

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat pesat hingga menghasilkan produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Game online merupakan salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan (Ameliya, 2008). Game online adalah situs yang menawarkan permainan berbeda yang mungkin melibatkan beberapa pengguna Internet yang berbeda untuk terhubung satu sama lain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (Young, 2009).

Dikalangan anak usia sekolah, game online saat ini banyak diminati karena game adalah bagian dari hiburan mereka di kala bosan. Mereka cenderung bermain game online setidaknya 1-3 jam sehari (Hanum, 2018). Anak usia sekolah tidak bisa lepas dari gadget. Gadget digunakan untuk aktivitas online untuk bermain game online bukan hanya sebagai alat komunikasi. Pola perilaku moral pada anak seringkali lambat belajar. Pikiran anak akan fokus hanya pada game online, menjadi emosional dan mengabaikan lingkungan (Mertika & Mariana, 2020). Game online tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan tantangan yang menarik bagi pemain untuk memainkan game online tanpa perhitungan guna memperoleh kepuasan. Hal ini membuat pemain tidak hanya penikmat online tetapi juga pecandu game online (Pratiwi, 2012). Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama untuk penggunaan alkohol dan narkoba.

Gangguan emosional merupakan suatu keadaan yang terangsang dari organisme yang mencakup perubahan-perubahan yang didasari serta mendalami sifatnya dari perubahan perilaku. Kecanduan adalah ketergantungan yang terus-menerus dan kompulsif pada suatu zat. Kecanduan game online, yang mencakup penggunaan berlebihan atau penggunaan ponsel cerdas yang mempengaruhi kondisi emosional yang tidak dapat dikontrol saat bermain game (Gunawan, 2020). Penyebab kecanduan bermain game online dipengaruhi oleh 2 faktor seperti faktor internal meliputi kemauan diri sendiri, perasaan bosan, tidak bisa menyusun prioritas dan kurangnya self-control dan faktor eksternal meliputi lingkungan kurang baik, tidak memiliki hubungan sosial dan orang tua (Kurnada, 2021). Kecanduan game online memakai komputer maupun smartphone yang berlebihan dapat berdampak pada aspek sosial, emosional dan tidak bisa mengontrol ketika mereka bermain (Gunawan, 2020).

Game online pada dasarnya adalah game dimana pemain fokus pada game online dan apa yang ada di dunia nyata akan terlupakan, sehingga pemain game online akan kehilangan kepekaan waktu yang berarti (Chen & Park dalam Zhong, 2009). Game online memiliki dampak positif, meningkatkan keterampilan berpikir abstrak, pemecahan masalah dan logika, koordinasi tangan-mata dan kemampuan visual, mengajar anak-anak, manajemen asumsi, kerja tim, dan kerja sama ketika bermain dengan dan keterampilan simulasi di dunia nyata (Hong & Liu, 2003 & Lozen, 2009). Selain dampak positif, game online juga mengakibatkan dampak negatif, yaitu dampak fisik dan psikologis. Dampak fisik dapat berupa penurunan berat badan akibat lupa makan dan atau bahkan kegemukan akibat makan yang tidak terkontrol, gangguan penglihatan, nyeri tulang belakang akibat duduk terlalu lama di depan layar komputer, jari bengkak dan nyeri dan mengganggu pola tidur. Dampak psikologis dapat berupa kurangnya sosialisasi dengan teman sekolah, dan kurangnya kesadaran lingkungan (Greenfield & Gross, 2000; Young dalam Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009; & Rini, 2011). Selain itu ada dampak negatif lainnya seperti kecanduan, itu juga dapat menyebabkan sikap emosional, komentar kasar saat bermain, memukul meja, merebut hak orang lain, mengabaikan aktivitas di luar game online (Mertika & Mariana, 2020). Efek dari game online termasuk perubahan suasana hati yang buruk seperti ucapan yang sembrono, proses

peningkatan diri, mempengaruhi hasil belajar anak-anak, pemborosan dan kesulitan berinteraksi dengan orang lain (Zuafah & Kiswoyo, 2021).

Berdasarkan berita Liputan 6 bahwa sesuatu yang berlebihan memang tidak baik. Anak yang kecanduan game akan mudah emosional, berperilaku lebih agresif dan mudah marah, apalagi jika dipaksa melepaskan kesenangannya itu. Mereka jadi gampang mengucapkan kata-kata kasar dan kotor, terutama bila gagal menaklukkan. Dari sudut pandang psikologi bahwa kondisi sering emosional dan mudah marah tidak baik bagi perkembangan anak karena kecerdasan emosional anak menjadi tidak terlatih. Oleh karena itu peran orangtua sangat penting dalam mengawasi anak bermain game. Orang tua tidak boleh cuek begitu saja ketika anaknya bermain ([www.liputan6.com](http://www.liputan6.com), 14 November 2012). Berdasarkan berita kwarcab Purbalingga mengatakan bahwa saat anak dipaksa lepas dari game online dalam waktu lama, dia biasanya akan mengalami ledakan emosi. Bisa berupa sikap keras kepala, emosi berlebihan, dan menangis. Bisa dibilang, momen ini adalah saat tersulit dalam memutuskan kecanduan game online pada anak ([www.kwarcabpurbalingga.or.id](http://www.kwarcabpurbalingga.or.id), 21 Agustus 2021).

Berdasarkan survei yang saya lakukan diperoleh data primer yaitu 380 anak diwilayah Desa Gemuruh sekolah perempuan dan laki-laki dari kalangan SD dan SMP. Diantara anak sekolah yang saya survei, tidak semua memiliki ponsel sendiri. Berdasarkan studi pendahuluan, yang diamati anak-anak berupa bermain game online, dalam satu hari mereka rata-rata menghabiskan waktu lebih dari 2 jam, jenis permainan yang dimainkan seperti game *mobile legend* dan *free fire*, tidak hanya laki-laki saja yang bermain game tersebut tetapi anak perempuan juga bermain game tersebut. Banyak dampak akibat sering bermain gadget terutama terhadap emosi seperti berbicara kasar, sulit mendengarkan nasehat orang lain maupun orang tua, mudah bermain tangan terhadap temannya, dan egois.

Berdasarkan penelitian Lestari tahun 2018 tentang gangguan emosional anak yang kecanduan bermain game online di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo. Penelitian ini menggunakan kualitatif, teknik untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif dengan tahap : reduksi data,

penyajian data, dan verifikasi data. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 35 responden sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan game online sedang sebanyak 18 siswa (51,4%) dan sebagian besar responden memiliki gangguan emosional sedang sebanyak 33 siswa (95,3%). Faktor yang membuat anak kecanduan bermain game online yaitu fitur game yang menarik dan untuk menambah teman. Bentuk gangguan emosional yang muncul yaitu perilaku agresif fisik yang ditunjukkan ketika bermain game seperti menendang, memukul. Perilaku agresif verbal ditunjukkan seperti berkata kasar.

Menurut studi pendahuluan yang dilakukan menggunakan instrumen penelitian berupa kuisioner dalam bentuk Google Formulir dibagikan melalui WhatsApp kepada 25 anak SMP di Desa Gemuruh Kabupaten Purbalingga. Kuisioner ini di ambil dari skripsi yang berjudul “ Pengaruh Game Online Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar “. Berdasarkan kuisioner yang sudah saya bagikan kepada 25 responden di peroleh hasil dengan kategori pertama anak yang mudah marah (87,5%), kategori kedua anak egois (50%), kategori ketiga anak temperamen (50%).

Dari data tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang karakteristik emosional pada anak usia sekolah yang bermain game online di Desa Gemuruh Kabupaten Purbalingga. Penelitian ini dilatar belakangi juga karena keresahan beberapa orang tua yang mengeluhkan anaknya yang sulit diatur terutama saat bermain game online, sehingga tidak jarang diantara mereka yang mengalami gangguan emosional.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas peneliti mengambil rumusan masalah yang di rumuskan sebagai berikut : “ Bagaimana Karakteristik Emosional pada Anak Usia Sekolah yang Bermain Game Online di Desa Gemuruh kabupaten Purbalingga”.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Karakteristik Emosional pada Anak Usia Sekolah yang Bermain Game Online di Desa Gemuruh Kabupaten Purbalingga.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui karakteristik responden
- b. Mengetahui karakteristik emosional pada anak usia sekolah yang bermain game online di Desa Gemuruh Kabupaten Purbalingga.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan atau pengetahuan mengenai karakteristik emosional pada anak usia sekolah yang bermain game mobile legend.

2. Bagi Institusi

Sebagai masukan pemikiran atau informasi untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagi Pendidikan

Mampu memberikan informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

