

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Saat ini kemajuan teknologi sudah sangat pesat. Salah satu teknologi yang berpengaruh seiring perkembangan adalah *video game* (Hasdiansyah, 2017). *Video game* sangat berpengaruh dalam kemampuan adaptasi seseorang yang lebih cepat terhadap teknologi. Dunia teknologi berinteraksi sangat cepat dan lebih mahir sehingga seseorang lebih mudah untuk menggunakan, salah satu contohnya *video game* (Delima *et al*, 2015).

Menurut *National Purchase Diary Group* (NPD Group) 2015 usia 2 hingga 12 tahun menghabiskan sebagian besar waktu mereka dalam bermain *game*. Rata-rata mereka bermain 5 *games* dan rata-rata 3 *games* yang dibayar. Anak usia dini yang bermain gadget dapat menimbulkan efek positif dan negatif (Al-ayouby, 2017).

*Video game* dapat mengubah perilaku anak seperti perilaku negatif dan perilaku positif. Perilaku merupakan tindakan atau aktivitas dari seseorang itu sendiri yang dapat diamati langsung ataupun yang tidak dapat diamati oleh pihak dari luar (Notoatmodjo, 2014). Menurut Skinner dalam Notoatmodjo (2014), perilaku merupakan suatu respon dari luar terhadap rangsangan. *Video game* berdampak negatif pada anak seperti menimbulkan perilaku kekerasan akibat meniru permainan yang dimainkan (Rini, 2011). Salah satu dampak positif bermain *video game* sebagai pengalih perhatian ketika anak sedang sakit (Tridhonanto, 2011).

Penelitian yang dilakukan Gentile (2009), 8,5% *gamers* berusia 8-18 tahun kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku. Akibat sering terpapar *game* pada anak sejak usia dini akan menyebabkan kecanduan. Fakta lain yang berkaitan dengan kebiasaan bermain *video game* adalah kekerasan. Jika kebiasaan bermain *video game* tentang kekerasan akan menimbulkan stigma bahwa mereka bisa menyelesaikan masalah dengan teman sebayanya melalui kekerasan. Kecanduan bermain *video game* juga menyebabkan kesehatan jasmani dan mental (Zamani, Chashmi, & Hedayati, 2009).

Apabila permainan dimainkan sejak dini dan terus-menerus dengan *genre game* kekerasan ditakutkan akan membuat anak menjadi orang yang kasar ketika dewasa. Satria, Nurdin, & Bachtiar (2015), menambahkan kurang dari separuh responden yaitu sebanyak 33 orang memiliki perilaku agresif. Berdasarkan penelitian tersebut responden yang memiliki perilaku agresif ada 31 orang. Penelitian yang dilakukan Setiawati (2015) di SMP X rata-rata berperilaku cukup dengan siswa-siswi sebanyak 74 responden (75%), (25%) berperilaku baik dan (10%) berperilaku kurang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Pujol *et al* (2016), waktu mingguan yang dihabiskan untuk bermain *game* dikaitkan dengan masalah perilaku, konflik teman sebaya, dan kemampuan prososial yang menurun dengan bermain 9 jam atau lebih *video game* per minggu. Studi baru dari Universitas Oxford menemukan bahwa anak-anak yang bermain konsol atau PC selama satu jam atau kurang per hari cenderung lebih sosial dan puas dengan kehidupan daripada anak-anak yang tidak sama sekali bermain *video game* akan tetapi Przybylski (2014) menemukan bahwa anak-anak yang bermain

sepanjang hari cenderung kurang bahagia dan cenderung memiliki masalah terhadap hiperaktif, perhatian dan teman sebaya. *American Academy of Pediatric* (AAP) merekomendasikan adanya pembatasan kontak dengan layar atau monitor hingga 1 jam per hari pada program berkualitas tinggi. Pembatasan tersebut ditunjukkan pada usia 2 sampai 5 tahun.

Ferliana dalam Shulton (2013), memperkenalkan usia anak dalam penggunaan *gadget* di bawah usia 5 tahun hanya sebatas pengenalan warna, bentuk dan suara yang artinya jangan terlalu memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dengan *gadgetnya*, karena usia di bawah 5 tahun anak masih dalam tahap perkembangan. Mengenalkan *gadget* untuk anak sebaiknya pada usia 10 tahun dan di bawah pengawasan orang tua. Menurut Pranoto seorang anak akan lebih baik diberikan gadget pada saat anak sudah berada di kelas 5 atau 6 SD atau bahkan SMP. Disebabkan jika anak bermain *gadget* terlalu dini motorik anak akan terganggu dan tidak akan terstimulasi dengan baik. Apalagi jika tidak diawasi dan tidak membatasi anak banyak hal-hal negatif yang akan muncul akibat informasi dalam *gadget* yang belum layak diterima anak seperti pornografi. Meskipun mereka belum mengerti tentang apa yang ada dalam informasi atau tayangan tersebut, tapi secara tidak sadar itu akan masuk ke dalam alam bawah sadar mereka dan memberi rasa penasaran untuk anak.

Pada usia kurang dari 5 tahun anak belum ada kemampuan kognitif untuk memahami apa yang dilihat. Setelah anak-anak sudah bisa menggunakan sendiri *gadget* dan bermain *video game* sangat ditakutkan apabila ditiru anak. Pada tahun 2006 seorang anak berusia 3 tahun menjadi korban temannya yang

meniru *video game* yang dimainkannya yang mengandung kekerasan. Korban mendapat perlakuan temannya yang meniru atraksi *Smack Down* (Liputan 6, 2006), karena dalam permainan *video game* terdapat kekerasan yang akan menimbulkan anak menjadi agresif (Anderson & Bushman, 2010).

Menurut *American Academy of Pediatric* (AAP) jika anak usia di bawah 2 tahun sudah diperkenalkan dengan media elektronik dapat menyebabkan penundaan dari kemampuan bahasa. Dilansir dari *PBS Parents* pengguna media elektronik perlu diawasi sebaiknya pada anak di usia 11 dan 13 tahun.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di beberapa sekolah didapatkan 2 dari 7 perwakilan orang tua mengungkapkan anak mereka memainkan *video game* dengan durasi yang cukup lama yaitu sampai tidak mengenal waktu bermain seperti sampai baterai *handphone* habis dan memaksa meminjam *handphone* orang tuanya untuk bermain. Permainan yang sering dimainkan anak-anak rata-rata permainan seperti *puzzle*, petualangan dan balapan sedangkan untuk orang tua yang lain belum mengenalkan *video game* sedangkan orang tua tersebut memilihkan tayangan *video* untuk ditonton anak-anak mereka dari pada bermain *video game*. *Video* yang biasa mereka lihat seperti kartun anak, *video* musik anak, perhitungan matematika, bahasa dan *video* menari untuk anak-anak. Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk meneliti bagaimanakah perilaku yang ditimbulkan dari *video game*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian “Bagaimana gambaran perilaku permainan *video game* pada anak usia prasekolah?”



### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui gambaran perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantirto

### **D. Manfaat Penelitian**

#### a. Bagi Orang Tua

Sebagai informasi dan pengetahuan serta lebih meningkatkan peran dari orang tua untuk lebih mengawasi anak-anak ke depan dalam bermain *video game*

#### b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai data awal untuk melakukan penelitian selanjutnya tentang perilaku *video game* tentang perkembangan anak dengan usia yang berbeda.

#### c. Bagi Pihak Sekolah

Mendapatkan pengetahuan tentang perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantirto.

### **E. Penelitian Terkait**

1. Satria, Nurdin, & Bachtiar, (2015) dalam penelitiannya berjudul Hubungan Kecanduan Bermain *Video Games* Kekerasan dengan Perilaku Agresif. Penelitian tersebut menggunakan metode *cross sectional survey*. Hasil dari penelitian menunjukkan responden yang memiliki perilaku agresif sejumlah 30 orang, responden yang mengakui menggunakan kata kasar ketika sedang marah sebanyak 28 orang dan responden yang menggunakan kekerasan fisik seperti memukul ketika mengalami perselisihan dengan

temannya. Perbedaan penelitian ini terletak pada judul, sampel dan tempat penelitian.

2. Setiawati (2015), dalam penelitiannya yang berjudul *Gambaran Perilaku Bermain Video Game pada Anak Usia Remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta*. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian tersebut adalah siswa-siswi kelas 7 dan 8 sebanyak 74 responden. Hasil penelitian menunjukkan 30 siswa siswi berperilaku baik (25%), 74 responden berperilaku cukup (61,7%) dan 16 responden berperilaku kurang sebanyak (13,3%). Perbedaan penelitian ini terletak pada sampel dan tempat penelitian sedangkan kesamaan penelitian terdapat pada judul dan pendekatan.
3. Rudhiati (2015), dalam penelitiannya yang berjudul *Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah*. Penelitian tersebut menggunakan metode *analitik korelatif* dengan rancangan *cross-sectional*. Sampel penelitian tersebut adalah siswa sekolah dasar kelas 3-5 sebanyak 67 orang. Hasil penelitian menunjukkan sebagian respons memiliki durasi tidak normal saat bermain yaitu >2 jam/hari. Sebagian responden termasuk kategori ketajaman tidak normal dilihat dari nilai *snellen chart*. Hasil uji menunjukkan ada hubungan antara durasi bermain *video game* dan ketajaman penglihatan. Perbedaan penelitian ini terletak pada desain penelitian, judul, sampel dan tempat penelitian.