



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Awal makna teknologi terbatas hanya pada benda-benda berwujud seperti peralatan-peralatan atau mesin. Sejak teknologi muncul pertama kalinya terus berkembang pesat hingga sekarang. Teknologi adalah keseluruhan dari metode yang secara rasional mengaruh dan memiliki ciri-ciri efisien dalam setiap bidang kegiatan manusia (Elul, 2020). Perkembangan teknologi di era globalisasi seperti sekarang ini memang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti saat ini secara tidak langsung memberikan dampak besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai dimensi dan aspek mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Teknologi yang sekarang menjadi kebutuhan manusia tidak luput dari perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yaitu *handphone* merupakan hasil dari produk perkembangan teknologi. *Handphone* adalah perangkat elektronik portable yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan suara, mengirim pesan teks, dan mengakses berbagai layanan komunikasi lainnya melalui jaringan nirkabel. (Martin, 2019). *Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai macam game muncul di pasaran salah satunya di Indonesia. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi sudah meluas ke berbagai sector kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet.

Di zaman yang modern ini, game online sudah tidak asing lagi di dalam kehidupan kita. Dalam empat tahun terakhir, permainan elektronik atau sering kita sebut dengan *game online*, salah satu game yang lagi booming sekarang yaitu *game online free fire* dimana *game free fire* sendiri telah menjamur dimana-mana. Saat ini banyak sekali orang-orang yang bermain *game online free fire*. *Game* secara umum adalah permainan yang biasanya dimainkan yang dimainkan secara sendiri atau bersama-sama game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi (Indah F, 2020).

*Game* sendiri memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berpengaruh terhadap psikologi anak. *Game* tidak akan berdampak atau berpengaruh negative yang signifikan pada psikologi anak apabila anak bermain game secara bijak dan dalam pengawasan orang tua, walaupun game sendiri memiliki efek yang positive apabila digunakan secara benar dan sewajarnya.

Fenomena bermain *game online* telah menjamur dimana-mana banyak kita jumpai disekitar kita orang-orang bermain *game online*, tidak hanya di kota bahkan saat ini sampai ke pelosok desa, yang bermain game online juga kini bukan hanya orang dewasa saja tapi bahkan anak-anak pun ikut bermain *game*, dan orang-orang tidak bosan untuk bermain *game online* karena kini banyak jenis *game online* telah ada, saat ini *game online* yang sering dimainkan oleh orang-orang terutama remaja dan anak-anak yaitu *game online free fire*.

*Game online free fire* salah satu *game online* yang cukup populer dimana *game online free fire* sendiri banyak digemari oleh anak-anak dan Indonesia salah satu

konsumen pemakai *game online free fire* yang terbesar. Dilansir oleh salah satu aplikasi smartphone android yaitu play store google pada tanggal 24 februari 2021 menyebutkan bahwa pengguna *game online free fire* saat ini telah mencapai 12 juta pemain dalam 7 hari orang di seluruh dunia. *Game online free fire* kembali mendapatkan gelar sebagai game yang paling banyak di download pada paruh awal tahun 2021. Seperti yang dikutip dari BGR, dari bulan januari sampai juni 2021 saja *game* ini berhasil mendapatkan 101,6 juta download di seluruh dunia (Tower, 2021).

Kementrian komunikasi dan informatika menyatakan bahwa saat ini pengguna internet telah mencapai 143,26 juta orang yang ana Indonesia menjadi urutan keenam yang mana di dominasi oleh laki-laki (Rumata 2020).

Banyak sekali *game* yang sedang populer pada tahun 2020 salah satunya yaitu *game online free fire*, *game online free fire* adalah *game* dengan *genre battle royale* dalam *mobile E-sport*. *Game online free fire* termasuk *game* populer di playstore *game free fire* sendiri menduduki peringkat 1 dengan jumlah download lebih dari seratus juta download. *Game* yang bergenre dan hamper sama dengan *game online free fire* yaitu *game PUBG, Fortnite Mobile, ROS, Mobile Legends*.

Selain sebagai media hiburan *game online* juga dapat menjadi media komunikasi kare *game online* memiliki fitur komunikasi yang dapat memungkinkan para pemain dapat berinteraksi antara satu dengan yang lain meskipun mereka berada ditempat yang berbeda sehingga dengan hal tersebut membuat pemain *game* betah untuk bermain dalam waktu yang cukup lama bahkan sangat lama, tentunya hal ini

dapat memberi efek dan dampak yang negative bagi para pemain *game* tersebut, hal yang paling di khawatirkan dari *game* online adalah efek *negativenya* yang akan didapatkan oleh pemain diantara efek *negative* dari bermain *game online* yaitu dapat menimbulkan rasa adiksi atau kecanduan yang membuat pemain ingin secara terus menerus, sehingga akan berpengaruh terhadap fisik maupun mental para pemain *game online*, apabila yang memaikannya anak-anak yentunya tidak baik untuk mereka yang sedang dalam fase pertumbuhan belum dapata mengontrol diri sengg di khawatirkan mempengaruhi masa depan mereka, terkadang saat bermain *game online* juga anak memperoleh bahasa yang tidak semestinya mereka ucapkan dan belum semestinya mereka mengetahui bahasa tersebut dimana bahasa tersebut mereka peroleh saat bermain *game online*, hal ini dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak.

Perkembangan bahasa anak tergantung pada kematangan sel konteks, dukungan lingkungan dan keterdidikan (Wahyudi, 2019, hal. 357) mengemukakan bahwa tahap perkembangan bicara anak bermula pada coloteh dan vokalisasi bati secara efektif mengeluarkan suara sejak dia dilahirkan. Banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak. (Yuauf, 2020, hlm. 121-122) faktor-faktor yang mempengaruhinya antara lain, faktor kesehatan, faktor intelegensi normal atau diatas normal. Namun begitu tifoldak semua anak yang mengalami kelambatan perkembangan bahasanya pada usia awal, dikategorikan sebagai anak bodoh. Perkembangan bahanak baik jika lingkungannya baik, tetapi jika lingkungan tidak baik maka perkembangan bahasa anak tidak baik apalagi jika anak memperoleh bahasanya banyak bahasa yang tidak semestinya mereka peroleh atau

mereka ketahui selain dari lingkungan biasanya pemerolehan bahasa anak juga diperoleh saat anak bermain handphone, aplikasi yang sering anak buka saat bermain handphone yaitu youtube, *game online* dan *game offline* dari sini biasanya anak peroleh bahasa yang tidak semestinya mereka ketahui apalagi mereka ucapkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dan berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di desa lubuk tanjung kecamatan muara pinang kabupaten empat lawang, tindak tutur yang diperoleh oleh anak saat bermain *game* tidak semestinya di ucapkan oleh anak-anak dimana saat mereka bermain *game online* terutama *game online free fire* cara berkomunikasi dengan teman ataupun musuh di *game online free fire* dengan cara berkomunikasi yang salah, dimana mereka mengucapkan kata-kata yang tidak semestinya mereka ucapkan. Contoh sebagian bahasa yang sering diucapkan oleh anak saat bermain *game online free fire* yang sering didengar oleh peneliti yaitu kata anjing, kapot, tai, bigal. Dimana kata-kata tersebut sangat tidak layak untuk di ucapkan oleh anak-anak. Selain itu juga dampak *negative* yang juga sering muncul yakni mengaitkan komponen *game* di laksanakan atau dilakukan didunia nyata seperti gerakan-gerakan yang ada di *game* tersebut dilakukan pada saat melakukan ibadah. Hal tersebut sangat tidak patut dilakukan karena gerakan yang dilakukan tidak sesuai dengan aturan dalam gerakan sholat. Hal ini jelas bahwa dampak *negative* dari bermain *game online free fire* mendorong pemain melakukan hal-hal *negative* bahkan pada saat beribadah, walaupun dari bermain *game online free fire* sendiri memiliki dampak yang *positive* tetapi lebih banyak dampak atau efek yang *negativenya*.

Peneliti memilih lokasi di desa lubuk tanjung kecamatan muara pinang kabupaten empat lawang karena permasalahan yang akan diteliti ada ditempat tersebut, peneliti sudah melakukan pra penelitian dengan melihat lokasi tersebut dan sesuai dengan permasalahan yang peneliti angkat lebih menonjol di desa lubuk tanjung kecamatan muara pinang kabupaten empat lawang.

## **1.2 Fokus dan Subfokus penelitian**

### **a. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah dampak *game online free fire* dalam tindak tutur anak usia 8-10 tahun mengenai perkembangan bahasa anak.

### **b. Subfokus**

Subfokus penelitian ini adalah dampak *negative* dari *game online free fire* dalam tindak tutur anak usia 8-10 tahun mengenai perkembangan bahasa anak.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian ini disajikan rumusan masalah yaitu: Apakah *game online free fire* berdampak *negative* dalam tindak tutur anak usia 8-10 tahun mengenai perkembangan bahasa anak?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas maka peneliti ini bertujuan mengetahui dan mendeskripsikan dampak *game online free fire* dalam tindak tutur anak usia 8-10 tahun mengenai perkembangan bahasa anak.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk orang tua dapat lebih memberikan pengawasan kepada anaknya dalam bermain *game online* setelah mengetahui bagaimana dampak *negative* yang ditimbulkan akibat dari *game online* dan bagi pemain sendiri diharapkan dapat lebih mengurangi waktu bermain *game online* dan menggunakan sebagian waktu untuk belajar dan melakukan hal-hal baik lainnya agar bisa menjadi lebih baik bagi karena semua itu merupakan kebaikan untuk pemain sendiri demi kebaikan dimasa yang akan datang.

b. Secara Praktis

1) Bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa peneliti berharap kajian-kajian yang digunakan dalam penelitian ini dapat memperluas wawasan kita serta bisa menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya dan dapat membandingkan hasil penelitian ini dengan peneliti selanjutnya.

2) Bagi Orang Tua

Dijadikan sebagai referensi agar lebih bijak dalam menyikapi penggunaan *gadget* dan memberi ruang anak dalam bermain *game online* dirumah maupun disekolah, walaupun saat bermain *game online* itu sendiri memiliki dampak *positivenya*.

### 3) Bagi Peneliti

Manfaat dalam menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai dampak *game online free fire* dalam tindak tutur anak 8-10 tahun mengenai perkembangan bahasa anak.

