

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi pada usia 6-12 tahun adalah seorang anak mampu untuk menyesuaikan diri dengan teman sebayanya. Untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan anak harus berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya, sebagian besar interaksi teman sebaya selama masa anak-anak adalah melibatkan permainan. Tidak ada bidang lain yang lebih benar kecuali belajar menjadi seseorang yang sosial. Karena belajar sosial bergantung pada kesempatan berhubungan dengan anggota kelompok maupun teman sebaya. Hal ini dapat dijumpai dalam kegiatan bermain, maka bermain dianggap sebagai alat yang penting bagi anak untuk sarana bersosialisasi (Hurlock, dalam Istiwidayati, 2010).

Bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game* tersebut. Kebiasaan bermain *game* juga membuat individu akan terasing dari lingkungannya. Permainan sebagai suatu yang mengasyikan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita. Dorongan ini meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang suatu yang baru atau yang tidak biasa. Permainan adalah suatu alat bagi anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mungkin mereka tidak lakukan bila tidak ada suatu permainan.

Jenis permainan jika dibedakan menurut masanya ada 2 yakni: Tradisional dan Modern. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan adang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya,

permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Misbha, 2006)

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu : permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam ketrampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Berbagai jenis dan bentuk permainan pasti terkandung unsur pendidikannya. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya (Misbha, 2006).

Sedangkan permainan modern ialah permainan yang berasal dari industri atau umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Permainan jenis ini menghadirkan bentuk permainan seperti video game, baik itu dalam *console* maupun komputer. Ada banyak jenis *console* game yang memberikan kemajuan teknologi, dalam segi tampilan gambar maupun cara memainkan yang beragam, sehingga menarik perhatian kita untuk memainkannya. Pabrikan video game pun senantiasa memanjakan kita dengan kemajuan teknologi yang semakin mengagumkan. Bahkan jenis game online yang sedang trend saat ini telah menjadi favorit hampir di seluruh dunia. Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Game online memiliki

Hal ini tentu tidak hanya memanjakan anak dengan beragam permainan yang terdapat pada game online, akan tetapi game online juga dapat mempengaruhi perkembangan anak baik secara psikis, fisik, dan sosial-nya. adapun perkembangan anak dilihat dari psikis meliputi emosional, seorang anak akan memiliki emosi yang tidak stabil bahkan lebih condong mengikut pola permainan yang ada pada game online. Misalnya pada game yang di dalamnya terdapat perang perangan atau tembak menembak, tentunya anak tersebut akan membutuhkan emosi yang tinggi atau meluap-luap. Anak juga menjadi malas belajar karna anak merasa lebih senang bermain game.

Perkembangan anak di tinjau melalui fisik, misalnya Stamina menurun karena kurangnya olah ragatulang belakang akan menjadi bungkuk karena terlalu sering duduk membungkuk, kinerja jantung berkurang karena efek dari kurangnya tidur karena bermain game, berat badan menurun karena saat bermain game kebanyakan akan lupa minum dan makan karena terlalu fokus pada game atau sebaliknya meningkat karena aktivitas makan minum tidak lagi teratur dan tidak ada aktivitas fisik yang mengeluarkan energi, merusak mata karena terpapar radiasi dari layar komputer dalam jangka panjang, repetitive strain injury, akibat terlalu lama menggunakan tetikus dalam posisi salah.

Perkembangan anak ditinjau melalui sosialnya, misalnya terlalu sering bermain video game membuat kita lupa untuk bermain di luar, berbagi keceriaan dengan teman bermain di alam terbuka. Hal ini dapat mengurangi komunikasi, rasa persaudaraan dan toleransi kita sesama teman, padahal banyak manfaat dan pelajaran yang dapat kita ambil dengan bermain bersama teman.

Interaksi sosial merupakan suatu fondasi dari hubungan yang berupa tindakan yang berdasarkan norma dan nilai sosial yang berlaku dan diterapkan di dalam masyarakat. Dengan adanya nilai dan norma yang ber-laku, interaksi sosial itu sendiri dapat berlangsung dengan baik jika aturan – aturan dan nilai – nilai yang ada dapat dilakukan dengan baik. Jika tidak adanya kesadaran atas pribadi masing – masing, maka proses sosial itu sendiri tidak dapat berjalan sesuai dengan yang kita harapkan.

Di dalam kehidupan sehari – hari tentunya manusia tidak dapat lepas dari hubungan antara satu dengan yang lainnya, ia akan selalu perlu untuk mencari individu ataupun kelompok lain untuk dapat berinteraksi ataupun bertukar pikiran. Menurut Prof. Dr. Soerjono Soekanto di dalam pengantar sosiologi, interaksi sosial merupakan kunci rotasi semua kehidupan sosial. Dengan tidak adanya komunikasi ataupun interaksi antar satu sama lain maka tidak mungkin ada kehidupan bersama. Jika hanya fisik yang saling berhadapan antara satu sama lain, tidak dapat menghasilkan suatu bentuk kelompok sosial yang dapat saling berinteraksi. Maka dari itu dapat disebutkan bahwa interaksi merupakan dasar dari suatu bentuk proses sosial karena tanpa adanya interaksi sosial, maka kegiatan–kegiatan antar satu individu dengan yang lain tidak dapat disebut interaksi (Soekanto, 2009).

Interaksi sosial menjadi hal yang mutlak untuk di ajarkan pada anak semenjak dini. Hal ini untuk menyadarkan pada anak bahwa manusia hidup tidak akan lepas dari lingkungan sosial di sekitarnya dengan beragam persoalan yang ada. Sebenarnya semenjak masih berada di dalam kandungan bayi sudah mempunyai cara sendiri untuk melakukan komunikasi dengan sang ibu melalui tendangan-tendangan kecil pada perut.

Kemampuan komunikasi inipun terus berkembang sesuai dengan perkembangan usianya. Ada beberapa faktor yang mendasari interaksi sosial diantaranya adalah: faktor imitasi, yakni kecenderungan untuk meniru atau mencontoh. Ini ada menjadi salah satu faktor terbesar yang mempengaruhi interaksi sosial pada balita. Untuk orang tua harus menjadi supermodel atau contoh yang baik bagi sang buah hati karena tanpa melalui perkataan kecenderungan untuk meniru ini justru akan banyak berpengaruh pada karakter, cara pandang serta tingkah laku pada anak. yang kedua adalah faktor sugesti adalah suatu proses mempengaruhi dari individu kepada individu yang lain. Masa kanak-kanak sebenarnya adalah masa yang cukup mudah dalam membentuk karakter anak.

Karena pada masa ini anak belum punya pemikiran atau per-timbangan yang matang untuk menolak atau menerima suatu aturan tertentu. Dengan

demikian, orang tua harus memanfaatkan masa-masa ini untuk mem-bentuk suatu sikap yang baik, sehingga anak akan terbiasa berlaku dengan baik juga. Faktor ketiga adalah faktor identifikasi yakni suatu kecenderungan yang tanpa disadari untuk menyamakan diri atau bertingkah laku yang sama dengan seperti yang dilakukan oleh orang lain. Seorang anak secara tidak langsung akan bertingkah laku sebagaimana lingkungan yang ada di sekitar-nya. Terutama lingkungan terdekatnya dalam hal ini adalah orang tua. Sehingga tanpa disadari karakter seseorang akan terbentuk sesuai dengan lingkungannya. Faktor keempat adalah faktor simpati yaitu suatu sikap kecenderungan merasa dekat dan tertarik untuk mengadakan hubungan saling mengerti dan kerjasama dari pihak individu yang satu terhadap individu yang lain. Orang tua yang bersikap simpatik akan lebih mudah mengarahkan anaknya, tanpa di paksa sang anakpun sudah merasa senang karena ada rasa simpatik.

Yang penting untuk di perhatikan oleh orang tua adalah bagaimanakah mengawal serta mengasah secara baik proses komunikasi dan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Sebelum mengajarkan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, orang tua harus mengasah kemampuan komunikasi anak. Di mulai dari proses komunikasi yang baik dengan anggota keluarga terutama orang tuanya. Interaksi sosial pada anak juga bisa di asah melalui permainan-permainan. Permainan yang melatih anak untuk dapat bekerjasama satu sama lain. Dalam hal ini permainan tradisional secara tidak langsung lebih banyak mengajarkan interaksi dan kerjasama yang baik. Berbeda dengan permainan modern yang membuat anak menjadi individualis dan tidak bisa bersosialisasi seperti game dan internet. Untuk itu orang tua harus lebih memperhatikan jika sang anak mulai banyak menghabiskan waktunya dengan permainan seperti itu. Banyak orang tua yang kurang menyadari hal ini karena satu sisi orang tua merasa nyaman dan aman jika anaknya lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dengan game. Banyaknya kasus kriminalitas terkait dengan anak membuat para orang tua harus lebih ekstra hati-hati dalam menjaga dan merawat sang anak terutama jika harus berhubungan dengan dunia luar. Tapi ternyata di sisi lain, jika sang anak dibiarkan terus untuk tidak banyak bersosialisasi dan berinteraksi

dengan lingkungannya dia akan menjadi anak yang individual dan tidak mempunyai rasa empati pada orang lain kelak jika dia dewasa.

Berdasarkan uraian di atas, maka akademisi yang meneliti permainan game online dan pola interaksi sosial anak sekaligus mengetahui dampak dampak yang di akibatkan atas game online, penulis mencoba membahas penelitian ini dalam judul “Permainan Game Online Dan Interaksi Sosial Anak”. (Studi Kasus Pada Anak 6-12 tahun bermain game online di Pogot Jaya Kelurahan Tanah Kali kedinding Kecamatan Kenjeran Surabaya)

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas maka disusun rumusan masalah yaitu : Bagaimana permainan game online dan interaksi sosial anak?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas maka dalam penelitianini ditujukan untuk “Permainan Game Online Dan Interaksi Sosial Anak”.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Bedasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini memberikan beberapa manfaat diantaranya :

Teoritis :

1. Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dan bahan pertimbangan untuk penelitian yang akan datang yang berkaitan dengan permainan game online dan interaksi sosial anak.

Praktis :

1. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada orang tua tentang bagaiman peran permainan game online yang sangat mempengaruhi interaksi sosial anak.