

ANALISIS DAMPAK GAME *ONLINE* BAGI KEHIDUPAN SOSIAL PADA MASA PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK

Losa Lusiano Araujo¹, Indra Asrianto², Dede Kurniawan³, Lonang Febyan Dula⁴, Edi Raharjono⁵, MD. Hafiz Bin MD. Yasin⁶, Nasser Khaled⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Kepolisian Republik Indonesia
Sespim Lemdiklat Polri
Jl. Raya Maribaya No.53, Lembang, Bandung
E-mail : losalusianoaraujoo@gmail.com

ABSTRAK

Waktu yang seharusnya dialokasikan untuk interaksi sosial dengan teman sebaya atau untuk kegiatan belajar telah dikorbankan demi menghabiskan waktu yang berlebihan dalam bermain game daring. Fenomena ini telah menyebabkan berbagai dampak negatif bagi anak-anak, termasuk penurunan prestasi akademis, perubahan dalam aspek kepribadian, munculnya masalah kesehatan, dan bahkan terlibat dalam perilaku kriminal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan studi pustaka. Secara komprehensif, studi ini menyoroti dampak kekerasan yang timbul saat anak berinteraksi dengan game online, yang secara langsung memengaruhi perilaku mereka. Saat terlibat dalam permainan daring, anak-anak cenderung menerima dan menyerap pola pikir serta persepsi terkait kekerasan yang dihadapi dalam lingkungan virtual. Lebih lanjut, pola pikir dan persepsi ini cenderung menjadi pemicu terjadinya tindakan kekerasan yang dilakukan oleh anak. Semakin sering anak mengakses game online maka penanaman kekerasan akan semakin tertanam dan terinternalisasi dalam diri anak sehingga dapat mereproduksi terjadinya kekerasan selanjutnya. Peran orang tua sangat dibutuhkan pada situasi seperti ini, karena awal mula mereka mengenal game online karena pemberian gadget kepada anak anak sedari dini, hal itu mengakibatkan anak dapat dengan bebas bereksplorasi mencari game online tersebut.

Kata kunci : Anak, Game Online, Kecanduan

ABSTRACT

Time that should be allocated for social interaction with peers or for learning activities has been sacrificed in favor of spending excessive time playing online games. This phenomenon has led to various negative impacts on children, including a decline in academic performance, changes in personality aspects, the emergence of health problems, and even engaging in criminal behavior. The method used in this research is a qualitative descriptive method using a literature study. Comprehensively, this study highlights the impact of violence that arises when children interact with online games, which directly affects their behavior. While engaging in online games, children tend to receive and absorb mindsets and perceptions related to violence encountered in the virtual environment. Furthermore, these mindsets and perceptions tend to trigger violent acts committed by children. The more often children access online games, the more embedded and internalized the cultivation of violence will be in the child so that it can reproduce the occurrence of further violence. The role of parents is needed in situations like this, because their initial introduction to online games was due to the provision of gadgets to children from an early age, which resulted in children being able to freely explore looking for these online games.

Keyword : Addiction, child, Online Games

1. PENDAHULUAN

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet (Ondang, Mokal, & Goni, 2020). Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin berkembang pesat dan memiliki segudang manfaat, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online* (Adam & Rahman, 2023). *Game* adalah suatu hal yang mengharuskan untuk bersaing dengan aturan yang pasti sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan bersenang-senang. *Game online* kebanyakan berbasis elektronik dan visual. Permainan *online* bersaing dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata lelah hingga dapat menyebabkan sakit kepala (Fithriyana, 2019). Kemajuan teknologi tumbuh dengan cepat, tidak hanya di kota-kota besar, namun juga kota-kota kecil. Dalam sepuluh tahun terakhir, *game* elektronik atau apa yang kami putuskan secara *online* telah menjamur di mana-mana. Banyak pusat permainan yang bermunculan. Pusat permainan itu sendiri tidak seperti restoran web, mereka membutuhkan banyak pelanggan reguler daripada restoran web. Inilah yang membuat pusat permainan

hampir selalu macet. Permainan saat ini tidak seperti permainan sebelumnya, jika di masa lalu permainan mungkin hanya akan bersaing oleh sebagian besar dari 2 orang. Saat ini dengan kemajuan teknologi, khususnya jaringan bersih, permainan akan bersaing dengan lebih dari seratus orang dalam waktu yang bersamaan. Meskipun olahraga ini diperuntukkan bagi anak muda, banyak juga orang dewasa yang memainkannya.

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya-budaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi para remaja dalam berinteraksi sosial (bergaul). Terutama di perkotaan yang mengalami perkembangan lebih cepat akibat globalisasi. Remaja perkotaan lebih rentan terhadap permasalahan-permasalahan remaja. Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren, jika tidak mau maka akan disebut kuno atau ketinggalan jaman. Kehadiran video *game* di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja, bahkan tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu *game* sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game online*. Banyak anak-anak yang gemar bermain *game* mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal. Maraknya *game online* di

Indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar *game* dari berperilaku agresif yang hidupnya kacau, hingga anak sekolah atau anak kuliah yang tidak lulus. Bermain *game* mempunyai dua sisi yaitu negatif dan positif. *Game online* ini berbahaya karena ketergantungan pada aktivitas pemain *game*. Banyak remaja yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain *game online*. Ketergantungan pada aktivitas *gamers* pada *game* akan mengurangi aktivitas yang seharusnya dijalani oleh perkembangan anak untuk bermain dengan teman mereka.

Remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan remaja akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Remaja dalam perkembangan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku. Masa remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi.

Dengan intensitas tertentu, *game* dapat mempengaruhi mental anak terutama persepsinya terhadap lingkungan. Misalnya berkata-kata kasar, perilaku agresif, penyimpangan pandangan sosial karena meniru karakter yang ditampilkan pada *game*. Hal itu pada dasarnya karena pada taraf perkembangan anak-anak dalam pembelajaran melakukan imitasi atau peniruan. Perkembangan industri *game* yang sangat pesat akhir-akhir ini

disambut baik oleh beberapa developer lokal di Indonesia. Mereka melihat kemajuan ini sebagai sebuah peluang bisnis yang mempunyai prospek baik. Banyaknya peminat *game online* juga memberikan angin segar pada bisnis warnet yang sempat mengalami kelesuan. Bahkan sekarang banyak bermunculan warnet-warnet yang dikhususkan untuk bermain *game online* atau lebih dikenal dengan istilah *game net* atau *game center*. Tidak hanya di bidang *game* itu sendiri, tetapi sudah merambah ke bidang lain. Mulai dari pembuatan *game* (*game developer*), penerbitan *game* (*game publishing*), sampai industri aksesoris. Faktanya memang perkembangan *game* ini mampu menyerap tenaga kerja yang tidak sedikit. Bahkan perkembangan industri *game* itu sendiri bisa dibilang lebih meroket dibanding bisnis hiburan lainnya (Gunawan, Hidayatullah, & Hidayat, 2021).

2. METODOLOGI

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan studi pustaka. Studi Pustaka penting dalam membangun kerangka teoretis untuk penelitian, karena membantu peneliti memahami konsep-konsep yang telah ada dan mempertimbangkan pendekatan-pendekatan sebelumnya yang telah digunakan oleh peneliti lain dalam menjelajahi topik yang sama atau serupa.

Selain itu, studi pustaka dapat membantu mengidentifikasi metodologi penelitian yang tepat untuk digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan, serta memperoleh pemahaman tentang data dan analisis yang relevan dalam

konteks topik penelitian. Secara keseluruhan, studi pustaka merupakan tahap yang kritis dalam proses penelitian yang membantu peneliti memperoleh landasan teoritis yang kokoh, mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan, dan mengarahkan penelitian ke arah yang lebih terarah dan bermakna (Purwono, 2008).

3. LANDASAN TEORI

Teori yang digunakan dalam pembahasan ini adalah teori kontrol sosial, fokus dari teori ini ada pada teknik dan strategi yang mengatur perilaku manusia dan melaksanakannya untuk penyesuaian atau ketaatan pada aturan masyarakat. Ketika ada orang yang menaati hukum, itu merupakan bentuk responnya terhadap kekuatan si pengendali tertentu dalam kehidupan seseorang. Seseorang menjadi kriminal ketika kekuatan yang mengontrol itu lemah atau hilang. Menurut Travis Hirschi dalam bukunya yang berjudul *Causes of Delinquency*, Jackson Toby yang memperkenalkan tentang “*Individual Commitment*” sebagai kekuatan yang sangat menentukan dalam kontrol sosial tingkah laku. Hirschi sependapat dengan Durkheim dan yakin bahwa tingkah laku seseorang mencerminkan berbagai ragam pandangan tentang kesusilaan dan seseorang bebas untuk melakukan kejahatan atau penyimpangan tingkah lakunya.

Selain menggunakan teknik netralisasi untuk menjelaskan tingkah laku tersebut diakibatkan oleh tidak adanya keterikatan atau kurangnya keterikatan (moral) pelaku terhadap masyarakat. Ide utama di balik teori kontrol sosial adalah bahwa

penyimpangan adalah hasil dari kekosongan kontrol atau pengendalian sosial. Teori ini dibangun atas dasar pandangan bahwa setiap manusia cenderung untuk tidak patuh pada hukum atau memiliki dorongan untuk melakukan pelanggaran hukum. Oleh sebab itu, para ahli teori kontrol menilai perilaku menyimpang adalah konsekuensi logis dari kegagalan seseorang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Studi Kasus

Kasus yang akan dianalisis adalah peristiwa kebakaran di perumahan Citra Sentosa Mandiri (CSM) kota Sidoarjo yang mana dilakukan oleh anak SMP yang nekat bakar rumah tetangganya akibat *game online*. Menurut penuturan dari Kapolresta Sidoarjo Kombes Pol Sumardji, anak berinisial AFS (15) ini tak ditahan sebab masih di bawah umur dan akan dicarikan pendampingan. Pendampingannya bisa dari Komnas Anak atau instansi yang menangani urusan anak di Pemkab Sidoarjo, bisa juga dari pihak lain yang memang *consent* terhadap urusan anak di Indonesia.

Berdasarkan kesaksian warga setempat, AFS masuk ke rumah tetangganya yang kosong karena ditinggal pergi oleh penghuninya yaitu Andrianto Asrianto. AFS diketahui masuk ke kamar utama dan membakar kasur tetangganya, kemudian api semakin merembet hingga ke rumah sebelah. AFS tertangkap basah ketika ia keluar dari rumah itu dengan melompati pagar rumah tetangganya, dan segera diamankan ke pihak berwajib oleh warga sekitar. Ketika

diperiksa, dia mengaku sering bermain *game online* hingga berjam-jam setiap hari. Selain itu, dia juga mengaku sering mendapat perlakuan kasar dari lingkungan rumahnya.

4.2 Analisis Kasus dan Hubungannya dengan Teori

Kecanggihan teknologi yang tak ada habisnya ini menjadi salah satu penyebab mengapa sebagian anak-anak cenderung lebih suka bermain *game online* melalui gawai dibanding bergaul dengan teman sebayanya. Kemunculan beragam *game online* seperti *free fire*, *PUBG*, *Mobile Legends*, dan sejenisnya ini membuat kecanduan banyak orang, termasuk anak-anak dan remaja. *Game online* sebenarnya tidak selalu membawa dampak buruk, tetapi jika dilakukan secara berlebihan tentunya dapat menghambat pertumbuhan anak, sebab dalam sebagian *game online* mengandung konten pornografi, kekerasan, konten perjudian, serta memuat penyimpangan perilaku sosial. Anak yang sudah memunculkan tanda-tanda kecanduan *game* harus segera diarahkan sebelum keadaannya makin buruk, bila sudah terlanjur maka harus ditangani oleh tenaga profesional seperti psikolog anak. Dari kasus yang diangkat penulis yaitu anak SMP di Sidoarjo nekat bakar rumah tetangganya akibat *game online* ini harus menjadi perhatian bersama sebab si anak ketika dibawa ke pihak berwajib ia tak merasa bersalah dan malah bersikap santai. Padahal usia anak 15 tahun semestinya sudah mengerti bahwa tindakan seperti itu tidaklah wajar, orang tua seharusnya mendidik anaknya dengan baik, mengawasi apa yang dilihat si

anak karena takutnya anak meniru bagian negatifnya serta tidak boleh ada kekerasan dalam mendidik anak karena bisa mengganggu kondisi mentalnya.

Ketika menggunakan gawai, anak juga harus diberitahu kapan waktunya berhenti agar tak terus-terusan bermain *game online*. Ketika orang tua ataupun orang dewasa lain di sekitar anak tak bisa mengontrol si anak dengan baik, maka seperti yang dijelaskan oleh Travis Hirschi, kontrol sosial di lingkungan si anak melemah atau bahkan bisa menghilang dan akan mengakibatkan anak melakukan penyimpangan, anak-anak yang tak diawasi bisa meniru apa yang dilihat, bahkan bisa berkelakuan agresif bila keinginannya tidak dipenuhi, mereka merasa apa yang dilakukannya itu wajar karena tak ada yang menegurnya. Kasus anak membakar rumah tetangga ini bisa jadi bukti kegagalan kelompok sosial konvensional (keluarga, sekolah atau institusi pendidikan dan kelompok dominan lainnya) untuk mengikat individu agar tetap memenuhi aturan. Berdasarkan data dari aplikasi

Kuesioner Diagnostik Adiksi Internet (KDAI) yang dibuat dokter Kristiana Siste Kurniasanti, seorang psikiater spesialis adiksi dari Departemen Psikiatri Rumah Sakit Cipto Mangunkusomo yang menjabat Kepala Departemen Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. Dokter Siste menguji 643 remaja di Jakarta dengan memberi 44 pernyataan yang dirumuskan oleh 14 pakar, terdiri dari psikiater anak dan remaja, psikiater bidang perilaku adiksi, psikiater bidang neuropsikiatri, serta dokter spesialis anak, prevalensi yang diperoleh adalah 31,4% anak dan

remaja kecanduan internet. Komisioner bidang pornografi dan *cybercrime* KPAI mengajak kepada seluruh orang tua agar utamakan komunikasi dan diskusi jika anaknya mengalami dugaan kecanduan gadget/*game online*. Kalau muncul tanda-tanda anak kecanduan *game online*, KPAI meminta kepada orang tua agar tak menegur dengan kekerasan, melainkan dengan cara dilakukan komunikasi, diskusi, berbagi informasi, arahkan anak kepada hal positif serta bangun komitmen yang baik dengan anak dalam pengaturan penggunaan gawai maupun *game online*. Menurut ketua KPAI Susanto, baik pihak pemerintah, pemerintah daerah, korporasi, keluarga, orang tua wajib memberi perlindungan pada anak agar tidak kecanduan *game online*. Berdasarkan hasil survei KPAI di tahun 2020, anak menggunakan gawai di luar kepentingan belajar lima jam lebih per hari mencapai 25%. Anak perlu dilindungi lewat pendidikan yang baik (KPAI, 2020).

5. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini kekerasan yang dilakukan oleh anak ketika mengakses *game online* memang dipengaruhi oleh *game online*. Ketika anak mengakses *game online* terdapat adanya penanaman pola pikir dan persepsi anak mengenai kekerasan. Pola pikir dan persepsi mengenai kekerasan tersebut kemudian akan mereproduksi kekerasan yang dilakukan oleh anak ketika mengakses *game online*. Adanya penanaman pola pikir dan persepsi anak di dalam *game online* merupakan salah satu akibat dari

adanya penindasan kekuasaan di dalam *game online*. Penindasan ini berbentuk sistem *game online* yang dapat menyebabkan kecanduan pada anak.

Semakin sering anak mengakses *game online* maka penanaman kekerasan akan semakin tertanam dan terinternalisasi dalam diri anak sehingga dapat mereproduksi terjadinya kekerasan selanjutnya. Peran orang tua sangat dibutuhkan pada situasi seperti ini, karena awal mula mereka mengenal *game online* karena pemberian gadget kepada anak anak sedari dini, hal itu mengakibatkan anak dapat dengan bebas bereksplorasi mencari *game online* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Dampak Game Online Bagi Pelajar. *PINISI Journal Of Art, Humanity & Social Studies*, 3(2), 402-406.
- Amalia, P., & Syam, H. M. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(3).
- Cahyo, N. (2015). KENAKALAN REMAJA DAN PARIWISATA DALAM TINJAUAN TEORI KONTROL SOSIAL TRAVIS HIRSCHI DI KENPARK KENJERAN SURABAYA (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). Causes and effects of online video game playing among junior-

- senior high school students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191-202.
- Fithriyana, R. (2019). Hubungan Durasi Bermain Vidio Game Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Sekolah di SDN Pulau Birandang. *Jurnal Ners*, 3(2), 11-18.
- Gunawan, A., Hidayatullah, A., & Hidayat, A. (2021). Pengembangan E-Sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis SWOT. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(4), 409-421.
- KPAI. (2020, Januari 20). *KPAI Himbau Orang Tua, Kuatkan Pengawasan Untuk Cegah Anak Kecanduan Game Online*. Dipetik Februari 9, 2024, dari KPAI.go.id: <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-himbau-orang-tua-kuatkan-pengawasan-untuk-cegah-anak-kecanduan-game-online>
- Ondang, G. L., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1-15.
- Purwono. (2008). *Studi Kepustakaan*. Yogyakarta: Pustakawan Utama UGM.
- Tanjung, V. P. (2016). Game Online dan Agresivitas Anak Usia SMP di Sidoarjo. *KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 63-80