

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak merupakan individu yang berada dalam suatu rentang perubahan pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Tahap periode anak dimulai dari bayi (0-1 tahun), *toodler* (1-3 tahun), pra sekolah (3-4 tahun), sekolah (6-12 tahun). Tahap tumbuh kembang anak ini harus dicapai secara optimal karena keberhasilan tumbuh kembang anak akan menentukan kehidupan selanjutnya. Dalam mencapai tumbuh kembang yang optimal maka dibutuhkan usaha untuk memenuhi kebutuhan dasarnya yang terdiri dari kebutuhan nutrisi, aktifitas, dan istirahat atau tidur (Wong, 2009).

Menurut Hurlock (2012), ciri-ciri penting dari periode anak usia sekolah, diantaranya usia bermain. Bukan karena terdapat lebih banyak waktu untuk bermain daripada dalam periode-periode lain hal mana tidak dimungkinkan lagi apabila anak-anak sudah sekolah melainkan karena terdapat tumpang tindih antara ciri-ciri kegiatan bermain anak-anak yang lebih muda dengan ciri-ciri bermain anak-anak remaja. Jadi alasan periode ini disebut sebagai usia bermain adalah karena luasnya minat dan kegiatan bermain dan bukan karena banyaknya waktu untuk bermain.

Pada abad ini berbagai penemuan baru telah ditemukan. Penemuan paling umum di dunia saat ini yang memberi pengaruh besar terhadap kehidupan manusia sehari-hari adalah komputer dengan perluasan internet.

Internet adalah komunikasi dan informasi alat penting yang umum digunakan dalam pendidikan, bisnis, dan kehidupan sosial. Di sisi lain internet memberi pengaruh negatif bagi penggunanya, salah satunya adalah *game online* (Santoso, 2012).

*Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan atau yang biasa disebut dengan internet. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Kecanduan yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikan kegiatan tersebut akan mengakibatkan pecandu menjadi lalai terhadap kegiatan lain (Adams & Rollings, 2010).

Anak usia sekolah dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa. *Game online* dimasa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer di anak sekolah (Rini, 2011). Permainan ini sangatlah menarik karena dalam permainan ini seseorang tidak hanya bermain dengan orang yang berada di sebelahnya, namun dapat bermain dengan orang lain di lokasi lain sampai di seluruh dunia.

Beberapa pengaruh buruk bermain *game online* pada anak yaitu terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan atau prestasi, serta keluarga dan masyarakat. Seorang anak yang memiliki kebiasaan bermain *game online* beresiko mengalami stres, kerusakan mata, pola tidur yang terganggu dan maag. Pada perkembangan kepribadian anak bisa menjadi agresif hingga

melakukan tindakan kekerasan dalam hubungannya dengan keluarga atau masyarakat. Sedangkan dalam pendidikannya, anak yang suka bermain *game online* memiliki masalah konsentrasi dalam menerima pelajaran (Rini, 2011).

*Game online* merupakan sebuah tren hobi baru bagi kalangan muda dan dewasa bahkan anak-anak pada jaman modern saat ini. Pemain *Game online* bisa menghabiskan waktu lama untuk bermain *Game online* dan uang yang banyak yang dikeluarkan. Hobi adalah kegiatan rutin atau kepentingan yang dilakukan untuk kesenangan, biasanya dilakukan selama seseorang luang waktu. Permainan game maupun *Game online* banyak disukai oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Game itu sendiri tidak akan pernah habis dimakan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memperbarui tren game itu sendiri, baik jenis game maupun update game baru (Andi, 2011).

Menurut Andi (2011), ada empat tipe pemain seperti *achievers*, yakni mereka yang bermain untuk mencapai sasaran-sasaran tertentu dan meningkatkan kemampuan mereka di dalam *game* tersebut; *explorers*, yakni mereka yang suka menjelajah dan menyelidiki dunia permainan; *socializers*, yakni mereka yang suka bersosialisasi dan berhubungan dengan para pemain lain dan tidak selalu dalam konteks permainan; *griefs*, yakni mereka yang suka mengganggu atau menyakiti para pemain lain.

Menurut Hananto (2010), pemain *game* anak umumnya masuk dalam kategori *achievers*. Anak bermain *game* untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu, dan berupaya untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam

bermain satu jenis *game* yang telah dipilihnya. Bahkan tidak sedikit diantara anak yang setia pada satu jenis *game*, karena beberapa alasan, yaitu *game* memberikan permainan yang dapat dikembangkan oleh pemain, dan *game* memberikan keuntungan dalam bentuk uang dengan cara menjual point yang lebih dikenal dengan nama *point bank*.

Menurut Taufik (2014), indikator kebiasaan dalam bermain *Game online* dapat dilihat dari tempat bermain *game online*, waktu dalam bermain *game online*, jenis *game online* dan kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*. Tempat bermain *Game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *Game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *Game online* seperti warnet (warung internet), rumah, kafe, dll. Khususnya untuk warnet, tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan internet. Semua orang bisa mengakses internet dengan mudah dan tarif yang relatif murah. Biasanya warnet dibuka selama 24 jam, hal ini memungkinkan pengguna internet untuk bermain *Game online* selama berjam-jam.

Waktu dalam bermain *Game Online* dapat dilihat dengan berapa lama menghabiskan waktu, biasanya para *gamers* menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali permainan *Game online*. Bagi siswa SD, waktu yang digunakan untuk bermain *Game online* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah. Jenis *Game online* yang biasa dimainkan oleh siswa SD antara lain *point blank*, *ragnarox*, *mafia*

wars dll. Jenis *Game online* tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia. *Gamers* biasa mengakses *game* tersebut melalui *facebook*. Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *Game online* kurang terlihat pada siswa yang menyukai permainan *Game online*. *Gamers* khususnya untuk siswa SD cenderung memilih bermain *Game online* dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya.

Dhita (2015) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan kebutuhan tidur pada anak. Rini (2016) dalam penelitiannya menyatakan tidak ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan kebutuhan tidur pada anak. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan ketidak sesuaian hasil penelitian dengan penelitian sebelumnya sehingga penulis akan melakukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung, dari hasil wawancara dengan 10 orang siswa diperoleh 7 siswa bermain *game online* dimana 4 siswa bermain setiap hari dengan durasi lebih dari dua jam perhari, 2 siswa bermain hampir setiap hari dengan durasi satu sampai dua jam perhari, dan seorang siswa menyatakan kadang-kadang bermain dengan durasi kurang dari satu jam perhari. Peneliti juga mendapatkan 3 siswa yang tidak bermain *game online* dengan alasan tidak diijinkan orangtua, tidak mempunyai *handphone* dan tidak memiliki uang untuk bermain di rental *game online*.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah gambaran frekuensi dan durasi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung?.

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Mengetahui gambaran frekuensi dan durasi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran frekuensi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung
- b. Mengetahui gambaran durasi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Bagi keluarga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan khususnya bagi orang tua untuk mengendalikan perilaku anak dalam bermain *game online* dalam kehidupan sehari-hari.

### 2. Bagi Tenaga Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan informasi untuk pengembangan ilmu keperawatan terkait kebutuhan bermain *game on line*.

### 3. Bagi Anak

Diharapkan anak mampu memahami apa dampak jika terlalu sering bermain *handphone* terutama untuk bermain *game online*.