

ANALISIS PENGGAMBARAN KEJAHATAN DALAM VIDEO GAME *GRAND THEFT AUTO (GTA) V* SEBAGAI POTENSI PEMBELAJARAN KEJAHATAN OLEH ANAK

Alfi Sakri Efendi¹, Fakhri Usmita^{2*}

¹Universitas Islam Riau, alfisakriefendi@student.uir.ac.id

²Universitas Islam Riau, fakhri@soc.uir.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 28, 2024

Revised October 25, 2024

Accepted November 29, 2024

Available online December 30, 2024

Kata Kunci:

Grand Theft Auto V, Penggambaran
Kejahatan, dan Remaja

Keywords:

Grand Theft Auto V, Depiction of Crime,
Adolescents

*Corresponding author

E-mail addresses:

fakhri@soc.uir.ac.id



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas
Islam Riau.

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penggambaran kejahatan dalam video game *Grand Theft Auto V* (GTA V) dan dampaknya terhadap perilaku kriminal pada anak-anak dan remaja. GTA V memungkinkan pemain melakukan tindakan ilegal, seperti perampokan dan pembunuhan, tanpa konsekuensi moral yang jelas. Paparan terhadap perilaku semacam ini dapat mempengaruhi persepsi pemain muda tentang normalisasi perilaku kriminal, karena mereka mungkin kesulitan membedakan antara dunia fiksi dan kenyataan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggambaran kejahatan dalam GTA V memengaruhi pandangan dan perilaku pemain muda. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan wawancara terhadap pemain, orang tua, dan ahli psikologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun beberapa pemain dapat membedakan fiksi dan kenyataan, paparan berulang terhadap kekerasan dapat mengubah pandangan mereka tentang kejahatan, menjadikannya menarik atau menguntungkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa GTA V berpotensi membentuk pola pikir yang lebih akrab dengan kekerasan dan kejahatan. Oleh karena itu, pengawasan orang tua dan pemahaman kritis terhadap konten yang dikonsumsi sangat penting untuk mencegah dampak negatif pada perkembangan psikologis dan sosial anak-anak dan remaja.

ABSTRACT

This study examines the depiction of crime in the video game Grand Theft Auto V (GTA V) and its impact on criminal behavior in children and adolescents. GTA V allows players to engage in illegal actions, such as robbery and murder, without clear moral consequences. Exposure to such behavior may influence young players' perceptions of the normalization of criminal behavior, as they may struggle to differentiate between the fictional world and reality. This research aims to understand how the portrayal of crime in GTA V affects the views and behavior of young players. The methodology used is qualitative, involving interviews with players, parents, and psychologists. The findings indicate that while some players can distinguish between fiction and reality, repeated exposure to violence can alter their views on crime, making it seem appealing or even beneficial. The study concludes that GTA V has the potential to shape a mindset more familiar with violence and crime. Therefore, parental supervision and critical understanding of the content consumed are crucial in preventing negative impacts on the psychological and social development of children and adolescents.

1. PENDAHULUAN

Teknologi berkembang sangat pesat di era globalisasi ini. Kemajuan teknologi yang pesat mempunyai dampak tidak langsung yang signifikan terhadap kehidupan manusia dalam beberapa hal. Kemajuan ilmu pengetahuan yang pesat mendukung teknologi, yang merupakan kebutuhan dasar manusia. Kemajuan teknologi telah maju secara signifikan dan masih terus berkembang hingga saat ini dan semakin

mendunia. Banyak penemuan sederhana hingga yang sangat canggih dapat membuktikan hal ini. (Arsyad, 2013:11).

Pesatnya perkembangan era globalisasi dan meningkatnya kegelisahan yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, beberapa tahun terakhir ini banyak perbincangan mengenai *game* yang populer di kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Sebab, lembaga pendidikan di semua tingkatan, termasuk pemerintah, masyarakat, dan lembaga pendidikan yang membentuknya, menaruh perhatian terhadap perkembangan tersebut. (Rinaldi dan Usmita, 2022). Kekhawatiran terhadap pencapaian pembelajaran siswa dan perkembangannya semakin meningkat setiap hari (Santrock, 2003:24).

Game online berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi internet. *Game* elektrik dan visual adalah *game online*. Perbedaan yang sangat mencolok antara *game online* dan jenis *game* lainnya adalah bahwa pemain dapat berinteraksi dengan pemain tidak hanya di sekitar mereka tetapi juga dengan banyak pemain di wilayah berbeda, bahkan lintas benua atau negara (Rini, 2011:47).

Di sini, "*game*" mengacu pada permainan elektronik yang dimainkan di komputer atau melalui perangkat seluler. Sektor permainan juga telah merambah ke banyak negara, terutama negara-negara berkembang. Daya tarik global permainan ini dimulai pada tahun 1970an dengan munculnya permainan serupa di Amerika dan terus menyebar ke negara lain pada awal tahun 1980an. Menurut *Gaming League*, *game online* memulai debutnya di Indonesia pada tahun 2001 dengan diluncurkannya *Nexia Online*. (Hermawan, 2009:20)

Salah satu bentuk hiburan terbaru adalah bermain *game online* yang juga menawarkan berbagai macam fitur baru dengan koneksi internet yang murah, *game online* menjadi semakin populer di Indonesia, khususnya di kota-kota besar. Pemain *game online* ini bisa dari segala usia, jenis kelamin, atau latar belakang sosial ekonomi.

Masa remaja merupakan masa yang tepat untuk mewujudkan seluruh potensi positif yang dimilikinya, termasuk keterampilan, minat, dan bakatnya. Selain itu, remaja juga harus diberikan pelajaran agama karena saat ini dalam hidupnya adalah masa-masa remaja mencari prinsip-prinsip moralnya karena banyaknya persoalan kenakalan remaja diyakini sudah meresahkan masyarakat.

Game dengan grafis yang rumit diantaranya adalah seri *Grand Theft Auto* yang biasa disebut GTA. GTA merupakan salah satu *game* yang berfokus pada interaksi sosial di masyarakat. Hal ini terlihat dalam misi permainan ketika karakter menyelesaikan masalah utama masyarakat, termasuk mendapatkan poin dengan mulai memukul, menembak, dan membunuh sekelompok orang, termasuk petugas polisi. Kejahatan ini dapat dilakukan di tempat umum termasuk supermarket, rumah sakit, dan jalan raya. Selain itu, karakter dalam *game* tersebut dapat mencuri mobil, menjalankan operasi narkoba, dan menghancurkan mobil berukuran sedang saat parkir atau berjalan-jalan. *Gamer* yang pernah memainkan *Grand Theft Auto* dapat memulihkan "kesehatan" mereka dengan menyewa pelacur untuk berhubungan seks. Seorang wanita telanjang akan menawarkan pemain diberi ciuman jika berhasil menyelesaikan misi atau permainan (Irianto, 2014:59).

GTA diklasifikasikan sebagai dewasa (18+) atau "*mature*" karena bahasanya yang kasar, mengandung kekerasan, dan adegan yang tidak pantas untuk anak dan remaja. Namun, remaja lebih tertarik pada *Grand Theft Auto* dibandingkan *game* lainnya, karena konten *game* memungkinkan adanya distribusi tindakan seperti seksualitas, kekerasan, dan kejahatan yang tidak diizinkan di dunia nyata. Remaja lebih cenderung memainkan GTA dan cenderung suka melakukan adegan kekerasan di dalam gamenya (Hasan, 2015).

Rockstar Games mengembangkan *Grand Theft Auto* (GTA), yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1997. Salah satu seri video *game* paling populer sejak debut yaitu *Grand Theft Auto III*. Namun, GTA V diterbitkan pada 17 September 2013 menghasilkan 800 juta dolar AS, dan pada hari ketiga melampaui satu miliar dolar. Selain itu, berdasarkan sistem *chart* bulan Februari tahun 2024 GTA V masih menjadi *game online* yang sering dimainkan sekitar 108.198 ribu orang. Berdasarkan data penjualan, dapat disimpulkan bahwa para *gamer* menyukai seri *game* GTA. Kalau dilihat dari penerimaan seri GTA di masyarakat Indonesia, bisa dibilang sangat bagus. Hal ini terlihat dari GTA San Andreas yang menjadi *game* populer di rental Play Station (PS) dan warnet di seluruh Indonesia (Juariyah, 2018).

Sejak rilis pertamanya pada tahun 1997, GTA telah mengalami perkembangan signifikan dalam hal grafis, narasi, dan mekanika permainan. Salah satu ciri khas dari GTA adalah kemungkinan untuk melakukan berbagai tindakan kriminal di dalam permainan, termasuk kekerasan. Sejak awal, GTA telah memperlihatkan berbagai bentuk kekerasan, baik itu dalam bentuk perkelahian jarak dekat, penggunaan senjata api, atau bahkan penggunaan kendaraan untuk menyerang orang lain. (Simanjuntak, Purnawan dan Pradipta, 2021). Berikut ini merupakan penggambaran kekerasan dan kejahatan dalam *game* GTA:

Tabel 2.2 Penggambaran Kekerasan dan Kejahatan dalam GTA

No	Gambar	Keterangan
1		Pembunuhan dalam game.
2		Aktivitas menabrak orang dalam game
3		Pencurian dengan kekerasan
4		Pemukulan dan pencurian mobil
5		Pembunuhan dan penggunaan senjata tajam
6		Pembakaran mobil

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa dalam game tersebut, menemukan adegan-adegan seperti pembunuhan, pencurian, pemukulan, dan penggunaan senjata. Ini merupakan bagian integral dari pengalaman permainan yang dirancang untuk menciptakan sensasi ketegangan dan eksplorasi kehidupan kriminal yang fiktif.

Berdasarkan observasi lapangan yang peneliti lakukan disalah satu rental *playstation*, banyaknya warung internet dan rental PS serta pilihan *game* di PC (personal computer) dimana setiap orang menunjukkan betapa populernya *game Grand Theft Auto* yang satu ini. Remaja yang memainkan *game Grand Theft Auto* hanya perlu mengeluarkan biaya yang sangat kecil yaitu sekitar Rp. 3.000 s/d Rp. 5000 per jam dan harga tersebut juga berlaku buat *game* lainnya. Seorang anak muda dapat menghabiskan waktu dan bersenang-senang selama berjam-jam bermain *Grand Theft Auto* dengan biaya yang relatif murah. Remaja yang memainkan *Grand Theft Auto* dalam jangka waktu lama akan terangsang secara visual untuk melakukan tindakan yang ditampilkan dalam *game* tersebut.

Remaja yang memainkan GTA ini akan mengalami perubahan mental, perilaku, dan emosional. Banyak anak yang mencoba meniru apa yang mereka lihat dalam video game dan mereka mencoba menerapkannya dalam kehidupan nyata. Artinya, ada kecenderungan bagi remaja untuk mengaplikasikan tindakan yang mereka pelajari atau lihat dalam game ke dalam situasi kehidupan sehari-hari. (Lesmana, 2015:65). Seperti beberapa kasus yang terjadi akibat *game* GTA ini:

- a) Pada tanggal 26 Juni 2008, anak muda melakukan kejahatan di Hyde Park, New York, Amerika Serikat. Awalnya, di tempat parkir, ketiganya mencopet seorang pria. Setelah itu, para pemuda ini pergi ke Hyde Park, merampok rokok seorang wanita dan menghancurkan mobilnya. Setelah wanita tersebut menelepon polisi, pemuda tersebut akhirnya ditahan oleh petugas keamanan. (<https://hai.grid.id/read/071756588/7-tindakan-kriminal-mengerikan-yang-dilakukan-karena-video-game> diakses pada tanggal 7 Februari 2024)
- b) Seorang anak berusia delapan tahun dari Louisiana menembak kepala neneknya sendiri, Marie Smothers (90), setelah bermain *Grand Theft Auto* (GTA), sebuah video *game* yang terkenal karena seringnya menggambarkan situasi kekerasan. Marie dilaporkan sengaja ditembak di bagian belakang kepala oleh anak tersebut saat dia sedang menonton televisi. Namun karena anak tersebut masih kurang dari sepuluh tahun, ia tidak dituntut berdasarkan hukum Louisiana. (<https://health.detik.com/true-story/d-2341011/diduga-terpengaruh-game-grand-theft-auto-bocah-8-tahun-tembak-neneknya> diakses pada tanggal 07 Februari 2024)
- c) Seorang anak yang menganiaya temannya dikarenakan pengaruh game online, anak tersebut mengancam untuk menusuk temannya menggunakan pisau dan menendang korban. Sebelumnya, Kepolisian Resor (Polres) Tangerang Selatan mengamankan anak yang diduga melakukan kekerasan terhadap korban. Aksi kekerasan itu terekam dalam sebuah video yang kemudian viral di media sosial. (https://megapolitan.kompas.com/____/bocah-dianiaya-teman-di-serpong-korban-dituding-pelaku-sebagai-penyebab diakses pada 6 Juni 2024)

Dari beberapa informasi diatas diduga bahwa tayangan yang ditampilkan oleh media setidaknya memiliki pengaruh bagi beberapa calon pelaku kejahatan. Dari penjelasan fenomena di atas terlihat jelas bahwa anak-anak yang memainkan *game Grand Theft Auto* sering kali meniru tindakan karakter-karakter video *game* tersebut. Penelitian ini memilih GTA V sebagai objek analisis karena game ini merupakan salah satu seri terbaru dan paling populer dalam franchise *Grand Theft Auto*. GTA V menawarkan dunia terbuka yang luas dan realistis, dengan teknologi grafis canggih yang menciptakan lingkungan dan karakter yang sangat mendetail.

GTA V mampu menggambarkan fenomena kejahatan dengan sangat efektif karena beberapa alasan utama yang terkait dengan desain dan konten game. Game ini menawarkan dunia terbuka yang sangat luas dan realistis, di mana pemain dapat berinteraksi dengan berbagai elemen lingkungan dan karakter. Kota fiktif Los Santos, yang merupakan latar dari game ini, menyerupai kota-kota besar di Amerika Serikat dengan berbagai kegiatan dan skenario kehidupan sehari-hari, termasuk aktivitas kriminal.

Alur cerita yang kompleks dalam GTA V melibatkan karakter-karakter utama yang sering terlibat dalam kegiatan kriminal seperti perampokan, pembunuhan, dan perdagangan narkoba, memberikan konteks dan latar belakang yang mendalam terhadap tindakan kriminal mereka. Selain itu, pemain diberi kebebasan untuk melakukan berbagai tindakan kriminal dalam game, mulai dari pencurian mobil hingga kejahatan yang lebih serius seperti perampokan bank dan pembunuhan. Kebebasan ini memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi dan terlibat dalam berbagai bentuk kejahatan yang digambarkan secara rinci.

GTA V juga menggunakan grafis canggih dan perhatian terhadap detail yang tinggi untuk menciptakan adegan-adegan kriminal yang realistis dan mendalam. Efek visual, animasi, dan suara semuanya berkontribusi untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan realistis bagi pemain. Selain itu, game ini menggambarkan berbagai aspek sosial dan ekonomi yang berkaitan dengan kejahatan, seperti kemiskinan, korupsi, dan ketidakadilan sosial, yang menambah kedalaman dan kompleksitas pada

penggambaran fenomena kejahatan. Interaksi dengan karakter non-pemain (NPC) dalam game sering kali melibatkan situasi kriminal, baik sebagai pelaku maupun korban, menciptakan dinamika yang realistis dan menunjukkan berbagai bentuk kejahatan serta konsekuensinya. Dengan semua elemen ini, GTA V berhasil menggambarkan fenomena kejahatan dengan cara yang sangat mendetail dan realistis, memungkinkan pemain untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang berbagai aspek kehidupan kriminal. Dengan demikian, hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian terkait permasalahan ini yang berjudul “Analisis Penggambaran Kejahatan Dalam Video Game *Grand Theft Auto* (GTA) V Sebagai Potensi Pembelajaran Kejahatan Oleh Anak”

2. METODE

Untuk mendapatkan data penelitian yang valid, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan narasumber yang terkait dengan fenomena pernikahan dini. Penelitian ini dilakukan dengan turun ke lapangan untuk melihat gejala atau peristiwa di masyarakat yang berkaitan dengan penggambaran kejahatan dalam video game *grand theft auto* (gta) v sebagai potensi pembelajaran kejahatan oleh anak.

Dalam penelitian ini, beberapa subjek dan objek penelitian dijadikan narasumber. Kemudian, peneliti melakukan wawancara dengan narasumber yang berhubungan dengan penelitian ini. Metode kualitatif ini digunakan untuk meneliti penggambaran kejahatan dalam video game *grand theft auto* (gta) v sebagai potensi pembelajaran kejahatan oleh anak. Ada tiga tahapan pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif menekankan makna dari generalisasi. Penelitian ini dilaksanakan di Pekanbaru sebagai lokasi penelitian.

Penelitian ini melibatkan 4 orang narasumber yang terdiri dari key informan dan informan. Key informan terdiri dari 1 orang psikolog, yang diharapkan memberikan wawasan dan pemahaman terkait dampak psikologis yang mungkin timbul akibat permainan *Grand Theft Auto* (GTA). Sementara itu, informan dalam penelitian ini terdiri dari 3 orang anak atau remaja yang merupakan pemain GTA. Total keseluruhan narasumber yang terlibat dalam penelitian ini adalah 4 orang, dengan rincian 3 informan dan 1 key informan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa temuan yang menggambarkan dampak dari permainan *Grand Theft Auto V* (GTA V). Pertama, permainan ini menggambarkan berbagai jenis kejahatan, seperti pencurian mobil, pembunuhan, perampokan bank, dan kejar-kejaran dengan polisi, tanpa adanya konsekuensi moral yang signifikan. Kejahatan-kejahatan ini ditampilkan secara terbuka dan tanpa batasan, memberikan kebebasan kepada pemain untuk melakukan tindakan ilegal baik dalam misi utama maupun kegiatan sampingan. Dalam dunia permainan ini, tidak ada norma sosial atau hukum yang membatasi, sehingga pemain dapat melakukan tindakan kriminal tanpa menghadapi konsekuensi nyata. Hal ini berpotensi mengarah pada normalisasi perilaku kriminal di dunia virtual. Kedua, paparan terhadap konten kekerasan dalam game seperti GTA V dapat menyebabkan ketergantungan emosional dan kognitif pada anak-anak. Anak-anak yang terpapar game ini dapat merasa sangat terpengaruh secara emosional, khususnya jika mereka tidak dapat mengakses game tersebut, yang dapat mengganggu keseimbangan emosional mereka dan mengurangi kemampuan untuk mengelola stres atau frustrasi.

Selain itu, mereka cenderung mulai menormalisasi kekerasan sebagai sesuatu yang biasa. Psikolog yang terlibat dalam penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan orang tua dalam mengelola waktu layar dan jenis game yang dimainkan anak-anak. Ketiga, beberapa pemain mengakui bahwa meskipun mereka merasa tertarik dengan kebebasan yang ditawarkan oleh game, mereka juga menyadari adanya perbedaan antara tindakan dalam game dan konsekuensi di dunia nyata. Beberapa pemain mengungkapkan bahwa mereka pernah meniru perilaku agresif, seperti memukul teman di sekolah, namun mereka memahami bahwa hal tersebut tidak dapat diterima di dunia nyata. Meskipun mereka mengakui adanya kekerasan dalam game, sebagian dari mereka merasa bahwa GTA V juga mengajarkan keterampilan berpikir strategis dan cara menghindari masalah dalam situasi tertentu.

Pembahasan

Dari wawancara yang dilakukan terhadap psikolog Ibu Afifah Hana Wahyuni, M.Psi, serta wawancara dengan tiga remaja pemain GTA V, dapat disimpulkan bahwa video game seperti GTA V, yang mengandung konten kekerasan, dapat memiliki dampak psikologis yang signifikan terhadap anak-anak dan remaja dalam berbagai aspek perkembangan mereka. Ibu Afifah menekankan bahwa game seperti GTA V berpotensi menimbulkan ketergantungan emosional dan kognitif pada anak-anak, di mana mereka tidak hanya terikat secara fisik dengan permainan, tetapi juga emosional. Anak-anak yang kecanduan bermain game seperti ini dapat merasa sangat terganggu atau marah apabila mereka tidak bisa mengakses permainan tersebut, yang menggambarkan adanya ketergantungan emosional yang bisa mengganggu kemampuan mereka dalam mengelola stres atau frustrasi dalam kehidupan nyata.

Dalam wawancara dengan remaja, hal ini terlihat pada T, yang mengaku terkadang kehilangan fokus pada tugas sekolah karena terlalu asyik bermain GTA V, menandakan bahwa ketergantungan ini tidak hanya mempengaruhi emosi, tetapi juga konsentrasi dan prioritas mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Selain itu, Ibu Afifah juga mengungkapkan bahwa otak anak-anak lebih rentan terhadap paparan konten eksternal, termasuk kekerasan, karena perkembangan kognitif mereka yang masih dalam tahap pembentukan. Ini berarti bahwa paparan terhadap kekerasan dalam game seperti GTA V dapat membentuk pola pikir yang keliru pada anak-anak, di mana mereka mulai menormalisasi kekerasan sebagai hal yang biasa dan tidak berbahaya.

Dalam wawancara, T dan S mengakui bahwa meskipun mereka mengetahui bahwa kekerasan dalam game tidak boleh ditiru di dunia nyata, paparan berulang terhadap kekerasan dalam game bisa mempengaruhi persepsi mereka terhadap kekerasan itu sendiri, dan ini menjadi semakin biasa bagi mereka seiring berjalannya waktu. Lebih lanjut, Ibu Afifah juga mengamati bahwa paparan terhadap kekerasan dalam game dapat meningkatkan reaktivitas emosional anak-anak, membuat mereka lebih sensitif, mudah marah, atau bahkan tantrum. Hal ini jelas tergambar dalam pernyataan T yang menyebutkan bahwa ia bisa menjadi sangat terlarut dalam permainan, yang mempengaruhi keseimbangan emosionalnya dan kemampuan untuk menghadapi kehidupan sehari-hari.

Beberapa remaja, seperti A dan S, juga mengungkapkan bahwa meskipun mereka merasakan ketidaknyamanan saat melihat adegan kekerasan dalam game, mereka merasa terbiasa setelah bermain beberapa kali, yang menunjukkan bahwa mereka semakin terdesensitisasi terhadap kekerasan visual.

Grand Theft Auto V (GTA V) memang dikenal dengan penggambaran dunia yang sangat realistis dan atmosfer yang intens, membuatnya terasa "seram" bagi sebagian pemain. Salah satu elemen yang paling mencolok adalah suara-suara dalam game yang dirancang untuk menambah kesan mengerikan dan mendalam. Misalnya, suara jeritan korban ketika terlibat dalam kekerasan, ledakan yang mengelegar, hingga suara tembakan yang sangat jelas dan tajam, semua dirancang dengan sangat detail, sehingga pemain seolah berada dalam situasi yang nyata. Suara-suara tersebut tidak hanya menambah ketegangan, tetapi juga dapat menimbulkan rasa takut atau cemas, karena pemain merasa terlibat langsung dalam situasi yang penuh dengan bahaya. Ditambah dengan efek visual yang mengesankan dan lingkungan yang sangat terbuka, pemain dapat merasakan kekacauan yang nyata, yang bisa mempengaruhi psikologis mereka jika terpapar dalam jangka waktu lama. Kombinasi dari adegan kekerasan dan suara-suara yang menggugah ini menjadikan GTA V lebih dari sekedar game petualangan biasa, melainkan sebuah pengalaman yang sangat menantang dan kadang mengerikan.

Selain itu, ketergantungan pada game seperti GTA V juga bisa menyebabkan isolasi sosial pada anak-anak, karena mereka lebih cenderung memilih untuk menghabiskan waktu bermain game ketimbang berinteraksi dengan teman-teman atau keluarga. Ibu Afifah mengingatkan bahwa kurangnya interaksi sosial dapat berdampak buruk pada perkembangan keterampilan sosial anak, yang pada gilirannya dapat memperburuk kondisi emosional dan psikologis mereka. Hal ini terlihat pada pernyataan T dan A, yang meskipun tidak secara langsung menyatakan bahwa mereka lebih suka mengisolasi diri karena game, mereka tetap menunjukkan bahwa game mengambil banyak waktu luang mereka, yang berpotensi mengurangi interaksi sosial di luar dunia maya.

Di sisi lain, meskipun game ini memiliki dampak negatif, beberapa remaja juga menyadari adanya pelajaran yang bisa diambil dari gameplay seperti A yang menyebutkan bahwa meskipun ada kekerasan, game ini mengajarkan perencanaan dan strategi dalam menyelesaikan misi. Ini menunjukkan bahwa meskipun tidak ideal untuk ditiru dalam kehidupan nyata, anak-anak dapat belajar hal-hal tertentu dari game tersebut, seperti cara menghindari masalah setelah melakukan tindakan yang salah, sebagaimana yang diungkapkan oleh S. Namun demikian, meskipun ada pemahaman tentang hal-hal positif yang dapat dipelajari dari game ini, paparan berulang terhadap kekerasan tetap berpotensi mempengaruhi cara berpikir dan bertindak mereka, yang perlu mendapatkan perhatian serius.

Ibu Afifah juga menekankan pentingnya pengawasan orang tua dalam memilihkan game yang sesuai dengan usia anak-anak dan dalam mendiskusikan konten game tersebut bersama mereka. Tanpa

pengawasan yang memadai, anak-anak lebih rentan terpengaruh oleh konten kekerasan dan perilaku negatif yang mungkin ditampilkan dalam game.

Wawancara dengan para remaja menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka tidak merasa orang tua mereka terlibat langsung dalam pengawasan tersebut, yang menjadi salah satu faktor risiko yang harus diwaspadai. Secara keseluruhan, meskipun beberapa remaja menyadari bahwa kekerasan dalam game tidak bisa diterapkan di dunia nyata, paparan berulang terhadap konten tersebut tetap berpotensi merusak pola pikir mereka dan mempengaruhi keseimbangan emosional serta sosial mereka. Oleh karena itu, pengawasan yang ketat dari orang tua dan pembatasan waktu bermain sangat diperlukan untuk membantu anak-anak memisahkan dunia fiksi dalam game dan realitas kehidupan mereka, serta untuk memastikan bahwa mereka terus mengembangkan nilai-nilai positif dan keterampilan sosial yang penting untuk perkembangan mereka.

Berdasarkan teori diferensial asosiasi yang dikemukakan oleh Edwin H. Sutherland, perilaku kejahatan dapat dipelajari oleh individu melalui interaksi dengan orang lain yang memiliki pandangan atau norma yang mendukung perilaku kriminal. (Adang 2013:75; Usmita:2015). Dalam konteks video game seperti GTA V, yang sarat dengan kekerasan dan perilaku kriminal, anak-anak atau remaja yang terpapar pada konten tersebut berisiko mempelajari perilaku tersebut, terutama melalui proses pengamatan dan imitasi.

Game seperti GTA V menyajikan dunia di mana kekerasan, perampokan, dan kejahatan lainnya sering kali digunakan sebagai alat untuk menyelesaikan misi atau mencapai tujuan. Karena pemain terlibat langsung dalam tindakan tersebut, mereka mulai melihat perilaku ini sebagai hal yang wajar dan bahkan diperlukan untuk mencapai kemajuan dalam permainan. Hal ini sesuai dengan teori Sutherland yang menyatakan bahwa perilaku kriminal dipelajari dengan cara mengamati dan berinteraksi dengan individu yang mendukung norma kriminal.

Selain itu, dalam game ini, interaksi dengan pemain lain baik teman maupun pemain asing juga memperkuat pembelajaran tersebut, karena mereka mungkin berbagi strategi atau tips yang melibatkan kekerasan atau kejahatan untuk mencapai tujuan. Anak-anak atau remaja yang terus-menerus terpapar pada perilaku kekerasan dalam game bisa mulai menormalisasi kekerasan tersebut, yang mengarah pada desensitisasi proses di mana mereka menjadi kurang peka terhadap dampak negatif dari kekerasan, bahkan jika mereka tahu bahwa perilaku tersebut tidak boleh ditiru dalam kehidupan nyata. (Sanders, 2012).

Sebagai contoh, meskipun remaja seperti T dan S menyadari bahwa kekerasan dalam game tidak dapat diterapkan di dunia nyata, mereka mulai terbiasa dengan adegan kekerasan, yang menunjukkan bahwa mereka semakin melihatnya sebagai hal yang normal dalam dunia fiksi. Ditambah dengan ketergantungan emosional terhadap game, di mana pemain merasa sangat terikat dan merasa terancam emosional jika tidak bisa bermain, anak-anak menjadi semakin sulit membedakan antara dunia virtual dan dunia nyata.

Ketergantungan ini juga bisa mengurangi kemampuan mereka dalam mengelola stres dan frustrasi dalam kehidupan sehari-hari, serta mengurangi interaksi sosial yang penting untuk perkembangan keterampilan sosial mereka. Semua faktor ini menunjukkan bahwa, meskipun game seperti GTA V memiliki elemen positif yang bisa dipelajari, seperti perencanaan dan strategi, paparan berulang terhadap konten kekerasan berisiko membentuk pola pikir yang keliru, di mana kekerasan dan perilaku kriminal dianggap sebagai hal yang dapat diterima atau bahkan diperlukan untuk mencapai tujuan.

1. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggambaran kejahatan dalam video game *Grand Theft Auto V* (GTA V) disajikan secara eksplisit dan bebas dari konsekuensi moral, yang berpotensi mempengaruhi pola pikir pemain, terutama anak-anak dan remaja, mengenai normalisasi perilaku kriminal. Dalam game ini, pemain diberi kebebasan untuk melakukan berbagai tindakan ilegal seperti perampokan, pembunuhan, dan pelarian dari polisi, tanpa adanya penggambaran yang memadai mengenai dampak negatif dari kejahatan tersebut dalam kehidupan nyata. Meskipun sebagian pemain, seperti yang dijelaskan oleh narasumber dalam wawancara, mampu membedakan antara dunia fiksi dan kenyataan, paparan berulang terhadap kekerasan dan perilaku kriminal dalam game tetap dapat membentuk persepsi yang keliru, di mana kejahatan dianggap sebagai sesuatu yang menarik dan bahkan menguntungkan.

Hal ini sejalan dengan teori *Differential Association*, yang menyatakan bahwa perilaku kriminal bisa dipelajari melalui asosiasi dengan media atau individu yang memperlihatkan nilai-nilai tersebut. Dengan demikian, penggambaran kejahatan dalam GTA V berpotensi mempengaruhi pemain muda untuk lebih terbiasa dengan kekerasan dan kejahatan, meskipun tidak langsung mendorong mereka untuk meniru tindakan tersebut. Oleh karena itu, meskipun game ini bisa memberikan pengalaman hiburan, pengawasan

orang tua dan pemahaman kritis terhadap konten yang dikonsumsi oleh anak-anak sangat penting untuk mencegah dampak negatif pada perkembangan psikologis dan sosial mereka.

Ada pun saran yang dapat penulis berikan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Orangtua perlu memantau dan mengawasi dengan ketat jenis game yang dimainkan oleh anak-anak mereka. Selain itu, orangtua juga perlu menetapkan batasan waktu bermain untuk mencegah anak menghabiskan terlalu banyak waktu dalam game, yang dapat mengganggu tanggung jawab mereka di dunia nyata, seperti tugas sekolah dan interaksi sosial.
2. Pengusaha rental game perlu memastikan bahwa koleksi game yang disewakan telah sesuai dengan kategori usia yang tepat dan memberikan informasi yang jelas kepada pelanggan mengenai konten game. Pengusaha dapat memberikan saran kepada pelanggan, terutama orangtua, mengenai game yang lebih ramah keluarga dan mendukung perkembangan positif.
3. Anak perlu menyadari dampak jangka panjang dari bermain game kekerasan terhadap perkembangan psikologis dan emosional mereka. Mereka disarankan untuk lebih bijak dalam memilih game dan memahami konten yang terkandung di dalamnya, serta dampak yang mungkin timbul. Selain itu, anak perlu lebih memprioritaskan kegiatan lain yang mendukung perkembangan diri mereka secara menyeluruh, seperti belajar, berolahraga, atau berinteraksi dengan teman-teman dan keluarga, untuk menjaga keseimbangan hidup yang sehat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adang & Anwar, Yesmil, (2010). Kriminologi. Bandung: Refika Aditama.
- Arsyad, Azhar. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Hermawan, Agus. (2009). Hiburan Dunia Maya. Bandung: Pustaka Setia
- Ismawati, Esti. (2011). Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra. Jakarta: Yama Pustaka
- Juariyah, J. (2018). Pengalaman bermain video games sebagai kegiatan leisure class middle lower remaja kampung Tanoker. *Mediakom*, 1(2). DOI: <https://doi.org/10.31764/jmk.v14i2.13234>
- Latief, S. A., & Zulherawan, M. (2020). Upaya Teoritis Penanggulangan Kenakalan Anak (Juvenile Delinquency). *Sisi Lain Realita*, 5(01), 36-55.
- Rinaldi, K., & Usmita, F. (2022). Penyuluhan Pemberdayaan Masyarakat Terhadap Etnografi Kejahatan. *Bhakti Nagori (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(1), 42-46.
- Rini, A. (2011). Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak. Jakarta: Pustaka Mina
- Santrock. (2003). John W. Adolescence. Perkembangan Remaja. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Usmita, F. (2015). Disengagement; Strategi Penanggulangan Terorisme di Indonesia. *SOSIOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Sosial dan Budaya*, 17(1), 49-63.
- Yasmin, V. A., & Zulherawan, M. (2024). PERANAN SEKOLAH DALAM UPAYA PENANGGULANGAN BULLYING (Studi Kasus Pada SMPN X Indragiri Hulu). *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(4), 1469-1479.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Rockstar_Games diakses pada tanggal 12 februari 2024
- <https://hai.grid.id/read/071756588/7-tindakan-kriminal-mengerikan-yang-dilakukan-karena-video-game> diakses pada tanggal 7 februari 2024)
- <https://health.detik.com/true-story/d-2341011/diduga-terpengaruh-game-grand-theft-auto-bocah-8-tahun-tembak-neneknya> diakses pada tanggal 07 februari 2024)\
- <https://rb.gy/7ffc29l> diakses pada tanggal 12 februari 2024