

DAMPAK VIDEO GAME TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU ANAK UMUR 3-6
TAHUN DI DESA BANARAN KECAMATAN PRACIMANTORO KABUPATEN
WONOGIRI

Effect Of Video Game Against The Growth Of Children Aged 3 - 6 Years Old In Banaran
Village, Pracimantoro, Wonogiri

Lilik Rahmawan Randi Santoso¹, Maya Sekar Wangi², Nurnawati Hindra H³
Program Studi Ilmu Komunikasi
Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Abstrack

Video game is one of the game can't be separated from the children, because its their time to play. A video game is an electronic game that involves interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device. Video game has a positive and negative effect especially for children within age 3 - 6 years old in Banaran Village, Pracimantoro, Wonogiri which has been facilitated with smartphone although it just for playing a video game. Outline of the problem is how the effect of video game against the growth of children aged 3 - 6 years old in Banaran Village, Pracimantoro, Wonogiri. The purpose of reseach to describe and analyze how the effect of video game against the growth of children behavior aged 3 - 6 years old in Banaran Village, Pracimantoro, Wonogiri. This research based on theoryst icluding positive and negative effect, describtion of video game, and the growth of children behavior theory. Type of reseach is qualitative descriptive ; Location of research in Banaran Village, Pracimantoro, Wonogiri ; 9 informants were used for Naturas setting technique in this research.. Type of data using primary data and secondary data. The ways observation, interview, and documentation. Data analysis technique done interactively and continually until the last consist of reduction data, served data, and conclusion

Result of the research indicate that the video game has positive and negative effect, the positive effect of video game is just lighten the burden of parent at the time thew want to do the housework and can sharper the memory. The negative effect for children they can dispute their parent, dare to fight with their parent, have no manners, can't be given an advice, being anti social, communication with parent is not going well. It can be concluded that the effect of video game against the growth of children aged 3 - 6 years old in Banaran Village, Pracimantoro, Wonogiri have more negative effect than positive effect.

Keywords : video game, effect, the growth of the children behavior

Pendahuluan

Video game atau bias dikatakan game atau permainan tidak lepas dari anak-anak, karena memang masanya bermain. Banyak jenis permainan yang bisa mereka lakukan, khususnya dalam video game atau game pada smartphone, karena dalam smartphone mereka gampang mengakses atau memainkannya dimanapun mereka berada, walaupun banyak game yang lain yang ada di mall atau restaurant yang ada permainannya yang biasanya di mainkan dengan menggunakan koin untuk bisa memainkan permainan tersebut, alat permainannya bisa dikatakan alat jenis permainan arcade yang biasanya banyak orang familiar dengan ding dong, tetapi sekarang permainan itu sudah mulai di

tinggalkan dengan adanya smartphone yang lebih canggih dan bias dimainkan dimana saja dan banyak pilihan permainannya.

Dijaman sekang ini banyak anak anak kecil bermain video game dari smart-phone mereka yang memang di fasilitasi oleh orang tuanya, dimana mana banyak anak anak kecil berkumpul terutama anak umur 3-6 tahun dimana masa-masa mereka suka bermain, tetapi mereka berkumpul juga membawa smartphone mereka sendiri-sendiri dan saling pamer permainan yang mereka punya, walaupun di sekitar mereka ada orang tua yang juga berkumpul dengan orang tua yang lain.

Memang bukan hanya smartphone mereka saja yang mereka mainkan terkadang mainan mobil-mobilan atau

boneka atau yang lainnya. Sekarang banyak anak kecil yang sering berkelahi, dikasih tahu susah, disuruh mandi susah, belajar juga tidak mau, membantah orang tuanya, susah disuruh, dan terkadang tidak mau keluar rumah atau bisa dikatakan tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar atau teman sebaya mereka, dan yang paling parah adalah tidak mau sekolah mereka lebih asik dengan permainan mereka yang sudah tersedia di smartphone mereka daripada berangkat sekolah, seringnya mereka asik dengan video game mereka mengakibatkan komunikasi dengan orang tua mereka menjadi lebih jarang, bahkan juga dengan teman sebayanya.

berangkat sekolah, seringnya mereka asik dengan video game mereka mengakibatkan komunikasi dengan orang tua mereka menjadi lebih jarang, bahkan juga dengan teman sebayanya.

Karena asik dengan video game mereka sendiri sendiri, berdampak juga pada tingkahlaku kepada orang tua mereka yang jarang berkomunikasi dengan orang tua mereka, seharusnya sering berkomunikasi menjadi jarang, dengan adanya video game yang ada di smartphone mereka yang memang difasilitasi oleh orang tuanya. Banyak alasan mengapa orang tua memfasilitasi anak anaknya yang memang seharusnya belum saatnya difasilitasi dengan gadget yaitu agar sama dengan temannya, agar tidak bermain jauh jauh, agar lebih mudah mengawasi aktifitas anaknya. dan juga dari orang tua itu sendiri dengan bangga memfasilitasi anaknya dengan smartphone, padahal mereka tidak memikirkan dampaknya.

Dari sebuah survei yang dilakukan Northwestern University pada 2.300 orang tua yang memiliki anak sampai usia 8 tahun 78% tidak memperlakukan penggunaan gadget pada anaknya dan 59% mengatakan tidak khawatir anaknya menjadi pecandu gadget. Survei tersebut juga mencatat kekhawatiran utama orang tua tersebut adalah dampak negatif gadget terhadap aktifitas fisik anak. lebih dari 60% orang tua mengatakan, bila anak sedang asik bermain dengan video games, mereka menjadi kurang aktif bergerak.

Pada sebuah penelitian yang dilakukan para ahli di Oxford University Inggris, anak sebaiknya tidak bermain video game lebih dari 1 jam setiap harinya, hal serupa juga di katakana para spesialis anak di The American Academy of Pediatrics (AAP), orang tua sebaiknya membatasi waktu yang dihabiskan anak

dengan alat-alat elektronik hingga tidak lebih dari 2 jam sehari. Menurut penelitian ada jurnal Pediatrics pada tahun 2013 tersebut, main video game selama berjam-jam setiap hari justru tidak akan mendatangkan manfaat bagi anak. Fahrul, AM. (2010:5). Anak 6 Tahun Alami Kejang-kejang pada Bagian Wajah, Diduga karena Bermain Game 9 Jam Per Hari.

Seorang bocah 6 tahun asal Filipina mengalami kejang-kejang pada bagian wajah, diduga akibat bermain video games terus-terusan sampai 9 jam per hari. Bocah bernama John Nathan Lising ini tiba-tiba mengalami kejang hanya pada bagian wajahnya. Matanya terus-terusan berkedip, bibirnya juga terus bergerak tak terkendali.

(*TribunTravel.com, Tiara Shelavie*) Kamis, 9 Agustus 2018 11:24

Dari kutipan di atas penulis tertarik meneliti dampak video game pada smartphone atau gadget untuk usia 3-6 tahun pada Desa Banaran Kecamatan Pracimantoro Kabupaten Wonogiri, yang orang tuanya sudah memfasilitasi anak-anaknya dengan smartphone khususnya umur 3-6 tahun. Sedangkan sudah ada aturan bahwa anak tidak boleh lebih dari 2 jam memakai smartphone dan sedangkan di Desa Banaran Kecamatan Pracimantoro Kabupaten Wonogiri malah difasilitasi. Dari situ peneliti tertarik meneliti bagaimana Dampak Video Game Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Umur 3-6 tahun di Desa Banaran Kecamatan Pracimantoro Kabupaten Wonogiri.

Metode Penelitian

Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian di Desa Banaran Kecamatan Pracimantoro Kabupaten Wonogiri. Informan penelitian sebanyak 9 orang sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik natural setting dengan observasi, wawancara, dokumentasi. Metode penentuan informan yang digunakan yaitu purposive sampling. Teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Video game adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat video. Kata video pada Video game tradisional disebut perangkat layarraster. Namun dengan semakin dipakainya istilah "Video game", kini kata permainan

Video game dalam segi komunikasi Video game adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat video. Sesuai dengan apa yang dilakukan anak-anak bermain video game yang ada di smartphone dengan alat pengendali yang ada di layar, dengan menyentuh pengendali akan menghasilkan timbal balik berupa gerakan atau perubahan pada gambar sesuai dengan apa yang sudah diperintahkan dalam menyentuh alat pengendali. Didukung dengan adanya getaran atau kekuatan untuk memanipulasi umpan balik dari video game kepada pemain. Dari situ bisa dikatakan juga antara video game dengan pemainnya berinteraksi atau berkomunikasi.

Video game memang tidak bisa lepas dari anak-anak, seperti juga yang ada di desa Banaran. Anak-anak di desa Banaran sebagian besar sudah di fasilitasi smartphone untuk bermain video game, mereka asik dengan smartphone mereka sendiri hingga tidak memperdulikan lingkungan sekitar dan juga teman-teman mereka. Komunikasi dengan orang tuanya juga berkurang karena mereka asik dengan video game mereka, sampai mereka memilih bermain video game yang ada di smartphone daripada bermain dengan teman mereka, sehingga komunikasi mereka dengan teman sebayanya kurang dan begitu juga dengan lingkungan sekitar. Dari kurangnya komunikasi dengan teman, orang tua dan juga dengan lingkungan sekitar, informasi atau sesuatu yang ingin disampaikan seseorang kepada mereka tidak bisa sampai dengan sempurna, karena komunikasi adalah "penyampaian informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain dan dapat berhasil baik apabila sekiranya timbul saling pengertian, yaitu jika kedua belah

pihak si pengirim dan si penerima informasi dapat memahami. (H.A.W, Widjaja, 2008;6). Jadi komunikasi tidak akan sempurna atau informasi tidak akan sampai dari komunikator kepada komunikan jika orang tua dan anak tidak saling memahami seperti si anak tidak menghiraukan apa yang dikatakan orang tua karena asik dengan video game mereka, sehingga informasi yang ingin disampaikan dari orang tua kepada anak tidak sampai dengan sempurna. Begitu juga dengan apa yang dikatakan Zamroni komunikasi adalah "ada yang terjadi pada komunikator ketika membuat pesan secara sadar, dalam hal ini terjadi pada diri komunikan dalam meresepsi pesan secara sadar atau kedua untuk komunikator membuat dan menyelesaikan pesan secara sadar dan komunikan meresepsi secara sadar pula. Tampaklah bahwa komunikasi merupakan aktifitas sadar dilakukan manusia. Berkaitan dengan proses psikologi dalam diri manusia baik pada komunikator maupun komunikan, komunikasi juga fenomena sosiologi ketika terjadi proses interaksi sosial" (Zamroni, 2009;6-7)

Bermain video game dapat mendatangkan dampak baik dan dampak buruk juga dari sikap dan tingkah laku untuk anak-anak khususnya. Seperti menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negative. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah sesuatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. (KBB Online, 2010)

Jadi video game dapat mempengaruhi anak-anak dari tingkah laku ataupun watak mereka, juga membuat anak ingin bermain video game secara terus menerus atau bisa dikatakan ketagihan atau kecanduan. Dari dampak tersebut terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negative.

1. Dampak positif bermain video game

Dampak positif dari bermain video game balapan bus, balapan motor, Petualangan, tembak-tembakan,

Pertarungan, mobil-mobilan. Dampak positif yang terjadi pada anak-anak tidaklah banyak melainkan banyak dampak negatifnya, tetapi ada dampak baik yang terjadi pada anak-anak mereka seperti:

Bahasa dan komunikasi mereka yang lancar dan sudah dapat diajak untuk berkomunikasi walaupun umur mereka masih kecil, dampak tersebut dari video game petualangan, pertarungan dan juga tembak-tembakan, yang berbahasa Indonesia dengan perintah-perintahnya. Itu yang membuat bahasa Indonesia mereka lancar walaupun bahasa yang digunakan sehari-hari bahasa Jawa. Daya ingat yang tajam, dampak baik tersebut dapat dari permainan mobil-mobilan, balapan bus, pertarungan, tembak-tembakan dan juga petualangan. Karena di mana dari permainan tersebut adanya rintangan yang membuat gagal dari permainan tersebut secara otomatis anak hafal di mana rintangan berada di setiap permainan, dari situ lah daya ingat mereka yang tajam dari mana dia taruh sesuatu barang maka dia tetap ingat di mana dia taruh barang tersebut. Memang dampak positif dari bermain video game memanglah sangat sedikit tergantung bagaimana orang tua mendidik anaknya

2. Dampak negative bermain video game

Dampak negative dari video game untuk anak lebih banyak daripada dampak positifnya seperti anak kurang tidur, di suruh susah, di kasih pengertian membangkang, berani sama orang tua, tidak punya sopan santun, acuh tak acuh, kurangnya nafsu makan, kurangnya komunikasi dengan orang lain, tidak mau belajar sampai dirinya lebih mementingkan video game mereka daripada yang lainnya. Dampak negative yang timbul akibat dari bermain video game banyak orang tua di desa Banaran sudah menyadari dampak tersebut.

Dampak tersebut juga ada pada penelitian oleh Fahtul pada skripsinya yaitu "pengertian game online dan dampak" seperti: Kurang tidur, Hidup kotor, Mengisolasi diri, Stress, Munculnya penyakit arthritis reumatoid (radang sendi), Menurunkan nafsu makan. Dari hal tersebut memang video game mendatangkan dampak negative yang lebih besar juga khususnya

pada perilaku mereka. Oleh sebab itu dikarenakan anak-anak umur 3-6 tahun memang masanya untuk bermain dan juga hanya bisa meniru, dan dari akibat tersebut tergantung pada anak-anak, mereka dapat terpengaruh atau tidak dengan video game.

Seperti menurut S. Notoadmojo pada teori Stimulus Organisme Reaksi (S-O-R) "penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung pada kualitas rangsangan pada (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme." Hosland mengatakan bahwa "perubahan perilaku pada hakikatnya adalah sama dengan proses belajar." Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari: Stimulus (rangsang) yang diberikan kepada individu dapat diterima atau ditolak. Apabila stimulus telah mendapatkan perhatian dari individu maka ia mengerti stimulus ini dan dilanjutkan ke proses berikutnya. Setelah individu mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya/bersikap.

Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut berubah (perubahan perilaku).

Perkembangan perilaku anak yang sudah kecanduan atau bisa dikatakan sering bermain video game kebanyakan menjadi negative, anak menjadi acuh tak acuh, berani kepada orang tua, dan tidak punya sopan santun. Sesuai dengan apa yang ada dalam buku Santrock J.W pada judul "Masa Perkembangan Anak" yaitu "Perkembangan merupakan tahap perubahan yang terjadi pada individu dan dinilai secara fisik, psikis, sosial, dan lainnya. Perkembangan yang paling cepat dan terkait pada banyak komponen terjadi pada usia anak-anak. Proses perkembangan di masa ini masih bisa dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar yang membantu membentuk karakter dan komponen perkembangan lainnya agar menjadi pribadi yang baik. Kemudian, perkembangan pada anak meliputi banyak komponen dan melibatkan rangkaian fisiologis, psikologis, interaksi sosial, dan lainnya. Tahap perkembangan pada anak merupakan proses perkembangan fungsi

fisiologis tubuh dan pembentukan karakter dan jati diri. Perkembangan pada anak secara psikologis.

Perkembangan perluasan secara bertahap, perkembangan tahap kompleksitas dari yang lebih rendah ke yang lebih tinggi, peningkatan dan perluasan kapasitas seseorang melalui pertumbuhan, maturasi serta pembelajaran (Psikologi Perkembangan adalah cabang dari psikologi yang mempelajari secara sistematis perkembangan perilaku manusia secara ontogenik, yaitu mempelajari proses-proses yang mendasari perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri, baik perubahan dalam struktur jasmani, perilaku, maupun fungsi mental manusia sepanjang rentang hidupnya hingga menjelang mati." Santrock, J. W (2011).

Penutup

Dalam penelitian tentang dampak video game terhadap perkembangan anak umur 3-6 tahun di Desa Banaran Kecamatan Pracimantoro Kabupaten Wonogiri berdampak positif dan negative. Dampak positif video game hanyalah daya ingat yang tajam dan juga fasih bahasa Indonesia dan komunikasi mereka yang lancar walaupun umur mereka masih kecil. Dampak negatifnya membantah orang tua, berani sama orang tua, tidak punya sopan santun, tidak bisa diberi nasehat, sosialisasi yang berkurang, komunikasi dengan orang tua yang tidak terjalin dengan baik. Dapat disimpulkan bahwa dampak video game banyak dampak negatifnya dari pada dampak positifnya.

Daftar Pustaka

- Afifudin & Beni Ahmad Saebani. 2009. *Metode penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia
- Amirul, Hadi & Haryono, H. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Anwar Arifin, 1998. *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Ringkas*, Jakarta: Rajawali Press

Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Elvinaro Ardianto, Bambang Q- Anees, 2007. *Filsafat Ilmu Komunikasi* Badung: Remaja Rosdakarya.

Fahrul, AM. 2010. *Pengertian Game Online dan Dampak*. Jakarta: Media Anak

Hafied Cangara, 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pres.

H.A.W Widjaya, 2008. *Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, Jakarta: Bumi Aksara

Ma'ruf Harsono. 2014. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*, Surya Univeresity

Meleong, J. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bndung: PT Rosada Kari.

Muhammad Zamroni, 2009. *Filsafat Komunikasi, Pengantar Ontologis, Epistemologis, Aksiologis* Yogyakarta: Graha Ilmu

Roudhonah, 2007. *Ilmu Komunikasi*, Jakarta: UIN Jakarta Press

Santrock, J.W. 2011. *Masa Perkembangan Anak: Childern*, Bukui 2, Eds: 11 Jakarta: Salemba Humanika

<https://Dosenpsikologi.com/> Teori Perkembangan Anak Menurut Para Ahli.

<https://dosenpsikologi.com/teori-perkembangan-anak-menurut-para-ahli>.