

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini dapat dikatakan mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dimana perkembangan teknologi dan informasi tidak hanya merambat pada negara-negara maju tetapi perkembangan teknologi juga merambat pada negara-negara berkembang salah satunya adalah negara Indonesia. Indonesia merupakan negara berkembang tetapi tidak dalam hal kemajuan teknologi. Indonesia merupakan negara pengakses internet terbanyak ke enam dunia sehingga dapat dikatakan bahwa lajunya perkembangan teknologi tersebut bisa dapat di rasakan pada setiap kalangan masyarakat baik dari kalangan orang tua, dewasa, remaja bahkan di kalangan anak-anak yang tidak dapat di pungkiri lajunya perkembangan teknologi tersebut.

Menurut Baharudin (dalam Budiman, 2017:32) Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi. Kemajuan teknologi dapat dilihat dari perubahan teknologi internet pada saat ini yang semakin gampang diakses dan sangat berpengaruh pada era globalisasi yang merupakan bagian dari perkembangan zaman. Kemajuan teknologi internet yang dapat menghubungkan penggunaanya di berbagai belahan bumi. Internet merupakan suatu media komunikasi yang saat ini memudahkan bagi seluruh masyarakat untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya.

Menurut Laquey & Tracy (dalam Sulisty, dkk. 2015: 2) mengemukakan bahwa misi awal internet adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat-keras komputer yang mahal. Internet menyediakan fitur-fitur seperti WWW (*World Wide Web*), e-mail (*Electronic Mail*), FTP (*File Transfer Protocol*), *Newsgroup*, *mailing list*, *Gopher*, *Chat Group*, dan sebagainya.

Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan moderen sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tradisional telah hilang oleh pergantian zaman. Hal tersebut dikarenakan permainan moderen jauh dan lebih asik dan menyenangkan sehingga anak-anak lebih tertarik memainkan permainan modern Permainan tersebut yaitu *Game Online*. *Game online* adalah permainan yang di akses melalui jaringan internet yang bisa di mainkan lewat komputer ataupun *gadget* yang permainannya dapat memakan biaya karena harus menyediakan paket internet.

Berkaitan dengan hal tersebut Burhan dan Tsharir (dalam Kurniawan, Drajat Edi. 2017: 98) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Adams & Rollings (dalam Kurniawan, Drajat Edi. 2017: 98) mendefinisikan *game online* sebagai permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Dalam beberapa waktu singkat ini perkembangan *Game Online* sangat maju pesat baik di kota- kota besar dan begitu juga dengan kota-kota terpencil yang penyebaran *Game Online* begitu banyak di akses.

Game Online pada dasarnya dibuat untuk menciptakan sebuah hiburan yang menyenangkan bagi pecinta *game* atau sekedar penghilang rasa jenuh maupun bisa di katakan refreasing otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari dan dapat di jadikan pengisi waktu luang pada saat hari libur. Namun pada kenyataanya *game online* tersebut dapat membuat individu menjadi kecanduan.

Karena kemauan dan keinginan untuk bermain *game* yang tinggi dan hal tersebut sangat berdampak positif dan berdampak negatif pada perilaku individu khususnya pada anak-anak usia di bawah dua belas tahun bila mana tidak diimbangi oleh pembinaan karakter atau perilaku oleh orang tua. Kehadiran *Game Online* di kalangan masyarakat ini sangat berpengaruh pada perilaku Individu.

Menurut Walgito (dalam Nurfirdaus. 2019: 40) mengatakan bahwa perilaku pada manusia dapat dibedakan antara perilaku yang refleksif dan perilaku non-refleksif. Perilaku refleksi yaitu perilaku yang terjadi secara spontan misalnya reaksi kedip mata ketika terkena sinar matahari. Sedangkan perilaku non-refleksif yaitu perilaku yang kendalikan oleh pusat kesadaran atau otak.

Kehadiran *Game Online* yang secara tidak sadar telah merubah kebiasaan manusia lebih khususnya di kalangan anak-anak di bawah umur dua belas tahun. Sebagian besar anak-anak sekarang hidupnya lebih tergantung pada *Game Online*, menurutnya kehadiran *game online* sangat mengasikan dan sangat menyenangkan. Tujuan mengasikan dan menyenangkan itu pula yang membuat dirinya terus bermain *Game Online*.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa perilaku merupakan suatu reaksi yang ditimbulkan dari suatu sebab yang dapat berpengaruh pada lingkungan sekitar baik secara individu maupun kelompok. *Game Online* dapat berpengaruh pada kebiasaan sehari-hari oleh setiap individu yang sangat berdampak pada perubahan perilaku menjadi perilaku yang buruk karena kecanduan *Game Online* tersebut. Individu disini adalah anak-anak di bawah umur dua belas tahun yang bisa di katakan sangat gampang terpengaruh akibat dari kemajuan teknologi *Game Online*.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti hal serupa terjadi di desa alale kecamatan suwawa tengah kabupaten bone bolango dimana anak-anak di bawah umur 12 tahun sangat banyak bermain *game online* dan hal tersebut sangat berdampak pada perilaku dari hal berbicara, tertawa, belajar dan sebagainya. Dari hasil pengamatan dilapangan terhadap anak-anak yang bermain *game online* ternyata pribadi anak-anak tersebut sangat berbeda dengan pribadi anak-anak lain yang tidak suka dengan *game online*. anak-anak yang gemar bermain *game online* memiliki kepribadian yang berbeda dengan anak-anak yang tidak senang dengan *game online* bahkan anak-anak yang gemar bermain *game online* ini kepribadiannya sebelum bermain *game online* dengan sesudah gemar bermain *game online* itu sangat berbeda bahkan sangat bertolak belakang ternyata kebiasaan atau kegemaran bermain *game online* ini memberikan dampak yang

negatif pada anak-anak tersebut, diantaranya dampak terhadap perilaku, sikap dan keperibadian. Anak-anak yang gemar bermain *game online* jika di perintah oleh orang tuanya mereka tidak langsung merespon dengan cepat, akan tetapi mereka tidak menghiraukan apa yang orang tua mereka perintahkan pada mereka. Dan bahkan mereka akan membantah, dan sering mengeluarkan kalimat tunggu untuk orang tua. anak-anak yang kecanduan *game online* juga mengabaikan tugas-tugas mereka yang di dapatkan dari sekolah sehingga anak-anak yang bermain *game online* mengabaikan tugas yang harus dikerjakan yang semakin lama akan membuat prestasi di sekolah menurun. Anak-anak yang bermain *game online* juga akan mengabaikan kegiatannya sehari-sehari seperti kurangnya waktu tidur, belajar, makan, malas beribadah, yang lama kelamaan akan menimbulkan kecanduan berat pada anak-anak. Perilaku anak yang menimbulkan perubahan perilaku negatif yaitu anak-anak yang kecanduan *Game Online* tidak mau lagi masuk sekolah bahkan sampai beberapa hari karena waktunya ingin di habiskan dengan bermain *Game Online*.

Faktor lainnya yang mempengaruhi perubahan perilaku anak yang kecanduan *Game Online* adalah faktor keluarga yang paling utama yaitu orang tua dimana orang tua kurang memperhatikan anak-anak mereka dan tidak memberikan batasan waktu untuk bermain sehingga semakin lama anak-anak tersebut semakin terbiasa dan semakin bebas tanpa kenal waktu istirahat dalam bermain karena kurangnya perhatian penuh dari orang tua. Seperti yang dikemukakan Soekanto (dalam Lazarusli, Budi. 2016:2) Keluarga adalah lingkungan pertama dan utama dalam melaksanakan proses sosialisasi pribadi seorang anak. Di tengah keluarga anak berusaha mengenal berbagai macam nilai dan norma yang ada di lingkungannya. Keluarga memberikan pengaruh sekaligus membentuk watak dan kepribadian anak, sehingga keluarga dikatakan sebagai unit sosial terkecil yang memberikan dasar bagi perkembangan anak

Seperti yang dikemukakan oleh Tabrani Rusyan, dkk (dalam Manullang, Resi Adelina. 2017: 2) Selain faktor keluarga terdapat juga faktor lingkungan yang mempengaruhi perubahan perilaku anak yang kecanduan *Game Online* dimana banyak di kalangan lingkungan masyarakat sekarang ini telah

menyediakan jaringan wifi di beberapa rumah jadi bisa di katakan bahwa akses jaringan internet telah mudah sehingga anak-anak semakin mudah untuk bermain *Game Online*.

Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di diri kita, yang dalam arti yang lebih sempit, lingkungan merupakan hal-hal atau sesuatu yang berpengaruh terhadap perkembangan manusia, seperti yang telah di jelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Dampak Kemajuan Teknologi *Game Online* Terhadap Perilaku Anak-Anak Di Desa Alale Kecamatan Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang dikaji dan diteliti yaitu:

1. Bagaimana dampak teknologi *Game Online* terhadap perilaku anak-anak di Desa Alale Kecamatan Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango?
2. Upaya-upaya apa yang dilakukan dalam menanggulangi dampak *Game Online* terhadap perilaku anak di Desa Alale Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui Bagaimana dampak teknologi *Game Online* terhadap perilaku anak-anak di Desa Alale Kecamatan Suwawa Tengah Kabupaten Bone Bolango?
2. Untuk mengetahui Upaya-upaya apa yang dilakukan dalam menanggulangi dampak *Game Online* terhadap perilaku anak di Desa Alale Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah referensi terkait dampak teknologi *Game Online* terhadap perilaku Anak-anak di Desa Alale Kecamatan Suwawa Tengah kabupaten Bone Bolango.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

1.4.2 Manfaat praktis

- c. Menjadi bahan masukan kepada orang tua agar dapat mengawasi setiap anak yang bermain *Game Online*.
- d. Menjadi masukan untuk anak-anak agar dapat mengetahui dampak kemajuan teknologi *game online* terhadap perilaku.

