

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Signifikansi Penelitian

Zaman modernisasi manusia memiliki hubungan yang sangat erat dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi. Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi telah membawa dampak yang besar bagi kehidupan manusia. Hal ini juga yang kemudian memicu perubahan dan tingkat transisi dalam pola hidup serta interaksi dalam kehidupan.

Internet merupakan salah satu wujud nyata kemajuan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Komunikasi dalam kehidupan manusia. Manusia dapat dengan mudah mencari informasi melalui internet. Berbagai aplikasi dapat diakses melalui internet. Dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Komunikasi, memunculkan salah satu fenomena umum dalam kehidupan manusia saat ini yaitu game online.

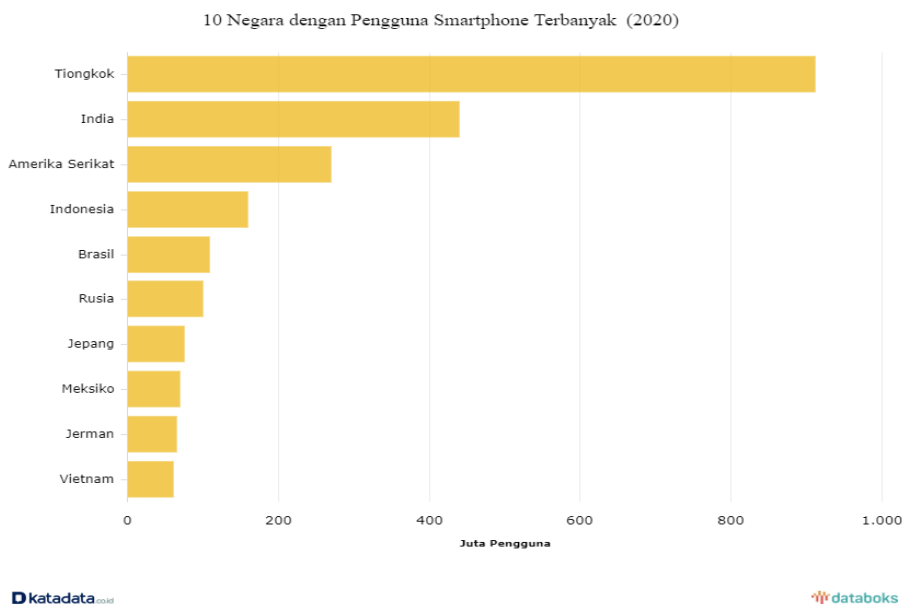
Sudah tidak asing lagi ditelinga anak-anak, remaja, hingga dewasa jika mendengar kata game online. Game online ialah sebuah permainan yang dapat dilakukan secara online atau dapat dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya dengan menggunakan suatu jaringan internet dan gadget. Beraneka ragam jenis game online digunakan oleh manusia.

Para pemain game online seperti anak-anak, remaja, hingga dewasa memiliki daya tarik tersendiri saat memainkan game online. Mulai dari visual sampai dengan rintangan game dari yang mudah sampai sulit yang membuat para pemain game online menjadi semakin tertarik untuk memainkannya. Game online pun bisa digunakan dengan mudah, dimana saja dan cepat oleh penggunaanya dengan hanya mempunyai Gadget dan kuota internet yang memadai.

Kehidupan saat ini ada banyak cara atau variasi untuk bermain game online, seperti bermain game online hanya untuk menghilangkan kebosanan setelah melakukan aktivitas sehari-hari, bermain game online hanya untuk mencari penghasilan, hingga ada yang mengadakan turnamen game online. Hal-hal seperti itu telah membawa tantangan tertentu

bagi penggemar game online. Hal ini menunjukkan bahwa game online telah menjadi fenomena sosial dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Game online bisa berkembang pesat karena didukung dengan perkembangan gadget yang semakin banyak digunakan. Pertumbuhan pengguna gadget di Indonesia berkembang pesat setiap tahunnya.



Gambar 1.1: Daftar Negara Pengguna Smartphone Terbanyak
(Sumber: Newzoo, 2021/ diakses 15:15 WIB / 8 Oktober 2021)

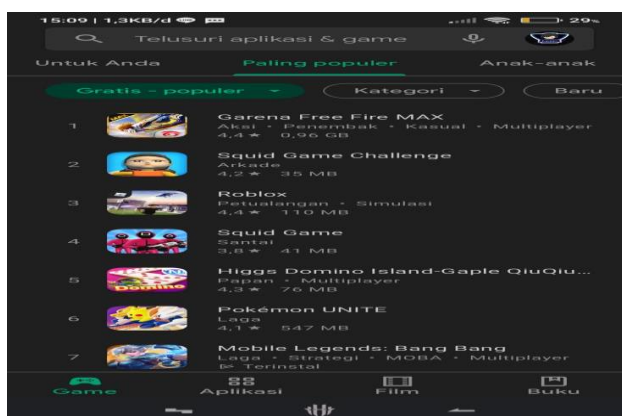
Laporan Newzoo menunjukkan bahwa pengguna gadget terbesar pada tahun 2020 ada di China, dengan jumlah pengguna mencapai 911,9 juta, dan frekuensi penggunaan minimum sebulan sekali. Faktanya, tingkat penetrasi gadget di China hanya mencapai 63,4% dari populasi. Mengikuti China peringkat kedua adalah India, yang memiliki 439,4 juta pengguna smartphone tahun lalu. Tingkat penetrasi smartphone di India hanya 31,8% dari total populasi. Kemudian datang Amerika Serikat dengan 270 juta pengguna gadget. Tingkat penetrasi gadget di Amerika Serikat mencapai 81,6% dari total populasi. Kemudian, Indonesia menempati peringkat keempat dengan 160,23 juta pengguna gadget. Tingkat penetrasi gadget di Tanah Air telah mencapai 58,6% dari total populasi (Pusparisa, 2021).

Tuntutan perkembangan zaman dan banyaknya manfaat gadget membuat banyak Orang tua sudah mengenalkan gadget saat anak berusia 2-4 tahun. Penggunaan gadget paling sering pada saat anak berusia 2-4 tahun. Sebanyak 68.6% anak paling sering menonton film kartun dan 47.4% anak bermain games (Indriyani, 2018).

Maka dari itu, tidak heran jika melihat secara langsung bahwa banyak anak di bawah usia 6 tahun sangat pandai dalam mengoperasikan gadget. Hal ini sesuai dengan temuan Kaspersky Lab bahwa anak-anak lebih suka menghabiskan waktu menonton film, mendengarkan musik dan browsing media sosial (Fachrizal, 2018).

Seiring berkembangnya penggunaan gadget, membuat permainan game online di kota-kota besar di Indonesia semakin berkembang, popularitas game online juga semakin meningkat, tentunya hal ini juga membuat game online tidak asing lagi bagi anak-anak. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Putri (2016) mengatakan bahwa, anak sudah diperbolehkan mengenal game sejak memasuki usia tiga tahun. Namun, ada syarat dan ketentuan khusus untuk mengenalkan anak pada berbagai permainan (game), seperti game dengan mengutamakan cerita atau story, game edukatif, maupun game puzzle.

Berdasarkan data pengguna *android mobile* atau biasa yang dikenal dengan *google play store* mengungkapkan bahwa permainan-permainan yang paling populer dan paling diminati di kalangan gamers dilihat dari total *download* serta *rating* tingkat game yang diunduh ke masing-masing gadget pengguna adalah sebagai berikut.



Gambar 1.2: Game Paling Populer Pada Sistem Android Google Play Store

(Sumber: Screenshot Redmi Note 8 Pro *Google Play Application System Android*/ diakses 15:09 WIB / 8 Oktober 2021)

Weldy Bilhuda, 2022

**KONSTRUKSI REALITAS KEHIDUPAN SOSIAL KOMUNIKASI PADA ANAK USIA DINI
PECANDU GAME ONLINE**

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Komunikasi

[www.upnvj.ac.id - www.library.upnvj.ac.id - www.repository.upnvj.ac.id]

Berdasarkan Data pengguna *android mobile* atau biasa disebut *google play store* permainan-permainan yang terpopuler dan banyak diminati di kalangan gamers dilihat dari total *download* serta *rating* yang menduduki peringkat 1 yaitu Garena Free Fire MAX sebagai game gratis terpopuler dengan total rating 4,4, total 50 juta *download* serta 2 juta ulasan. Peringkat 2 diduduki oleh permainan Squid Game Challenge dengan total rating 4,2, total 1 juta *download* serta 23 ribu ulasan. Peringkat 3 diduduki oleh permainan Roblox dengan total rating 4.4, total 100 juta *download* serta 24 juta ulasan. Peringkat 4 diduduki oleh permainan Squid Game dengan total rating 3.8, total 1 juta *download* serta 11 ribu ulasan. Peringkat 5 diduduki oleh permainan High Domino Island-Gaple Qiu qiu Poker Game Online dengan total rating 4.3, total 10 juta *download* serta 2 juta ulasan. Peringkat 6 diduduki oleh permainan Pokemon Unite dengan total rating 4.1, total 10 juta *download* serta 412 ribu ulasan. Peringkat 7 diduduki oleh Mobile Legend : Bang-Bang dengan total rating 4,1 , total 100 juta *download* serta 28 juta ulasan.(Sumber : <https://play.google.com/store/apps/category/GAME>) (diakses tanggal 8 Oktober 2021).

Maraknya game online yang populer dan paling diminati dari anak-anak dilihat dengan munculnya game online dalam laju perkembangan teknologi telah berdampak signifikan pada pengembangan dan adaptasi pribadi anak. Waktu yang seharusnya digunakan untuk bermain atau belajar dengan teman sekelas, telah tersita agar bisa duduk dan bermain game dalam waktu yang lama. Bahkan, ada sebagian kecil anak usia dini yang gemar bermain game online yang mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit sosial, mengalami penurunan prestasi akademik dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal atau penyimpangan sosial.

Tahun	Persen	Umur
2017	20-30%	5-10 tahun
2018	74%	6-8 tahun
2019	70%	0-6 tahun
2020	64%	5-7 tahun

Tabel 1.1 Data anak usia dini pecandu game online

Sumber: (Ulfiana, 2018) (diakses 14:30 WIB / 23 Januari 2022)

Dilihat dari data kecanduan game online pada anak usia dini pada tabel di atas, semakin banyak anak yang kecanduan game online setiap tahunnya, dan proporsinya semakin meningkat dari tahun ke tahun (Ulfiana, 2018).

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia kurang dari 6 tahun. Anak-anak pada masa itu berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik, dan anak yang kecanduan game online memiliki ciri-ciri pendiam, menjadi lebih emosional, menarik diri, kurang komunikasi, dan kurang aktivitas di sekolah dan lingkungan sosial.

Ketergantungan pengguna pada game online, terutama pada anak usia dini, dapat menimbulkan karakteristik yang berkaitan dengan ketidakmampuan mereka dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini, akan memicu perilaku individu untuk melakukan beberapa hal negatif, seperti pemarah, malas, berbohong, dll. Sehingga dapat mempengaruhi aspek sosial kehidupan sehari-hari pengguna game online, karena waktu yang dihabiskan di dunia maya dapat menyebabkan kurangnya interaksi dengan orang lain di dunia nyata.

Hal ini tentu saja mempengaruhi aktivitas sosial khususnya pada penggunaan bahasa serta komunikasi atau percakapan yang biasanya dilakukan oleh anak usia dini pecandu game online ketika sedang memainkan game online. Seiring perkembangan game online, maka akan berdampak pada pengguna game itu sendiri terkait penggunaan bahasa serta komunikasi bagi anak usia dini pecandu game online, seperti ketika sedang berlangsungnya sebuah pertarungan dalam memainkan game online, banyak sekali anak usia dini yang pecandu game online menggunakan bahasa kasar dan terkadang ada unsur hewan didalam percakapan tersebut.

Bahasa serta kata-kata yang mereka komunikasikan tidak layak untuk ditiru dan didengar. Percakapan atau bahasa yang sering dipakai oleh anak usia dini pecandu game online dalam memainkan game online yaitu seperti cupu (noob), ajg (anjing), bodoh, uli (dihajar), GG (keren, jago, gila), imba (parah, jago, mudah), hode (bencong), spawn (kedatangan, muncul) dan asu (anjing) serta bahasa-bahasa kasar lainnya yang tidak layak untuk ditiru serta didengar.

Maraknya game online di Indonesia telah menimbulkan fenomena baru di kalangan anak usia dini pecandu game online. Setidaknya akan menunjukkan 11 tanda kondisi kehidupan sosial pada anak usia dini pecandu game online yang dapat diamati oleh para orang tua antara lain: (1) menjadi lebih emosional, (2) fokus berkurang, (3) kematangan semu, terlihat besar fisik tetapi jiwanya belum matang, (4) sulit mengambil keputusan, (5) tidak ada perubahan raut muka untuk mengekspresikan perasaan, (6) sulit berkomunikasi dengan orang lain, (7) mudah terpengaruh, (8) daya juang rendah, (9) tidak memahami nilai-nilai moral, (10) melemahnya kemampuan merasakan sensasi di dunia nyata, (11) anti sosial dan sulit berhubungan dengan orang lain (Ulfiana, 2018).

Ada dua aspek atau dampak yang terjadi dalam memainkan game, yaitu negatif dan positif. Game online ini berbahaya karena mengarah pada ketergantungan pada aktivitas pada pemain game online, contohnya pada anak usia dini yang gemar bermain game online akan memiliki ketergantungan, sehingga aktivitas bermain game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasinya dengan lingkungan sosial.

Jika keadaan ini berlangsung lama, diperkirakan anak yang kecanduan game online pada tahap awal akan mengalami perubahan perilaku sosial seperti menarik diri dan menghindari secara sukarela terhadap interaksi sosial, menjadi tidak peka terhadap lingkungan, bahkan membentuk kepribadian asosial yang ditandai dengan tidak dapatnya beradaptasi dengan lingkungan sosialnya serta cenderung tidak mempedulikan orang lain disekitarnya.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian Astriana (2016), efek negatif dari game online adalah “kurangnya interaksi antara siswa dengan teman sebayanya. Siswa yang bermain game online akan sangat sibuk dengan permainannya sehingga teman-temannya terkadang diabaikan, yang menyebabkan penurunan pertemanan mereka.” Karena keasyikan bermain game online, anak-anak melupakan teman atau orang di sekitarnya. Hal ini dapat dikatakan berdampak negatif terhadap kehidupan sosial anak, karena sebenarnya interaksi antara anak dengan teman sebaya menjadi semakin berkurang.

Namun hasil penelitian diatas berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Irmawati, n.d. (2019) menyebutkan bahwa, efek positif dari bermain game online adalah mempermudah belajar bahasa Inggris, lebih fokus pada kurikulum,

menumbuhkan kesabaran, dan menumbuhkan semangat kerja sama tim. Pada penelitian ini mengatakan bahwa game online memang memberikan dampak positif bagi pola pemikiran anak. Game online telah membentuk sikap kerjasama dan kesabaran dalam proses mencapai tujuannya. Kerja sama yang dimaksud disini adalah seseorang bertanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaannya dalam sebuah tim, yang berarti melatih anak untuk bekerja sama dengan timnya. Kesimpulan kesabaran yang dimaksud disini adalah bagaimana menghadapi situasi yang tidak kondusif atau bahkan kacau saat menyelesaikan strategi dalam permainan.

Berdasarkan hasil dua penelitian diatas menyebutkan adanya dampak positif dan negatif perihal masalah komunikasi yang mungkin muncul dari akibat anak bermain game online. Namun dampak negatif dari permasalahan komunikasi dalam bermain game online lebih banyak dibandingkan dampak positifnya bagi anak usia dini pecandu game online. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurlaela (2017) yang menyatakan bahwa game online akan berdampak pada moral anak. Moral anak akan memburuk karena terlalu fokus pada dunia maya atau dunia dalam game. Dibandingkan dengan dunia nyata, anak-anak lebih banyak berinteraksi dengan dunia game.

Bertitik tolak dari latar belakang masalah tersebut diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dan mengkaji permasalahan tersebut pada fenomena yang terjadi dan dialami oleh anak usia dini pecandu game online. Serta peneliti ingin menggali serta menjelaskan tentang perubahan pola interaksi dan komunikasi yang terjadi pada anak usia dini pecandu game online. Selain itu tidak sedikit pula anak usia dini yang kecanduan dengan game online hingga sering melupakan hal yang sebenarnya lebih penting dari bermain game yang notabennya hanya untuk sarana hiburan. Akhirnya peneliti memilih penelitian dengan judul “Konstruksi Realitas Kehidupan Sosial Komunikasi Pada Anak Usia Dini Pecandu Game Online”.

1.2. Fokus Penelitian

Pada penelitian kali ini peneliti akan membahas mengenai “Konstruksi Realitas Kehidupan Sosial Komunikasi Pada Anak Usia Dini Pecandu Game Online”. Maraknya

game online menyebabkan perubahan perilaku, tingkah laku maupun pola interaksi dan komunikasi yang terjadi pada anak usia dini pecandu game online.

Game online dapat menimbulkan kerugian yang besar, salah satunya adalah anak usia dini cenderung menjadi individualis, menjadi lebih emosional, tidak menghiraukan kejadian-kejadian yang ada disekitarnya, tidak mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan akibat hanya terfokus pada permainannya sendiri, sulit berkomunikasi dengan orang lain, mudah terpengaruh, tidak memahami nilai-nilai moral, fokus berkurang, dan dapat membentuk kepribadian asosial, dimana anak pecandu game online ini tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Peneliti mencoba menggunakan metode fenomenologis untuk melihat fenomena ini, sehingga peneliti dapat mengamati secara langsung dan mempelajari apa yang tampak berdasarkan pengalaman pribadi, dan meninjau kembali apa dasar-dasar yang membuat.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah ditetapkan tersebut, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana konstruksi realitas kehidupan sosial komunikasi pada anak usia dini pecandu game online?
2. Bagaimana pola interaksi dan komunikasi pada anak usia dini pecandu game online?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mengetahui dan mendeskripsi konstruksi realitas kehidupan sosial komunikasi pada anak usia dini pecandu game online.
2. Mengetahui pola interaksi dan komunikasi pada anak usia dini pecandu game online.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis, akademis, dan praktis. Penjabarannya sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Akademis

Secara akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta diharapkan dapat menjadi referensi bila diadakan penelitian lebih lanjut mengenai Konstruksi Realitas Kehidupan Sosial Komunikasi Pada Anak Usia Dini Pecandu Game Online.

1.5.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terutama untuk orang tua yang memiliki anak usia dini pecandu game online agar dapat dijadikan acuan untuk lebih bijak menyikapi penggunaan gadget dan membatasi anak-anak untuk bermain game online di rumah dan sekolah dan juga diharapkan dapat menambah wawasan serta pemahaman mengenai “Konstruksi Realitas Kehidupan Sosial Komunikasi Pada Anak Usia Dini Pecandu Game Online” sehingga mampu menerapkan bagaimana menindaklanjuti komunikasi anak yang penggunaan kata-kata dan bahasa yang kurang etis atau tidak memperhatikan etika akibat pecandu game online.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan Signifikansi penelitian, fokus penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang dipakai sebagai landasan teori pada penelitian-penelitian ini yang terdiri dari teori, konsep serta kerangka berfikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian, pendekatan penelitian, jenis penelitian, metode pengumpulan data, penentuan informan dan key informan, teknik analisis data, triangulasi data dan waktu lokasi penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai deskripsi objek penelitian, deskripsi subjek penelitian, deskripsi data, deskripsi informan, hasil penelitian, dan pembahasan dari seluruh hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah diteliti diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisikan referensi berupa buku, jurnal, website dan lainnya yang digunakan oleh peneliti untuk mencari dan mengumpulkan data serta informasi dalam proses kegiatan penelitian.

LAMPIRAN