

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modernisasi yang sedang berjalan saat ini, banyak terjadi perubahan-perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk didalamnya teknologi dan sosial budaya dalam masyarakat. Bergesernya tatanan masyarakat disebabkan oleh teknologi itu sendiri, yang pada hakikatnya mengandung sifat menimbulkan masalah pada lingkungannya jika digunakan secara meluas. Masyarakat tidak dapat mengubah dirinya dengan cepat untuk mengimbangi dampak lingkungan yang ditimbulkan oleh teknologi. Dua dasawarsa terakhir, perkembangan teknologi sudah demikian pesatnya hingga memberikan dampak yang menyentuh segala aspek kehidupan manusia. Salah satu hal yang berkembang pesat dan menjadi pemicu dari perkembangan yang ada adalah komunikasi.

Berbicara tentang teknologi komunikasi modern maka kita tidak asing dengan istilah gadget. Gadget merupakan suatu alat atau perangkat komunikasi yang dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis dan memudahkan penggunaannya. Bersamaan dengan itu, adat-istiadat mulai ditinggalkan orang dan digantikan dengan tatacara yang lebih bebas, sesuai dengan kondisi yang berlaku sekarang dan di masa depan. Misalnya, *chatting* melalui via *gadget* menggantikan kunjung-mengunjungi untuk bersilaturahmi. Video call menggantikan pertemuan tatap muka antar teman maupun sanak saudara. Juga bermain *game online* yang seiring berkembang nya jaman mulai bergitu ramai dimainkan oleh berbagai kalangan dari anak-anak usia dini maupun orang dewasa. Begitu besarnya pengaruh teknologi komunikasi masa kini.

Menurut Bobby Bodenheimer (1999), *game online* diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. (Liga games, 2019).

Sejak awal tahun 2001, game online berkembang pesat di Indonesia dimulai oleh *Nexia Online* yang diberikan lisensi oleh Boleh Game dari pengembangnya *Nexon* hingga mencapai kesuksesan di Indonesia dengan munculnya perusahaan-perusahaan

yang lain. Game online itu sendiri merupakan program komputer (*software*) yang berada di bawah hak cipta. Dalam hal ini, hak cipta merupakan hak hukum eksklusif yang dimiliki oleh setiap pemegang hak cipta untuk mengendalikan software tersebut termasuk segala tindakan yang berkaitan dengan penggandaan, modifikasi, maupun pendistribusian software tersebut. Selain itu, hak eksklusif yang dimiliki oleh pemegang hak cipta tentunya membatasi bahkan melarang pihak lain yang mencoba untuk melakukan berbagai tindakan tersebut di atas tanpa persetujuan atau izin dari pemegang hak cipta. Dalam artian yang sama, pemegang hak cipta pun memiliki wewenang untuk memberikan izin kepada pihak lain. Di sinilah lisensi memiliki peran penting sebagai bentuk resmi dari izin yang diberikan oleh pemegang hak cipta kepada pihak lain berkaitan dengan ini, Pasal 40 Ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 telah mengatur segala ketentuan perihal program komputer (*software*) salah satunya perihal statusnya sebagai ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang.

Game online secara umum lebih banyak dikuasai dan digunakan oleh remaja. Dikehidupan pedesaan yang terhitung belum banyak terkontaminasi peradaban luar, terutama masyarakat yang lahir pada sebelum tahun 80'an masih awan dengan game online. Namun bukan suatu hal yang tabu bagi remaja, dimana remaja menjadi pengguna terbanyak game online dan senantiasa mengikuti alur perkembangan teknologi komunikasi.

Bermain *game online* khususnya dikalangan pelajar dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain game online dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya dapat menimbulkan rasa malas dan kecanduan. (Rahmah, 2018).

Game yang digunakan pelajar dapat mendukung aspek aspek perkembangan . Salah satu aspek perkembangan adalah perkembangan kognitif (Proses berpikir). Menurut Piaget dalam Yuadismini, Agung, dan Ujianti, (2014) ada empat tahap perkembangan kognitif anak: Tahap Sensorimotor (0-2 Tahun), tahap praoperasional (2-7 Tahun), tahap operasi kongkret, (8-11 tahun), tahap operasi formal (11 tahun keatas). Tahap sensorimotor di tandai dengan tindakan anak berdasarkan yang ada dipikirkannya. Tahap praoperasi mengenal dan menggunakan simbol simbol untuk menghadirkan suatu benda

atau pemikira, khususnya pengguna bahasa. Tahap operasi kongkret ditandai dengan penalaran logis. Tahap operasi formal dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotesis, deduktif serta induktif. (Yudiasmini, 2014)

Menurut Gessel Morrison (2012) mendidik anak harus sesuai dengan tahap perkembangan alamiahnya, bahkan berdasarkan apa yang seharusnya mereka pelajari. Sementara orang tua adalah orang yang paling memiliki tanggung jawab penuh terhadap anak, seharusnya orang tua lebih dapat mengerti perasaan anak, proses anak dan perkembangan anak. Orang tua seharusnya lebih dapat harmonis dengan anak tanpa melakukan kekerasan dan orangtua juga lebih dapat mengawasi anak bagaimana dia bermain, dengan siapa anak bergaul, bagaimana dan untuk apa anak memainkan game online, dan lain-lain.

Hampir setiap teknologi komunikasi mempunyai dua sisi dampak, positif dan negatif. Demikian pula halnya dengan game online. Berdampak positif karena game online dapat mendorong lahirnya berbagai inovasi baru yang mempermudah hidup manusia. Berdampak negatif karena game online memberikan dampak pada kehidupan sosial, dimana norma-norma yang berlaku seringkali diabaikan serta seringkali terjadi kejahatan teknologi yang merugikan masyarakat. Bahkan dampak negatif yang lebih jauh, game online dapat mendorong terjadinya kerusakan moral dan akhlak. Masyarakat menjadi kurang peka terhadap kehidupan sosial karena kehadiran gadget telah mengurangi intensitas tatap muka yang terjadi dalam organisasi ataupun sosial masyarakat.

Diketahui pula bahwa remaja lebih suka menyendiri di dalam kamar hingga berjam-jam hanya karena asik bermain game online, sering mengabaikan panggilan dan perintah dari orangtuanya, bahkan menjadi enggan untuk belajar. Orang tua pun mengeluh lantaran anaknya menjadi lebih konsumtif dengan sering bermain game online hingga menghabiskan banyak kuota data.

Berdasarkan prasurvey di Kampung Simpang Desa Mulyasari pada tanggal 20 Agustus 2021 melalui wawancara tokoh agama dan beberapa orang tua, diketahui bahwa sebagian besar remaja telah menggunakan *gadget* secara pribadi. Pasalnya dalam penggunaannya remaja seringkali tanpa ada pengawasan dari orangtua. Sementara kita ketahui bahwa kecanggihan *gadget* saat ini membuat pengguna dengan mudah mengakses apa saja yang diinginkan termasuk mengakses *game online* tanpa adanya

filterisasi. Lunturnya nilai-nilai moral juga menjadi salah satu dampak dari penggunaan game online, remaja bersifat acuh tak acuh dengan lingkungan sekitar, sering menyibukkan diri dengan game online yang dimainkannya, hingga ia lebih akrab dengan perkembangan luar daripada perkembangan yang ada di lingkungannya sendiri.

Lunturnya sikap sopan santun kepada orangtua pun menjadi salah satu dampak memainkan game online bagi remaja. Pasalnya remaja lebih suka mengikuti perkembangan luar yang dapat ia lihat dan akses melalui kecanggihan gadget nya yang ia anggap lebih modern dan kekinian.

Berdasarkan permasalahan dan persoalan penggunaan game online bagi remaja, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih detail tentang bagaimana **Persepsi Orang Tua Tentang Game Online Terhadap Anak Remaja Di Kampung Simpang Desa Mulasari Kecamatan Bayongbong Kabupaten Garut.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak remaja di kampung simpang lebih sering menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* dan mengabaikan perintah orang tua.
2. Kekhawatiran orang tua akibat anaknya lebih senang bermain *game online* dari pada belajar.
3. Anak jadi kurang terbuka dalam lingkungan masyarakat sekitar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan dalam latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu Bagaimana Persepsi orang tua tentang game online pada anak remaja di kampung Simpang Desa Mulyasari Kabupaten Garut ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang serta perumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui persepsi orang tua tentang game online terhadap anak remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada belajar.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya, memperdalam dan menambah wawasan pengetahuan penulis, serta dapat di jadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya pada bidang yang sama

2. Kegunaan Praktis

- a) Sebagai sumber acuan informasi dan bahan masukan bagi pihak-pihak yang terkait secara langsung khususnya bagi masyarakat yang berada di Kampung Simpang Desa Mulyasari kabupaten Garut.
- b) Bagi Jurusan Pendidikan Masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi keilmuan.

1.6 Definisi operasional

Definisi operasional dimaksudkan yaitu untuk memberikan penjelasan sesuai dengan judul yang diambil, yang dimana nantinya berguna untuk menghindari kesalahpahaman dalam perbedaan penafsiran, sesuai judul yang diambil ialah **“Persepsi Orang Tua Tentang Game Online Pada Anak Remaja”** maka dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Persepsi

Persepsi sebagai proses adalah bagaimana seseorang menyeleksi, mengatur dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti. Persepsi dalam kaitannya dengan lingkungan, yaitu sebagai proses di mana individu-individu mengorganisasikan dan menafsirkan kesan indera mereka agar memberi makna kepada lingkungan mereka. Persepsi berarti analisis mengenai cara mengintegrasikan penerapan kita terhadap hal-hal di sekeliling individu dengan kesan-kesan atau konsep yang sudah ada, dan selanjutnya mengenali benda tersebut.

2. Orang Tua

Orang tua yaitu terdiri dari ayah dan ibu. Orang tua memiliki peran penting dalam membimbing dan mendampingi anak-anaknya baik dalam pendidikan formal maupun non-formal. Peran orang tua itu sendiri dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam aspek kognitif, efektif, dan psikomotor. Peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam

mengasuh anak. Orang tua memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa peran orang tua yaitu cara yang digunakan oleh orang tua atau keluarga dalam menjalankan tugas dalam mengasuh, mendidik, melindungi, dan mempersiapkan anak dalam kehidupan bermasyarakat. Peran orang tua sangat penting dalam perkembangan anak baik dari aspek kognitif, efektif dan psikomotor. Selain itu peran orang tua juga sangat penting dalam keluarga.

3. *Game Online*

Game online adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Umumnya, *game online* ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan game tersebut. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan di komputer maupun di *handphone* yang terhubung ke jaringan tertentu.

Game online terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam *Game online*, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. *game online* terbaik sekarang sudah bisa dinikmati di *smartphone* dan komputer.

4. Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua.

Dalam istilah lain remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Memasuki masyarakat dewasa ini mengandung banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas.