

RINGKASAN

Game Sakura School Simulator merupakan salah satu *game* simulasi yang memberikan kebebasan sesuai keinginan dan imajinasi pemain dalam melakukan permainan. *Game* ini populer di kalangan anak-anak. Padahal berdasarkan ketentuan *rating* konten *Play Store*, *game* ini ditetapkan 18 tahun ke atas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konten di dalam *game Sakura School Simulator* yang tidak sesuai untuk anak-anak berdasarkan 4 kategori yaitu kekerasan, seksual, diskriminasi dan obat-obatan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis isi pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode ini menggunakan lembar koding yang berisi kategori yang akan di analisis yang dilakukan oleh 2 koder yaitu peneliti dan ahli psikologi. Data diperoleh melalui video rekam layar saat bermain *game* dari 32 anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 4 kategori yang di analisis kategori yang ditemukan yaitu kekerasan sebanyak 93,91% dan seksual sebanyak 6,09%. Kategori tersebut dapat muncul di dalam *game* karena di buat oleh pemain berdasarkan keinginan dan imajinasinya. Dengan demikian, ketika teknologi digunakan tidak sesuai dengan ketentuannya akan memiliki beberapa pengaruh seperti paparan terhadap konten yang tidak sesuai usia, terbentuknya pola pikir yang tidak baik, adanya tindakan tanpa pemahaman, dan respon emosional, mental dan motorik anak yang tidak stabil. Oleh karena itu, perlu adanya keterlibatan orang tua dalam pengawasan terhadap teknologi yang digunakan oleh anaknya.