

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Game merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari perkembangan seorang anak, saat ini bisnis game telah berkembang sangat pesat. Hal ini tercermin dari semakin menjamurnya pusat – pusat permainan (*game center*) di kota besar maupun kota kecil.

Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2007).

Anak usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri (Church & Stone dalam Hurlock, 2008). Pada masa perkembangan anak usia sekolah, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan (Hurlock, 2008). 70% dari semua film dan *game console* mengandung unsur kekerasan fisik. Kekerasan pada media desensitises seperti game console, efeknya sangat jelas bagi *user*, dikarenakan efeknya sangat besar bagi pengguna (Irra, 2015, hlm. 37)

Berkembangnya game tersebut menyebabkan ketakutan para orang tua akan dampak yang akan ditimbulkan oleh game tersebut, orang tua merasa khawatir jika sang anak memainkan game yang tidak sesuai dengan usianya dan tidak cocok untuk perkembangan kejiwaannya, beberapa alasan awal para pecandu game tersebut lebih mementingkan gamenya dibandingkan dunia nyata adalah karena kurangnya perhatian dari orang tua.

Samuel Henry (2014, hlm. 3) mengatakan, “Game merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orangtua menuding

game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak”. Berdasarkan Penelitian yang pernah dilakukan oleh Utami dan Retnaningsih (2007) mengenai dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *video game* dapat meningkatkan rasa bangga dan lebih bersemangat jika *gamer* berhasil memecahkan tantangan pada level *video game* yang dimainkan. Namun pada beberapa semester terakhir terlihat adanya penurunan kinerja sekolah akibat kurangnya konsentrasi saat belajar di sekolah maupun di rumah. Hal ini terjadi Karena konsenrasi *gamer* terbagi antara *video game* yang belum mereka selesaikan bermain dengan pelajaran. *Gamer* menjadi suka lupa waktu jika sedang asik bermain *video game*.

Penelitian lain yang dilakukan di Amerika oleh Genile, (2009) menyimpulkan bahwa 8,5% *gamer* berusia 8 – 18 tahun memperlihatkan kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis. Anak yang telah kecvanduan akan dapat menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain *game* dibanfingkan dengan anak lain. Selain itu, dari penelitian tersebut diketahui bahwa anak yang banyak menghabiskan waktu bermain *video game* memiliki resiko lebih tinggi mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran di sekolah, mendapatkan nilai yang buruk, memiliki banyak masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain *video game*

Saputra (2008, hlm. 5) menjelaskan tentang Game online sebagai berikut:

sebuah *video game* yang dimainkan lewat sebuah bentuk jaringan komputer. Jaringan ini biasanya adalah internet ataupun teknologi yang setara yang dapat menghubungkan jaringan komputer itu sendiri. Game online dapat berupa sebuah pengkodean komputer sederhana sampai dengan visualisasi gambar yang kompleks dalam dunia virtual yang berisi banyak pemain. Banyak game online yang telah menciptakan komunitas-komunitas online, menjadikan game itu sebagai sebuah aktivitas sosial dalam berinteraksi sehari-hari.

Saat ini, banyak warung internet (warnet) yang telah menyediakan *video game* untuk para penikmat game yang sudah semakin menjamur dan semakin bervariasi jenisnya, anak semakin termanjakan karena kebutuhan mereka akan game semakin terpenuhi, mulai dari console maupun game online yang biasa ada di warung internet yang pastinya lebih menguntungkan dari pada warung internet yang hanya menyediakan fasilitas untuk browsing saja.

Pada awalnya para gamer itu bermain game untuk sekedar refreshing dari kesibukan dan menghilangkan kejenuhan di dunia nyata saja, namun lama kelamaan para gamer semakin kecanduan dan susah untuk meninggalkan aktifitas bermain games tersebut. Memang, games online lebih banyak menimbulkan efek negatif dibandingkan dengan efek positif. Namun efek positif dari bermain games tetap ada, seperti para gamer profesional yang sudah berkali-kali mengikuti turnamen tingkat nasional atau mungkin tingkat dunia, dan berhasil memenangkan permainan dari pemain lainnya maka akan mendapatkan sejumlah uang yang tidak sedikit, dan juga uang permainan di games online dapat dijual menggunakan uang sungguhan, bagi penjual akan menguntungkan namun bagi pembeli akan merugikan karena mereka yang membeli uang di game dengan uang sungguhan akan menghabiskan banyak uang untuk keperluan gamenya, mulai dari membeli cash point untuk dapat membeli sejumlah item di dalam games untuk menjadi pemain terbaik.

Berdasarkan dari masalah tersebut, peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengaruh *console video game* terhadap sikap dan kreatifitas anak” dengan menggunakan judul tersebut, penulis bermaksud membangun informasi tentang hal positif dan hal negatif serta dampak dari hal tersebut kepada sikap dan perilaku anak.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

- a. Masih adanya orang tua yang tidak mau tau tentang sikap anaknya di sekolah.
- b. Banyak anak orang tua yang memfasilitasi anaknya untuk permainan yang berlebihan.
- c. Banyak yang lebih banyak mengetahui efek negatifnya dari pada efek positifnya dalam games tersebut.

C. RUMUSAN MASALAH

Untuk mempermudah langkah – langkah penelitian selanjutnya, maka masalah pokok yang sudah di rumuskan tadi akan diuraikan lagi menjadi sub sub rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Apakah yang harus dilakukan oleh orang tua untuk meminimalisir penggunaan game terhadap anak?
2. Apakah yang harus dilakukan orang tua untuk memperbaiki sikap dan perilaku anak yang sudah kecanduan game?
3. Bagaimana sikap orang tua terhadap anaknya saat bermain video game ?
4. Bagaimana pengaruh sikap dan psikologi dari anak setelah bermain video game?

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui seberapa berpengaruh orang tua terhadap sikap dan perilaku anaknya yang kadang suka ke warnet atau bermain console games.
2. Untuk mengetahui apakah orang tua mengetahui atau memahami positif dan negatifnya sikap anak dalam bermain games sesuai dengan umurnya.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengawasan orang tua saat anak bermain video game
4. Untuk mengetahui pengaruh sikap dan psikologi dari anak setelah bermain video game

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap beberapa orang tua untuk lebih mengetahui manfaat game dan pengaruhnya terhadap sikap dan perilaku anak dalam bermain game

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan masukan kepada orang tua untuk memperbaiki cara mereka untuk mendidik anak dan cara untuk memanjakan anak dalam bermain game tersebut serta lebih mengetahui sikap anak di dalam pergaulannya.

F. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap istilah dalam penelitian ini, maka diberikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Video games adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat video. Kata video pada Video game tradisional disebut perangkat layar raster.
2. Sikap atau perilaku bermain video games adalah sikap yang terbentuk sebagai hasil dari kegiatan bermain video game melalui atau tidak melalui jaringan internet yang melibatkan 3 ranah, yaitu fidik motorik, kognisi, dan sosio emosional

G. SUSUNAN SKRIPSI

1. BAB I Pendahuluan
 - a. Latar belakang masalah
 - b. Identifikasi masalah
 - c. Rumusan masalah
 - d. Tujuan masalah
 - e. Manfaat penelitian
 - f. Definisi operasional
 - g. Sistematika skripsi
2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
3. BAB III Metode Penelitian
 - a. Metode penelitian

- b. Desain penelitian
 - c. Subjek dan objek penelitian
 - d. Pengumpulan data dan instrument penelitian
 - e. Teknik analisis data
 - f. Prosedur penelitian
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
 5. BAB V Kesimpulan dan Saran