil. Tidak sedikit anak-anak kini yang memainkan *game online* karena melihat orang dewasa bermain, meniru dan mencobanya sendiri dengan mengambil *gadget* orangtuanya. Dalam kondisi tertentu untuk menenangkan seorang anak yang rewel ketika berpergian, orangtua ataupun

keluarga mencoba menenangkan anak dengan memberikan *gadget* dan membuka akses aplikasi *game online* ini.

Umumnya, seorang anak sekolah dasar memiliki minat dan wawasan yang luas terhadap dunia disekitarnya untuk mengembangkan aspek sosialnya beserta pembentukan emosi dari dalam diri, namun semakin pesatnya perkembangan dunia elektronik dalam 10 tahun terakhir membuat anak cenderung memilih bermain *game online* dan menjadi minat, hobi bahkan bisa menyebabkan anak menjadi kecanduan. Sekali merasa senang, maka anak akan terus melakukan hal tersebut hingga membuatnya lupa terhadap dunia yang ada disekitarnya. Salah satu contoh bentuk dampak negatif dari permainan *game online* ditemukan kemudian.

Frekuensi lama bermain *game* pada anak-anak yang ditemui berkisar antara 4-7 jam. Menurut Badan Kesehatan Dunia (WHO/World Health Organization) yang memasukkan kecanduan *game* ke dalam daftar penyakit dalam laporan *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD 11) seseorang yang bermain *game online* selama lebih dari 4 jam dalam 4-5 hari dalam seminggu maka dimungkinkan terindikasi adiksi. Dalam kriteria *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-V (DSM-V)* jika setidaknya seseorang sudah kecanduan bermain *game online* dan telah memainkannya lebih dari sekurang-kurangnya 12 bulan akan setidaknya mengalami 4 gejala dari perasaan cemas, pikiran yang terus menerus terfokus untuk bermain, gagal berusaha mengendalikan minat, tidak adanya ketertarikan pada lingkungan sekitar, berbohong mengenai frekuensi dan durasi kepada

keluarga, ingin terus menambahkan waktu bermain, serta melarikan diri dari masalah dan timbul masalah emosional pada individu.

Kasusnya tidak hanya terjadi pada anak-anak dengan status ekonomi tinggi, namun anak-anak dari keluarga kurang mampu juga dapat mengakses *game online*, melalui warnet (*warung internet*) yang menyediakan akses wi-fi dengan harga terjangkau sehingga ada saja anak-anak yang rela seharian bermain untuk mendorong peringkat mereka pada situs *game online*. Menurut WHO (2018) Indonesia menjadi negara dengan jumlah kecanduan *game online* tertinggi di asia. Jumlah pecandu *game online* di Indonesia mengalahkan data statistik pecandu di negara korea selatan sebagai pelopor *smartphone* terkemuka di dunia. Pengguna *game online* di Jawa Barat sendiri memiliki angka yang cukup tinggi. Maraknya *game online* adalah salah satu faktor pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Kecanduan *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat dalam permainan tersebut (Griffiths, 2005). Penelitian adiksi *game online* yang dilakukan oleh Khairani Harahap (2013), menunjukkan bahwa terdapat 31% pengaruh terhadap prestasi belajar siswa atau anak-anak saat ini. Selain itu dampak negatif bagi anak kecanduan bermain *game online* adalah berkurangnya jam tidur anak-anak, perubahan pola tidurnya dan berkurangnya motivasi belajar pada anak. Hasil penelitian Marlianti Dewi (2015) menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* mempunyai hubungan yang signifikan terhadap pola tidur maupun motivasi belajar anak. Selanjutnya pola

pengasuhan orangtua terhadap anak dan cara komunikasi orangtua berpengaruh terhadap kecanduan bermain ini. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nanda Kurniawan Dwi (2016), dinyatakan bahwa pola komunikasi orangtua yang digunakan dengan anak adalah komunikasi *permissive*. Pola komunikasi *permissive* adalah faktor yang dapat menjadikan anak kecanduan *game online*. Dalam hal ini sikap *acceptance* (penerimaan) orang tua tinggi namun kontrolnya rendah, mereka memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan atau keinginannya. Munculnya rasa kecanduan bermain *game online* ini sebagian besar berasal dari kalangan remaja, masyarakat bahkan anak kecil yang pada umumnya belum mengetahui secara spesifik dampak dari permainan *game online*. Tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi, hanya saja intensitas penggunaannya yang harus diawasi dan diatur waktu pemakaiannya.

Pada lingkungan tatar Jingganagara ditemukan bahwa anak-anak sekarang kurang mengenal lingkungannya dan jarang mengetahui identitas warga tetangga yang tinggal disebelah rumahnya. Beberapa anak yang ditemui sore hari saat berada di depan rumahnya duduk berdampingan memainkan gadgetnya masing-masing. Anak-anak tersebut keluar rumah dan mencoba untuk berinteraksi dengan lingkungan namun kepala tetap ditundukkan ke arah *gadgetnya* masing-masing. Seperti yang ditemui di lingkungan ini, sepulang sekolah, anak-anak dilingkungan tersebut lebih memilih bermain *gadget* dibandingkan dengan menjalin interaksi dengan teman-temannya. Mereka dapat duduk hingga 3 jam menjelang maghrib tidak menyadari waktu berlalu dengan cepat, hanya untuk memainkan sebuah permainan atau beradu secara *online* dengan teman-temannya. Permainan yang

mereka mainkan adalah game berupa *Player's Unknown Battleground (PUBG)* dan *Mobile Legends*.

Beberapa anak mengatakan bahwa mereka sudah terbiasa diberi *gadget* dan difasilitasi sedari kecil dengan adanya *computer/laptop*, *tablet* dan *handphone*. Anak-anak tersebut beberapa mengenakan kaca mata minus dari kecil padahal latar belakang keluarga tidak ada yang berkacamata. Orangtua yang ditemui mengatakan bahwa akibat terlalu sering memberi anak *gadget* sebagai hiburan dari usia dini berakibat pada anak yang tidak bisa jauh dari permainan dan *gadget* mereka. Pada awalnya orangtua memberikan *gadget* tersebut hanya sabagai hiburan dan menayangkan tayangan kartun di *youtube*, tetapi semakin anak tumbuh dengan kepandaiannya, ia mampu mengunduh permainan tidak berbayar dan mencobanya hingga menjadi kebiasaan setiap hari setidaknya untuk membuka aplikasi *game* dan menyelesaikan tantangan permainan tersebut. Pada salah satu anak yang ditemui, mengatakan bahwa akibat tidak menginginkan adik, ia melampiaskan diri pada kemarahan orangtuanya dengan bermain *gadget* sehingga terbiasa mengurung diri dikamar dan memilih tidak beraktivitas bersama keluarga saat malam hari. Awalnya hanya mengurung diri selama 3 jam dikamar dan bermain *game online* tersebut. Keesokannya dan dalam seminggu, sebulan pertama tidak lebih dari 2-3 jam frekeunsinya, akan tetapi terus bertambah waktu bermainnya apabila anak merasa bermasalah dengan orangtuanya. Bagi anak-anak tersebut, saat disekolah mereka lebih fokus memikirkan *game online* akibatnya menjadi sering melamun memikirkan strategi menyelesaikan misi-misi dari *game* tersebut dibandingkan dengan konsentrasi untuk belajar. Tanpa disadari, mereka mengatakan bahwa mereka bisa bermain *game online* dari pukul 7 malam hingga

pukul 12 melebihi waktu batas tidur normal, berawal dari hanya sebagai pelarian diri dari sebuah masalah dalam lingkungan keluarga hingga akhirnya menjadi kebiasaan bagi anak tersebut. Anak-anak tersebut juga seringkali bermasalah dengan orangtuanya bahkan ibunya karena jarang berkomunikasi dirumah akibat terlalu lama mengurung diri dikamar memainkan *game online*. Ibu dari salah satu anak mengungkapkan bahwa seringkali terjadi pertengkaran akibat anak setiap harinya selalu berbicara sendiri dengan permainannya dan mengabaikan apa yang diperintahkan oleh orangtua.

Tujuh orang anak yang ditemui saat wawancara merasakan kesendirian hingga akhirnya dibiarkan oleh asisten rumah tangga atau pengasuh untuk memainkan gadget dan membuka *game online*-nya. Adapun dua diantara ketujuh anak tersebut menjadi kecanduan bermula ketika terbiasa memperhatikan teman-teman seusianya disekitar komplek rumah nya bermain hingga akhirnya mulai mencoba dan ketagihan akibat tidak ada pengawasan dan teguran langsung oleh orangtua untuk mengontrol frekuensi dan lamanya bermain. Tiga orang anak lainnya merasakan rendahnya kepuasan hidup dengan mengatakan bahwa mereka tidak memiliki teman bercerita dan berbagi sehingga hal yang dilakukan sepulang sekolah adalah langsung bermain. Mereka merasa tidak difasilitasi televisi kabel pada rumahnya akan tetapi hanya ada wifi sehingga menjadi lebih mudah untuk mengakses permainan tersebut. Untuk keluar rumah dan mengunjungi taman bermain pun membutuhkan waktu 10 menit berjalan kaki dan tidak adanya tetangga dekat berusia sebaya yang bisa dikunjungi sehingga menjadi diam dirumah bermain hingga menunggu orangtua pulang. Asisten rumah tangga dan pengasuh di rumah serta orangtua yang ada menerangkan bahwa anak-anak ini

seringkali melupakan pekerjaan rumah mereka ataupun tugas dari sekolah karena terlalu lama bermain games dan seringkali tidak tidur hingga pagi pukul 1 dini-hari yang menyebabkan mereka jadi seringkali mengerjakan tugas disekolah. Hal tersebut menjadikan anak-anak di lingkungan ini rendah pencapaian akademik di sekolahnya. Empat orang anak lainnya dengan sebagian anak yang tadi mengatakan bahwa ketika berinteraksi dan mengunjungi rumah teman pun yang dilakukan adalah tetap bermain *game online* sehingga terkadang lebih baik dirumah dan langsung bermain.

Pada awalnya kecanduan terbentuk tidak langsung bermain selama 5 jam dan/atau lebih, tetapi meningkat frekuensinya dari 2 jam hingga terus bertambah mengakibatkan anak tidur terlambat. Mereka merasakan bahwa mereka menjadi pemarah dirumah apabila tidak dapat bermain dan sering bertengkar karena masalah kecil di sekolah maupun di rumah tetapi bagi anak-anak tersebut hal itu dikarenakan apabila tidak memenangkan sebuah pertandingan/tantangan permainan maka ia akan emosional. Selain dari pikiran yang dipenuhi untuk mengatur strategi permainan selama disekolah pada pagi hari, anak terkadang memikirkan untuk membawa *gadget* kesekolah walaupun hal tersebut tidak diizinkan oleh aturan yang ada. Mereka mengatakan bahwa seringkali lupa mengerjakan tugas, karena mengabaikan kewajibannya sepulang sekolah dan menganggap semua pekerjaan rumah dapat diselesaikan esok harinya disekolah. Disekolah sendiri beberapa anak membawa handphone dan menyelipkannya dibawah meja belajar. Saat dikelas beberapa anak-anak ini ada yang mencuri-curi waktu untuk bermain saat guru sedang mengajar dikelas. Konsentrasi mereka terus berfokus pada keinginan untuk bermain. Apabila ada yang ketahuan oleh

guru, orangtua dipanggil namun tidak semua orangtua dapat memberikan waktunya untuk memenuhi panggilan dari sekolah sehingga guru juga mengeluhkan ada beberapa anak yang terus melanggar peraturan membawa gadget ke sekolah dan guru-guru mengatakan bahwa keluarga tidak dapat ikut membantu mengingatkan anak terkait permasalahan ini.

Penelitian mengenai adiksi *game online* pada anak usia sekolah yang dilakukan oleh Dony Canggih (2018) dikatakan bahwa anak-anak yang bermain *game online* diketahui memiliki masalah keluarga dan sosial dimana motivasi anak bermain *game* adalah untuk dapat berinteraksi dengan temannya melalui media *online* tetapi menarik diri dari lingkungan. Aspek perkembangan penyesuaian sosial anak di usia sekolah dasar ini adalah memenuhi tuntutan agar memungkinkan anak dapat bergaul dengan teman sebaya. Pada periode ini merupakan tahap perkembangan kritis karena sikap sosial akan terbentuk, begitu juga dengan perilaku sosial individu. Sehingga apabila sesuai dengan tugas perkembangannya, seharusnya minat anak yang tumbuh adalah bersosialisasi dengan lingkungannya dan memiliki teman-teman sebaya dalam kelompok permainannya. Pada lingkungan tatar Jingganagara ini, sikap sosial yang terbentuk adalah melalui permainan *game online* sehingga anak tidak bermain keluar, dan jarang berkomunikasi dengan teman usia sebayanya menjadikan hal tersebut membentuk perilaku sosial tertentu pada anak.

Peneliti tertarik untuk mengambil sampel anak usia sekolah karena anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa (Griffiths & Wood, 2000 dalam Lemmens, 2009). Dari fenomena yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti Adiksi

Game Online Pada Anak Sekolah Dasar di Lingkungan Tatar Jinggaanagara dengan judul “Studi Deskriptif Mengenai Adiksi *Game Online* Pada Anak Sekolah di Lingkungan Tatar Jinggaanagara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka variabel penelitiannya adalah Adiksi *Game Online*. Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) adiksi *game online* diartikan sebagai penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek-aspek sosial, emosional dan pemain game tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain game yang terjadi secara berlebihan. Bagi anak-anak sekolah dasar yang ditemui dilingkungan perumahan tersebut, mereka mengatakan bahwa mereka seringkali lupa waktu ketika pulang sekolah bahwa untuk makan pun seringkali harus dimarahi oleh orangtua. Larut hingga malam lupa mengganti pakaian sekolah dan melupakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh sekolah. Orangtua dari anak-anak yang adiksi *game online* tersebut pun mengira pada mulanya mereka terlalu cepat mengizinkan anak memakai gadget yang ada di rumah.

Pada titik ini alasan mereka bermain sudah mengganggu aktivitas dan kegiatan wajib yang harus mereka jalani sehari-hari bahkan untuk sekedar berinteraksi dengan orangtua, keluarga maupun saudara-saudara jarang dilakukan oleh anak-anak tersebut. Aspek-aspek sosial jadi tidak terjadi dan jarang dilakukan oleh anak-anak berusia sekolah dasar tersebut, bahkan menjadi masalah emosional ketika anak diminta untuk makan atau melakukan hal lain diluar

aktivitas *gaming* tersebut. Anak cenderung akan terus berpikiran untuk bermain *game online* selama disekolah bahkan memikirkan terus strategi apa yang akan dilakukan selanjutnya untuk melanjutkan permainan hingga mengganggu pikiran ketika sedang belajar dikelas. Apabila tidak langsung bermain sepulang sekolah, anak akan merasa buruk bahkan berpikiran tidak akan ditemani disekolah apabila tidak muncul dalam permainan harian tantangan menyelesaikan misi dengan pemain-pemain *online*, yang mana pemain *online* lainnya ini adalah teman-teman disekolahnya. Perubahan bentuk mood, emosi dan meningkatnya waktu bermain serta mengganggu jam tidur dan menguasai pikiran serta perasaan hingga menyebabkan permasalahan lainnya terhadap anak termasuk ke dalam tanda-tanda adiksi bermain *game online* ini. Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas peneliti ingin membantu mengurangi kecanduan yang ada pada subjek dan anak-anak yang ada, dengan rumusan masalah sebagai berikut

‘Bagaimana gambaran adiksi *game online* pada anak-anak sekolah dasar di lingkungan tatar jingganagara?’

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Untuk mendapatkan gambaran mengenai adiksi *game online* pada anak sekolah dasar di lingkungan tatar jingganagara.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Memperoleh data empiris mengenai adiksi *game online* pada anak sekolah dasar di lingkungan tatar jingganagara.

1.4 Bidang Kajian

Psikologi Klinis

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis dari penelitian ini dapat menambah informasi, keilmuan dan wawasan khususnya psikologi klinis mengenai adiksi *game online* pada anak-anak yang berusia sekolah dasar.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi orangtua dan pengetahuan kepada anak untuk memberikan gambaran mengenai dampak *game online* serta membantu mengurangi kecanduan yang dialami oleh anak-anak pada usia dini.