BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena meningkatnya penggunaan *game online* dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game online* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, termasuk anak-anak usia sekolah dasar (Rompas, Vol. 3, No. 1, 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melalui internet serta perangkat digital memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses berbagai jenis *game online* kapan saja dan di mana saja (Nurhaidah dan Musa, Vol. 3, No. 3, 2015). Kondisi tersebut menyebabkan *game online* tidak lagi hanya dipandang sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi salah satu aktivitas yang banyak dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari.

Di Gampong Simpang Empat, Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe, aktivitas bermain *game online* telah menjadi rutinitas bagi sebagian besar anak usia sekolah dasar, khususnya mereka yang duduk di kelas 4, 5, dan 6. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, anak-anak di gampong tersebut sering memainkan *game online* seperti Roblox, Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG secara bersama-sama setelah pulang sekolah maupun pada waktu libur. Aktivitas bermain tidak hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi juga menjadi sarana bagi mereka untuk berkumpul, berinteraksi, dan menjalin hubungan dengan teman sebaya.

Berbeda dengan permainan yang dimainkan secara individu, *game online* memungkinkan pemain untuk saling berkomunikasi selama *game* berlangsung. Melalui fitur *voice chat* maupun chat, anak-anak dapat berdiskusi mengenai strategi permainan, bekerja sama dengan anggota tim, saling bercanda, hingga berinteraksi dengan pemain lain yang tidak mereka kenal sebelumnya. Dengan demikian, *game online* tidak hanya menjadi ruang bermain, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial yang mempertemukan anak dengan berbagai bentuk penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa selama proses interaksi dalam *game online* anak-anak sering mendengar penggunaan kata-kata umpatan yang diucapkan oleh sesama pemain. Umpatan tersebut umumnya muncul ketika pemain mengalami kekalahan, merasa kesal terhadap rekan satu tim, mengejek lawan, ataupun sebagai bentuk pelampiasan emosi selama *game* berlangsung. Interaksi yang terjadi secara berulang membuat anak mulai mengenal berbagai bentuk umpatan beserta situasi ketika kata-kata tersebut digunakan. Fenomena ini sejalan dengan penelitian Fadhilah *et al* (Vol. 7, No. 4, 2024) yang menunjukkan bahwa interaksi dalam *game online* menjadi salah satu media yang memperkenalkan anak pada penggunaan bahasa kasar.

Pengalaman yang diperoleh anak selama bermain *game online* tidak berhenti ketika *game* selesai. Kata-kata umpatan yang mereka dengar kemudian kembali digunakan dalam interaksi sehari-hari bersama teman sebaya, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal. Menariknya, penggunaan umpatan tidak selalu dimaksudkan sebagai ungkapan kemarahan. Dalam beberapa situasi, umpatan digunakan sebagai bentuk candaan, ejekan,

maupun respons spontan ketika berinteraksi dengan teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak tidak hanya mempelajari bentuk umpatan, tetapi juga mempelajari konteks penggunaannya melalui pengalaman berinteraksi dengan teman sebaya.

Di sisi lain, penggunaan kata-kata umpatan bertentangan dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat Aceh. Masyarakat Aceh masih menjunjung tinggi norma kesopanan dalam bertutur kata sebagai bagian dari kehidupan sosial. Penggunaan bahasa yang santun dipandang sebagai bentuk penghormatan kepada orang lain dan menjadi salah satu nilai yang terus diajarkan kepada anak sejak usia dini. Dalam kehidupan bermasyarakat, setiap individu diharapkan mampu menjaga tutur kata agar hubungan sosial tetap harmonis sesuai dengan norma dan adat istiadat yang berlaku (Alfian et al., 1986). Dengan demikian, anak-anak dihadapkan pada dua pengalaman sosial yang berbeda, yaitu pengalaman berbahasa yang mereka peroleh melalui interaksi bersama teman sebaya ketika bermain *game online* dan nilai-nilai kesopanan yang diajarkan oleh orang tua, guru, serta lingkungan masyarakat.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji fenomena *game online* dari berbagai sudut pandang. Penelitian Rompas (Vol. 3, No. 1, 2023) menjelaskan bahwa *game online* telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern. Penelitian Fadhilah *et al* (Vol. 7, No. 4, 2024) membahas pengaruh *game online* terhadap kesopanan berbicara anak sekolah dasar. Izzah *et al* (Vol. 2, No. 2, 2024) mengkaji pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik sekolah dasar, sedangkan Sari *et al* (Vol. 1, No. 1, 2024) membahas dampak *game online* terhadap perkembangan emosi anak. Selain itu, penelitian Mertika dan Mariana

(Vol. 3, No. 2, 2020) juga menunjukkan bahwa *game online* memberikan berbagai pengaruh terhadap perilaku anak usia sekolah dasar. Berbagai penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa kajian mengenai *game online* masih banyak menitikberatkan pada dampak yang ditimbulkan terhadap perilaku anak.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum banyak menjelaskan bagaimana proses anak mengenal, mempelajari, memaknai, dan menggunakan kata-kata umpatan sebagai bagian dari pengalaman sosial mereka. Padahal, proses tersebut penting untuk dipahami karena penggunaan umpatan tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dipelajari melalui interaksi yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini tidak berfokus untuk membuktikan bahwa *game online* menyebabkan anak mengumpat, tetapi berupaya memahami bagaimana *game online* menjadi salah satu ruang interaksi tempat anak memperoleh pengalaman awal dalam mengenal penggunaan umpatan, kemudian memaknai dan menggunakannya kembali dalam kehidupan sehari-hari bersama teman sebaya.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk memahami pengalaman hidup anak-anak usia sekolah dasar di Gampong Simpang Empat, Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe, Aceh dalam proses "belajar mengumpat" melalui interaksi yang terjadi di dalam *game online*. Pendekatan fenomenologi dipilih karena mampu mengungkap makna pengalaman yang dirasakan secara langsung oleh subjek penelitian sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana anak mengenal, memaknai, dan menggunakan umpatan dalam kehidupan sosial mereka. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul

"Belajar Mengumpat" dalam *Game online* (Studi Fenomenologi pada Anak-Anak Usia Sekolah Dasar di Gampong Simpang Empat Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe, Aceh).

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengalaman anak-anak usia sekolah dasar di Gampong Simpang Empat Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe, Aceh dalam "belajar mengumpat"melalui interaksi dalam *game online* ?
2. Apa saja dampak dari pengalaman "belajar mengumpat" terhadap perilaku sosial dan komunikasi anak-anak usia sekolah dasar di Gampong Simpang Empat Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe, Aceh?

1.3 Tujuan penelitian

Mengacu pada rumusan masalah dan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengalaman anak-anak usia sekolah dasar di Gampong Simpang Empat Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe, Aceh dalam "belajar mengumpat"melalui *game online* .
2. Untuk mengetahui dampak dari pengalaman tersebut terhadap perilaku sosial dan komunikasi anak-anak usia sekolah dasar di Gampong Simpang Empat Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe, Aceh.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan hasil penelitian. Manfaat langsung dari pelaksanaan penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. Manfaat Teoretis:

1. Diharapkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu sosial, khususnya dalam bidang antropologi dan psikologi, dengan memberikan wawasan tentang perubahan perilaku anak akibat pengaruh teknologi.
2. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa Universitas Malikussaleh secara umum dan mahasiswa antropologi dalam penulisan karya ilmiah dan lain sebagainya.

b. Manfaat Praktis:

1. Bagi subjek penelitian

   Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi anak, orang tua dan pendidik dalam memahami dampak *game online* terhadap anak.

2. Penelitian selanjutnya

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan serta literatur untuk mahasiswa yang ingin meneliti terkait fenomena *game online* di kalangan anak usia sekolah dasar menggunakan pendekatan fenomenologi.