

I. PENDAHULUAN

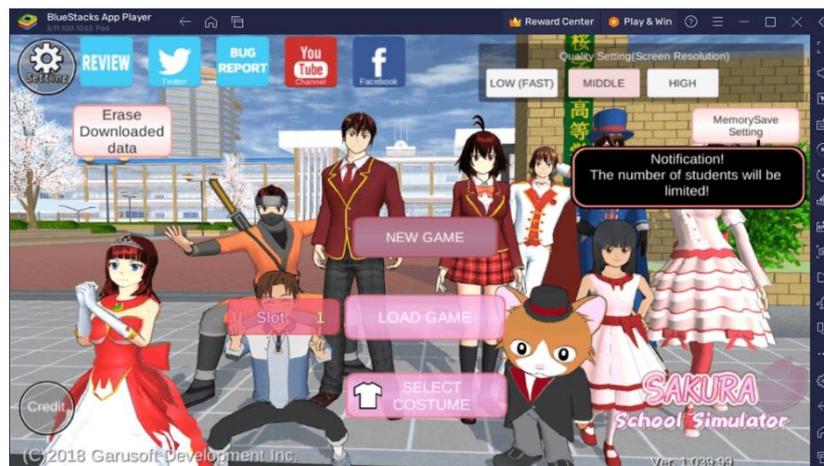
1.1 Latar Belakang

Teknologi digital saat ini berkembang sangat pesat. Selain perkembangannya yang pesat, teknologi digital juga mudah untuk didapatkan. Salah satu teknologi digital yang mudah didapatkan yaitu *game online*. *Game online* merupakan suatu permainan menggunakan internet agar dapat terhubung dengan pemain lain menggunakan *playstation* dan *smartphone*. *Game* yang awalnya hanya sebatas hiburan, kini dipandang sebagai media massa karena menghasilkan suara, gambar, interaksi dan memberikan informasi kepada penggunanya (Ashari 2015)

Game telah menjadi bagian dari kehidupan anak muda, bahkan anak usia 3 tahun sudah mengenal *game online* di *playstation* dan *smartphone* (Henry 2010). *Game online* mudah didapatkan pada *Play Store* dan *App Store* dan kemudahan ini juga membawa tantangan terutama dalam pengawasan konten dari *game* tersebut. Meski sebagian *game* dibuat untuk memberikan hiburan dan mendidik, namun terdapat juga *game* yang mengandung konten tidak sesuai dengan usia tertentu.

Setiap aplikasi yang ditawarkan di *Play Store* memiliki ketentuan rating konten sebagai batasan dalam penggunaannya. Rating konten ditetapkan berdasarkan standar *International Age Rating Coalition* (IARC) untuk membantu memahami tingkat kedewasaan konten aplikasi dengan memperhatikan beberapa faktor seperti kekerasan, seksual, obat-obatan, perjudian dan bahasa tidak sopan. Saat bermain *game*, anak-anak tidak memperhatikan batasan usia dan orang tua tidak memahami adanya rating konten, sehingga *game* seperti *Sakura School Simulator* yang memiliki ketentuan 18+ dapat dimainkan oleh anak-anak di bawah 18 tahun. Menurut standar IARC rating konten 18+ yaitu aplikasi memiliki konten kekerasan yang gamblang, kekerasan seksual diizinkan, konten seksual eksplisit, tindakan diskriminasi, dan pujian terhadap penggunaan obat-obatan terlarang.

Sakura School Simulator merupakan *game* simulasi yang berasal dari Jepang yang dikembangkan oleh *Garusoft Development Inc*. *Game* tersebut bertema kehidupan pelajar SMA di kota Sakura dan memiliki desain *visual anime*. Pemain dapat berpetualang menjalani kehidupan sehari-hari layaknya seorang manusia seperti menjelajahi kota, bersekolah, mencari teman, hingga mendapatkan kekasih.



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal Game

Berdasarkan gambar 1, dapat kita lihat *Sakura School Simulator* memiliki tampilannya yang menarik seperti karakter *anime* dan tema sekolah yang membuat *game* ini marak dikalangan anak-anak. Menurut kumparan.com (2022) permainan *Roblox* dan *Sakura School Simulator* sering dimainkan oleh anak Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Dasar (SD). Meskipun *game Sakura School Simulator* memberikan hiburan bagi semua kalangan, umumnya kalangan yang sering bermain *game* ini adalah anak-anak di bawah umur (Bernolian et al. 2025). Sehingga jika kita melihat dari ketentuan rating konten *Play Store*, maka terdapat konten di dalam *game Sakura School Simulator* tidak sesuai untuk anak di bawah 18 tahun. Seperti pada video promosi yang di tampilkan pada *Play Store*, terdapat beberapa adegan yang tidak baik untuk anak seperti berikut ini :



Gambar 2. Tampilan Adegan Pada Video Promosi Game

Pada Jatim Times sebuah postingan akun *Facebook* Shaqueena Humaira yang menceritakan bahwa anaknya bermain *Sakura School Simulator* dan ada beberapa adegan tidak senonoh dalam *game* tersebut. Lalu terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Jannah et al. 2022) menyatakan adanya pengaruh yang cukup signifikan terhadap siswa meniru perilaku yang ada di dalam *game Sakura School Simulator* terhadap perilaku sosial, maka dari itu perlu adanya pengawasan dalam penggunaan *game online* sesuai dengan batasan umur. Selain itu, banyak konten di *Youtube*, *Tiktok* dan media sosial lainnya terkait *game Sakura School Simulator* dan konten tersebut mengandung unsur sensualitas yang bernilai negatif jika dilihat anak di bawah umur seperti penelitian yang dilakukan oleh (Sabira et al. 2024) yang berjudul Analisis Wacana Digital Sensualitas pada Konten *Sakura School Simulator* dalam Kanal *Youtube* Its Nelfa. Dikarenakan maraknya *game* ini dikalangan anak-anak, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui konten dari *game Sakura School Simulator* yang tidak sesuai untuk pengguna anak-anak berdasarkan kebijakan *rating* konten *Play Store* menggunakan pendekatan analisis isi.

Metode analisis isi (*Content Analysis*) yaitu salah satu metode yang digunakan untuk menganalisis isi. Metode ini menggunakan dokumen berbentuk teks, simbol, gambar, video dan lain sebagainya untuk diteliti. Dalam penelitian ini akan dianalisis konten berupa faktor kekerasan, seksual, diskriminasi dan obat-obatan yang ditemukan dalam *game Sakura School Simulator*.

Penelitian Analisis Konten Seks dalam *Affectionate game* di Situs *Girlsogames.co.id* oleh Rizqi Ganis Ashari (2015) dipilih sebagai referensi karena memiliki topik serupa membahas analisis konten pada *game* walaupun dalam penelitian tersebut hanya fokus pada konten *seks*, sementara dalam penelitian ini akan fokus pada beberapa konten sesuai dengan kebijakan *rating* konten *Play Store*. Kemudian penelitian lain yang dilakukan oleh Trias Pando Kristiana (2019) yang berjudul “Analisis Isi Kuantitatif Kekerasan dalam Film *The Night Comes For Us*” penelitian ini membahas terkait kekerasan verbal dan non verbal di dalam film.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diangkatlah topik penelitian dengan judul “ **Analisis Konten Game Sakura School Simulator Terhadap Anak-Anak Pendekatan Analisis Isi Berdasarkan Ketentuan Rating Konten Play Store** ”. Penelitian ini diharapkan untuk mengetahui konten di dalam *game* ini yang tidak sesuai untuk anak- anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana analisis konten *game Sakura School Simulator* terhadap pengguna anak-anak melalui pendekatan analisis isi berdasarkan ketentuan rating konten di *Play Store*

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil analisis konten di dalam *game Sakura School Simulator* bagi pengguna anak-anak melalui pendekatan analisis isi berdasarkan kebijakan rating konten *Play Store*

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui konten yang tidak sesuai di dalam *game Sakura School Simulator* terhadap pengguna anak-anak melalui pendekatan analisis isi berdasarkan kebijakan rating konten *Play Store*
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat terutama orang tua untuk lebih memperhatikan *game* dan rating konten yang ditawarkan pada *game* agar tidak berdampak buruk terhadap anaknya.