

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang pesat. Perkembangan teknologi yang semakin maju memungkinkan manusia menggunakan berbagai perangkat sebagai alat internal untuk melakukan berbagai aktivitas sehingga meningkatkan produktivitas. Teknologi yang terus berkembang akan membawa perubahan dalam kehidupan sosial manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang populer saat ini adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan yang menggunakan jaringan internet dan teknologi terbaru seperti modem dan koneksi kabel. *Game online* kini semakin populer di kalangan masyarakat, terutama di kalangan anak muda dan kalangan milenial saat ini.

Perkembangan teknologi, khususnya dalam industri video game, telah mengalami kemajuan yang pesat. Salah satu inovasi terbaru dalam industri adalah integrasi kecerdasan buatan dalam game. Penggunaan kecerdasan buatan dalam video game bukan hanya meningkatkan realisme dan dinamika permainan, namun membuat game menjadi lebih adaptif terhadap perilaku pemain, menawarkan tantangan yang sesuai dengan kemampuan individu, dan memberikan pengalaman yang lebih personal. Kehadiran teknologi ini membantu pengguna untuk membaca teknik permainan dan mengadaptasikan ke level yang berbeda. Kecerdasan buatan menempati posisi penting dengan keunggulan berbeda. Kecerdasan buatan tidak hanya membantu membuat game dengan bentuk tiga dimensi seperti dunia nyata, tetapi juga memberikan pengalaman bermain game yang nyaman dan cepat kepada pengguna. *Game online* seperti DOTA, GTA, dan Mobile Legends dapat menggunakan kecerdasan buatan untuk mengembangkan banyak karakter.

Beberapa permainan sejenis ini telah berkembang menjadi olahraga elektronik yang disebut *esports*. Kemajuan pesat industri *game online* mempunyai dampak negatif. Selain memperhatikan dampak negatif dari *game online*, kita juga harus mempertimbangkan dampak positif dari *game online*. Manfaat bermain *game online* dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa jika mematuhi batas waktu yang dianjurkan World Health Organization (WHO). Bermain *game online* memiliki banyak keuntungan salah satunya menghasilkan uang yang dapat ditransfer ke rekening bank atau *e-wallet*. Untuk dampak negatif dari *game online*, maka perlu memahami dampak psikologis dari *game online*.

Game online memiliki daya tarik sehingga anak-anak lebih suka bermain untuk belajar. Banyak remaja menghabiskan lebih banyak waktu belajar melalui komputer dan ponsel daripada membaca buku. Dengan pertimbangan tersebut, penelitian yang saya lakukan dengan judul "PENGARUH NEGATIF GAME BERBASIS KECERDASAN BUATAN TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK-ANAK: TIJAUAN DARI ASPEK PSIKOLOGIS" bertujuan untuk memberikan wawasan ilmiah mengenai masalah sebelumnya. Melalui penelitian ini, diharapkan memberi rekomendasi bagi orang tua, pendidik, serta pembuat kebijakan tentang bagaimana mengatur pola bermain game berbasis kecerdasan buatan di kalangan anak-anak untuk mencegah dampak negatif yang mungkin muncul.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dari pemaparan latar belakang diatas. Pada penelitian pengaruh negatif *game online* berbasis kecerdasan buatan terhadap perkembangan anak-anak pada psikologis sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh negatif *game online* berbasis kecerdasan buatan terhadap perkembangan anak-anak pada psikologis?
2. Bagaimana pengaruh game berbasis kecerdasan buatan terhadap perkembangan anak-anak pada psikologis, agar dapat memberikan wawasan pada aspek perkembangan anak pada psikologis ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dengan berkembangnya *game* berbasis kecerdasan buatan, maka secara teoritis pengaruh positif meningkat demikian juga pengaruh negatifnya. Pengaruh positif seperti dapat menghibur diri, meningkatkan kreativitas, meningkatkan konsentrasi, dan juga mempunyai Pengaruh negatif seperti menghabiskan waktu bermain *game* membuat anak-anak mengalami kecanduan dan susah berhenti bermain *game*. Seperti diuraikan di rumusan masalah belum diteliti pengaruh negatif *game* berbasis kecerdasan buatan terhadap anak-anak. Skripsi ini meneliti pengaruh negatif *game online* berbasis kecerdasan buatan terhadap perkembangan anak-anak pada psikologis.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu Untuk meminimalisir pengaruh negatif *game online* berbasis kecerdasan buatan terhadap perkembangan anak-anak pada psikologis.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini diharapkan bisa memiliki kegunaan yang positif bagi anak-anak maupun orang tua sebagai pengembangan ilmu pengetahuan secara akademik. Secara lebih rinci penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan dan wawasan bagi peneliti tentang Bagaimana pengaruh negatif *game online* berbasis kecerdasan buatan terhadap perkembangan anak-anak pada psikologis.

2. Bagi anak-anak

Penelitian ini merupakan antisipasi untuk memberikan informasi tentang pengaruh dari *game online* dengan kecerdasan buatan. sehingga tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.

3. Bagi orang tua

Memberikan pemahaman dan pembelajaran bagi orang tua agar dapat mengontrol anak dalam bermain *game online*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi pembahasan apa yang akan ditulis disetiap Bab. Sistematika pada umumnya berupa paragraf yang setiap paragraf mencerminkan bahasan setiap Bab

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I berisikan tentang gambaran skripsi secara umum. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai (latar belakang) menjelaskan masalah yang jelas keberadaannya permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti, (Rumusan Masalah) merupakan pertanyaan yang akan dieksplorasi oleh peneliti melalui peneliti dalam mencari data, (Tujuan Tugas Akhir) melaporkan hasil tugas akhir yang akan dicapai, (Manfaat penelitian) hasil yang diharapkan oleh

peneliti mengurangi masalah dan melahirkan solusi, (Sistematika Penulisan) yang menjelasakn dari Bab I – Bab V.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang (Tinjauan Pustaka) yang mejelasakna teori dan informasi baik masa lalu maupun saat ini, (Dasar Teori) teori yang digunakan sebagai peneliti untuk menyelesaikan sebuah penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab III berisi tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian dan mengacu pada teori dan metodologi pendukung yang dibahas pada bab sebelumnya untuk merancang sistem sehingga dapat diimplementasikan sebagaimana dimaksud.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang analisis hasil dari semua penelitian dan pengujian, serta implementasi sistem, untuk memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan desain pada bab sebelumnya.

BAB V : KESIMPULAN

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran yang diambil dari penelitian ini, serta saran untuk pengembangan selanjutnya.