

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Gadget* merupakan teknologi yang mempunyai tujuan serta fungsi mudah yang secara spesifik didesain lebih canggih dibandingkan menggunakan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia dalam menjalankan kegiatan sehari-hari, sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. *Gadget* sangat dibutuhkan pada zaman sekarang, sebab mayoritas aktivitas dapat dilakukan menggunakan bantuan *gadget*. Namun *gadget* dapat menimbulkan dampak negatif jika tidak dipergunakan dengan baik, dalam *gadget* banyak aplikasi yang bisa diunduh salah satunya adalah gim (Sosial et al., 2020).

Gim artinya media elektronik yang bisa mempengaruhi anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang berbasis tradisional, termasuk pada Sekolah Dasar VI JakaSetia pada permainan ini dapat dijangkau oleh semua orang di seluruh global tanpa batas serta waktu, berbeda dengan permainan tradisional yang cenderung mengandalkan otot-otot di tubuh yang telah jarang dimainkan. Kehadiran gim daring di Indonesia membawa sensasi yang baru buat pemain gim daring, bermain gim dapat memberikan ketergantungan untuk terus menekuni gim yang dimainkannya. Bermain gim daring membutuhkan konsentrasi maka anak usia Sekolah Dasar saat bermain gim daring bisa mengabaikan apa saja yang berada disekitarnya (Mustikasari et al., 2020).

Gim daring itu sendiri memiliki daya tarik yang membuat orang lebih suka bermain daripada belajar. Banyaknya anak Sekolah Dasar menghabiskan waktu di depan *gadget* daripada belajar atau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru. Akibatnya, aktivitas belajar merasa terganggu. Sebenarnya, gim daring tidak melulu mempunyai dampak negatif melainkan berdampak positif yakni dapat memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang dengan bermain gim daring bisa menyajikan bernuansa

asah otak, menuntut seorang buat berkonsentrasi, menemukan hal-hal baru, lawan baru, strategi baru serta berinteraksi dengan orang baru yang belum pernah dijumpai di sebelumnya (Ahmad Wildan et al., 2022).

Bermain gim daring sebenarnya tidak berdampak negatif jika anak menggunakan waktunya dengan bijak. Salah satu dampak negatif berasal bermain gim secara berlebihan adalah kurangnya saat belajar, anak menjadi tertutup, selalu cemas dan stress, yang bisa mempengaruhi aktivitas sosial anak dan minat belajar anak di sekolah. Di usia perkembangan, anak seringkali mengurangi kegiatan aktifnya di lingkungan, mirip belajar atau bergaul. Pada ketika yang sama, anak-anak perlu memiliki keterampilan sosial buat menghasilkan persahabatan, menyelesaikan konflik dan bekerja dengan baik. Bermain gim bukan hanya menaikkan keterampilan, namun juga meningkatkan kecerdasan, fantasi anak-anak dan keinginan buat menang pada permainan, namun pada sisi lain jika terlalu jauh permainan juga dapat berdampak negatif termasuk penurunan nilai ketika belajar di sekolah (Pratiwi & Yusnaldi 2022).

Ketergantungan gim daring yang dialami para anak Sekolah Dasar, bisa mempengaruhi aspek sosial anak Sekolah Dasar dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya menyebabkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain namun jika kebiasaan bermain ini membawa di masalah pada kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu adalah suatu perilaku yang merugikan diri sendiri. Sikap yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan. Sebagai akibatnya berdampak pada kemalasan anak Sekolah Dasar pada mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Penggunaan *gadget* yang canggih mengakibatkan dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari *gadget* relatif banyak, ada aplikasi perangkat lunak yang ada pada *gadget* seperti *google* buat mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja (Saniyyah et al., 2021).

Pada usia perkembangannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas gim akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada gim, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena gim sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, manusia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain, dalam rangka saling memberi dan saling mengambil manfaat (Ulya et al., 2021).

Santoso (2020) menyatakan bahwa anak sekarang terlalu asik menggunakan *gadgetnya* mereka akan lupa dengan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi pada masyarakat. Perilaku anak yang menggunakan *gadget*, masih menghormati dan mendengarkan orang lain yang sedang berbicara meskipun masih membawa *gadgetnya*. Anak juga mau dimintai tolong meskipun menunggu beberapa saat untuk menghentikan *gadgetnya* terlebih dahulu. Orang tua mendidik dan mengajarkan anak untuk membantu orang yang membutuhkan pertolongan (Saniyyah et al., 2021).

Anak usia Sekolah Dasar ketika bermain gim daring dengan teman, orang tua, dan lingkungan masyarakat sebagai jauh berkurang. Pertemanan yang dijalin di gim, sehingga menghasilkan pemain menjadi jauh dari teman-temannya dan lingkungan nyata. Keterampilan sosial juga berkurang sebagai akibatnya anak Sekolah Dasar akan sulit buat berkomunikasi dengan orang lain (Mustikasari et al., 2020).

Komunikasi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan manusia satu-satunya alat untuk dapat berhubungan dengan orang lain di lingkungannya adalah komunikasi baik secara lisan maupun tulisan komunikasi akan ada selama interaksi sosial berlangsung. Setiap manusia tentunya akan memakai komunikasi sebagai sarana dalam berinteraksi sosial beberapa orang terkadang mengalami gangguan pada berkomunikasi menggunakan faktor gangguan yang berbeda-beda salah satu orang yang mengalami gangguan komunikasi dalam berinteraksi yaitu anak yang telah

kecanduan gim daring anak yang telah kecanduan gim daring akan merasa sulit berkomunikasi apalagi jika yang dibicarakan tidak ada kaitannya dengan gim yang dimainkannya (Asmiati et al., 2021).

Melalui komunikasi tersebut banyak pemain mendapatkan teman baru saat bermain, teman permainan ini tidak mengenal usia dari anak-anak hingga orang dewasa sehingga tidak menutup kemungkinan anak-anak yang bermain gim daring akan bertemu dengan pemain dewasa atau sebaliknya. Hal ini tentu akan mempengaruhi pola komunikasi anak saat mereka terus bermain dengan orang dewasa seperti. Ucapan yang diterima anak dari pemain dewasa, yang mungkin termasuk ucapan atau ucapan yang seharusnya tidak mereka dengar. Untuk meniru kata-kata itu. Jika bahasa yang digunakan pemain adalah bahasa yang baik maka anak juga meniru bahasa yang baik, tetapi sebaliknya jika bahasa yang digunakan pemain adalah bahasa yang buruk maka anak juga akan meniru bahasa yang buruk (Erofonias et al., 2021).

Komunikasi penting bagi kehidupan manusia karena manusia itu sendiri dikenal sebagai makhluk sosial. Semua manusia akan melakukan komunikasi, dalam kehidupan sosial, manusia akan terus berkembang pada lingkungan masyarakat yang berkelompok atau berorganisasi, lingkungan pergaulan, mulai pertemanan, persahabatan, ikatan sebuah hubungan, sampai persaudaraan. hubungan sosial pula dapat terjadi antar individu maupun antar grup dikenal menggunakan istilah hubungan. Dalam penelitian ini, karena gim daring membawa perubahan atau pengaruh, komunikasi anak dapat dipengaruhi oleh gim daring, dan zaman sekarang lebih menyukai gim daring dibandingkan dengan bermain dengan temannya (Nafila, 2021).

Perhatian orang tua dan pengawasan orang tua sangatlah dibutuhkan ketika anak-anak memiliki kesempatan dalam bermain gim daring padatnya jadwal pembelajaran dan kegiatan di sekolah maupun kesibukan orang tua yang dapat mengakibatkan berkurangnya dalam memenuhi kebutuhan primer anak misalnya interaksi kebersamaan dengan keluarga. Pada usia Sekolah Dasar merupakan masa transisi, jadi peran orang tua sangatlah penting dalam mendampingi pada perkembangan psikologis anak karena orang tua mempunyai peran diantaranya memberikan pendidikan mulai dari kecil kepada anak apabila

anak-anak yang memiliki kecanduan bermain gim daring tidak segera diatasi, maka dapat mengakibatkan dampak negatif, seperti merasa gelisah, merasa kurang dan tidak puas apabila tidak bermain gim daring serta ketika sering bermain akan kecanduannya terjadi tidak terkontrolnya waktu dalam kehidupan sehari-hari (Ahmad Wildan et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di lokasi di Sekolah Dasar VI Jaka Setia peneliti melakukan terhadap anak Sekolah Dasar kelas V yang dimana mereka cenderung lebih ingin tau tentang teknologi rata-rata anak kelas V Sekolah Dasar sudah menggunakan *gadget* dan bermain gim daring di saat pulang sekolah ketika anak berkumpul bersama teman-temannya mereka akan membawa *gadget* lalu bermain gim daring akibatnya dampak komunikasi yang dialami anak tersebut akan saling diam tidak ada yang berbicara ataupun berinteraksi satu sama lain, semuanya fokus pada saat bermain gim daringnya masing-masing. Sehingga saat bermain gim daring tersebut mereka kerap lupa waktu saat bermain dan mengabaikan lingkungan sekeliling mereka.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Latifatul Ulya Sucipto, & Irfai Fatuhurohman (2021) menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian ini membahas tentang “Dampak Kecanduan Bermain Gim Daring Implikasinya Dalam Kepribadian Pada Anak Berusia 11-13 Pada Jenjang Sekolah Dasar di Desa Jondang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara”. Kecanduan gim daring merupakan memainkan gim daring dengan secara berlebihan sehingga menjadikan gim daring sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan dikerjakan.

Perubahan perilaku siswa yang mengalami kecanduan gim daring mungkin tidak dirasakan, namun kepribadian sosial anak dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama orang tua. Perbedaan dari peneliti terdahulu yaitu disegi topiknya yang dimana peneliti terdahulu membangun harmonis orang tua dan anak sedangkan peneliti ini mengambil topik yang dimana anak-anak cenderung suka bermain gim ketimbang bermain di luar dan emosional anak ketika bermain gim.



Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lusi Asmiati Ika Ari Pratiwi Much Aryad Fardhani (2021). Penelitian “Dampak Penggunaan Gim Daring Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak” hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gim daring terhadap beberapa anak yang dijadikan subjek penelitian adalah terhadap kemampuan komunikasi mereka, yaitu komunikasi verbal dan nonverbal. Anak yang sering bermain gim daring tidak memiliki kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal yang baik. Anak cenderung asyik dengan kegiatannya sendiri.

Dalam penelitian Analisis Pola Komunikasi Pelaku Gim daring di Keluarga (Studi Deskriptif Pada Remaja di Wilayah Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat ) (2017) hasil penelitian ini bermain gim daring secara berlebihan akan mempengaruhi kesehatan baik fisik juga mental pada anak, serta mampu mengarah pada adiksi bagi pemainnya didasari pandangan bahwa penerapan disiplin yang efektif serta komunikasi yang baik antara orang tua dan anak.

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti peroleh yaitu anak-anak Sekolah Dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan tidak bisa terlepas dari *gadget*, baik itu di rumah, ataupun di luar rumah saat mereka bermain dengan temannya hal ini merupakan dampak yang ditimbulkan oleh kegiatan bermain gim daring. Mereka kerap menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain gim daring alasan kenapa peneliti mengambil anak-anak Sekolah Dasar VI JakaSetia sebagai informan karena, ada beberapa anak-anak yang bermain gim daring dengan bermain gim dengan waktu yang sangat lama bahkan mereka bersedia membagi sambungan koneksi internet kepada anak lainnya di tempat biasa mereka berkumpul hanya untuk bermain bareng gim daring bersama-sama.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Dari latar belakang tersebut fokus penelitian ini berfokus pada dampak bermain gim daring pada komunikasi Anak Sekolah dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Adapun pertanyaan penelitian yang dilakukan yaitu bagaimana dampak bermain gim daring pada komunikasi anak Sekolah Dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain gim daring pada komunikasi anak Sekolah Dasar VI JakaSetia Bekasi Selatan.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu bagi siapa saja yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang dampak komunikasi, khususnya :

1. Untuk semua mahasiswa Ilmu Komunikasi yang nantinya akan melakukan penelitian dan kajian yang sama.
2. Untuk menambah Ilmu Pengetahuan dan menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya yang membahas tentang bagaimana dampak bermain gim daring pada komunikasi Anak Sekolah Dasar.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau masukan bagi anak-anak Sekolah Dasar dalam meningkatkan cara komunikasi yang baik agar tidak kecanduan bermain gim.

