

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena dampak covid-19 yang mewabah dunia saat ini, dampak yang diterima pun cukup mengkhawatirkan dan sangat merugikan dari berbagai aspek tentunya. Salah satunya banyak pegawai ataupun pekerja yang harus diberhentikan karena banyak perusahaan yang mengalami penurunan pendapatan bahkan bangkrut karena pembatasan aktivitas dari pemerintah untuk mencegah penyebaran wabah ini. Selain itu banyak sekolah dan universitas yang terpaksa harus merumahkan murid dan pelajarnya demi mengikuti anjuran pemerintah (social distancing). Oleh sebab itu sekolah online diberlakukan agar setiap mahasiswa dan pelajar dapat terus melakukan proses pembelajaran walaupun mereka berada di rumah. Penerapan sistem belajar online merupakan salah solusi yang dapat membantu pihak sekolah maupun universitas dalam menghadapi situasi saat ini, namun setiap keputusan yang di ambil tentunya memiliki dampak yang baik dan merugikan. Dampak positif penerapan pembelajaran online ini tentunya untuk menjaga setiap pelajar agar tidak terjangkit wabah itu sendiri dan tetap dapat melakukan proses belajar mengajar dari rumah, sedangkan dampak negatifnya mengarah ke tingkat fokus anak

dalam mengikuti proses belajar mengajar dan menurunnya pengawasan guru terhadap apa yang anak lakukan(Goulas and Megalokonomou 2020).

Beberapa masalah terkait pembelajaran online khususnya pada tempat dilakukannya penelitian ini, dimana banyak orang tua yang mengeluh karena aktivitas anaknya dirumah. Tingkat antusias anak dalam mengikuti proses belajar mengajar berbanding terbalik dengan waktu mereka saat bermain game, menonton youtube dan hal lain dibanding belajar sendiri dirumah. Hal lain yang lebih meresahkan dimana anak menjadi lebih acuh terhadap jadwal pembelajaran, bahkan ada yang tidur saat proses belajar mengajar dilakukan. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa anak lebih banyak meluangkan waktu untuk menggunakan *gadget* untuk hal lain dibanding mengikuti pembelajaran atau sekolah online. Dari data yang di ambil dari Decision Lab and Mobile Marketing Association (MMA) mayoritas pengguna *gadget* di Indonesia sebanyak 25% menghabiskan waktu untuk bermain game online dengan rata-rata bermain sebanyak 56 menit dalam sehari. Data dengan presentasi yang sama juga ditunjukkan dari website APJII dimana pengguna internet di Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun dengan presentase orang yang menggunakan *gadget* untuk bermain game diatas 25% Invalid source specified..

Salah satu dampak negative penggunaan *gadget* yang kurang baik ialah kecanduan bermain game, kecanduan game sendiri telah diklaim oleh WHO sebagai sebuah gangguan mental (CONVERSATION, n.d.). Hal ini dikarenakan saat seorang anak menjadi candu terhadap sesuatu maka dalam pikirannya hanyalah hal yang

mereka sukai misalkan bermain game ataupun kecanduan hal lain maka mereka meluangkan sebagian besar waktunya hanya untuk hal tersebut. Hal ini dapat berdampak buruk bagi Indonesia dikarenakan Indonesia merupakan negara dengan jumlah pasien kecanduan game online yang cukup tinggi, ditambah lagi wabah yang melanda dan penerapan sekolah online yang ditetapkan oleh pemerintah. Belum ada data yang mengkalkulasi jumlah pasien kecanduan online di Indonesia, namun dalam beberapa artikel yang membahas tentang kecanduan game di Indonesia (okezone, n.d.). Dari artikel tersebut disebutkan bahwa tingkat kecanduan game di ibukota Jakarta adalah 14% dari total pelajar yang ada di ibukota itu sendiri, angka yang sangat besar jika dibandingkan dengan Korea yang memiliki tingkat adiksi atau candu game dikisaran 12%. Data tersebut dapat meningkat drastis sejak mewabahnya covid-19 dimana penerapan sekolah online yang mengharuskan penggunaan *gadget* dalam proses belajar mengajar. Adapun banyak pemberitaan tentang anak yang mengalami gangguan mental hingga meninggal dunia karena kerusakan saraf.

Setelah menyimpulkan kejadian yang sedang dialami oleh pemerintah dan juga masyarakat Indonesia mengenai kecanduan game pada anak, maka peneliti mencoba melakukan survei terkait solusi yang dibahas dalam berbagai penelitian mengenai kecanduan game. Banyak hal yang sudah dilakukan dalam mencegah kecanduan game seperti pemerintah Korea yang memberlakukan undang-undang pembatasan akses game online, di China dilakukan penutupan warnet dan beberapa cara lainnya (Cui, Lee, and Bax 2018; Karhulahti and Koskimaa 2019; Keya et al. 2020; Kim et al. 2020).

Untuk itu peneliti mencoba untuk menawarkan solusi lain dengan membatasi hak akses game online pada anak dengan bantuan aplikasi yang mampu memblokir akses aplikasi lain. Aplikasi tersebut juga mampu memperlihatkan grafik penggunaan aplikasi lain yang ada pada *gadget* anak sehingga orang tua juga mampu melihat aktivitas anak saat menggunakan *gadget*. Selain itu untuk melihat seberapa besar dampak dari solusi yang peneliti tawarkan maka peneliti juga akan melakukan analisis untuk melihat kemampuan penggunaan aplikasi dengan bantuan metode PACMAD untuk melihat dari segi efektif, efisien, dan beberapa sudut pandang lainnya. Selain itu PACMAD dipilih karena berdasarkan literature review yang dilakukan metode ini memiliki beberapa keunggulan dibanding beberapa metode lain karena lebih cocok untuk menganalisis aplikasi yang berbasis mobile.

Hasil dari penelitian ini ialah solusi dalam mencegah anak sehingga tidak tidak menjadi candu terhadap game online dengan bantuan aplikasi lain. Hasil lain dari penelitian ini berupa analisis terhadap beberapa aplikasi yang peneliti pilih sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi dengan bantuan metode PACMAD dan juga UEQ. Hasil analisis tentang presentase kemampuan aplikasi yang digunakan dan juga perbandingan dari ketiga aplikasi yang dipakai.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dimulai dengan pembahasan mengenai kecanduan game yang semakin marak di Indonesia pada masa pandemic COVID -19 dimana setiap pembelajaran yang dilakukan secara online memaksa setiap siswa untuk menggunakan gadget. Dengan demikian akan meningkatkan waktu pemakaian gadget bagi seorang anak karena mereka diharuskan menggunakan *gadget* tersebut untuk proses belajar mengajar. Hal tersebut sangatlah membantu siswa agar mereka dapat terus melakukan proses belajar mengajar walupun berada di rumah, namun hal sebaliknya jika penggunaan *gadget* lebih ke bermain game maka akan memicu seorang anak menjadi kecanduan bermain game apalagi jika mereka meluangkan waktu lebih lama dibanding melakukan aktivitas lainnya. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan riset dari berbagai penelitian yang berkaitan dengan kecanduan game untuk mencegah anak agar tidak menjadi candu terhadap game. Pembatasan penggunaan *gadget* dengan bantuan aplikasi lain adalah salah satu cara yang peneliti sarankan agar mampu membatasi anak tentunya dalam bermain game. *STAY FOCUSED*, *ACTION DASH*, dan *QUALITY TIME* merupakan aplikasi yang mampu mengontrol penggunaan *gadget* pada anak, ketiga aplikasi mampu memperlihatkan histori penggunaan aplikasi pada *gadget* seseorang hingga melakukan pemblokiran untuk aplikasi yang dirasa terlalu menguras waktu atau dengan kata lain memiliki intensitas pemakaian yang terlalu sering. Penelitian ini juga membandingkan ketiga aplikasi di atas dalam

mencegah kecanduan game pada anak dengan bantuan metode PACMAD (*People At the Center of Applications Development*) dan UEQ (*User Experience Questioner*). Kedua metode tersebut juga mampu menganalisis penggunaan aplikasi dalam berbagai elemen seperti efisiensi, efektifitas, memorabilitas dan beberapa aspek lain sehingga dapat dilihat dampak penggunaan aplikasi tersebut terhadap perilaku anak dalam menggunakan *gadget*.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu mencari solusi untuk mencegah seorang anak menjadi kecanduan bermain game.
2. Mengidentifikasi dan menganalisis solusi yang didapat dengan bantuan metode PACMAD dan UEQ.
3. Membuat perbandingan ketiga aplikasi (*STAY FOCUSED, Actions Dash, QUALITY TIME*) berdasarkan hasil analisis yang dilakukan.

D. Cakupan dan Batasan

Cakupan pada penelitian ini lebih ke bagaimana cara mencegah agar seorang anak tidak menjadi candu terhadap game online. Selain itu dalam penelitian ini juga akan dibahas

mengenai analisis mendalam tentang solusi yang peneliti terapkan dan analisis mengenai perbandingan ketiga aplikasi. Untuk batasan pada penelitian ini dimana jumlah responden kurang lebih 50 orang anak dengan kisaran umur 9-18 tahun. Penelitian ini juga hanya dilakuka di salah satu daerah yang ada di Maluku.

