

Eksplorasi Pengaruh Permainan Minecraft Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini: Tinjauan Psikoanalisis Sigmund Freud

Hilma Fatimatur Rahmatika¹

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis bagaimana permainan Minecraft dapat mempengaruhi psikologis anak usia dini ditinjau dari teori psikoanalisis Sigmund Freud dengan menggunakan pendekatan analisis konten yang bersumber dari video Youtube yang berkaitan dengan cara dan tips bermain Minecraft dan penelitian ini mengkaji beberapa aspek diantaranya, aspek-aspek pengembangan Id, Ego, superego, dan pelarian dari kenyataan yang muncul dalam permainan. Data dikumpulkan melalui observasi video yang bersumber dari Youtube. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwasannya Minecraft tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan saja, tetapi juga berperan dalam pengembangan keterampilan special dan emosional anak, menciptakan ruang untuk mengekspresikan diri, dan mengeksplorasi identitas diri. Kesimpulan dari penelitian ini adalah mempertimbangkan pengaruh positif dan negatif terkait permainan digital bagi perkembangan anak.

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Teori Psikoanalisis, Sigmund Freud, Permainan Minecraft.

Pendahuluan

Teknologi digital pada saat ini sudah berkembang dengan sangat pesat. Teknologi memberi kita kesempatan untuk mengakses segala sesuatu dengan mudah. Bukti dari berkembangnya teknologi di sekitar kita salah satunya yaitu dengan adanya hadirnya *game* yang berperan sebagai hiburan bagi kita. Menurut Ryner & Tan Choon (2020) mereka berpendapat bahwasannya *game* merupakan sesuatu yang berpacu pada kesenangan, dan *game* juga membutuhkan keterlibatan pemain-pemainnya.

Game juga merupakan salah satu permainan yang digemari anak karena seru dan menyenangkan. Menurut Budiyo dkk, (2023) permainan digital pada saat ini harus dimanfaatkan sebagai sarana edukasi atau pembelajaran untuk anak. Hal ini perlu dilakukan karena banyak anak pada saat ini yang mengakses teknologi tanpa pengawasan orang tua, sehingga menimbulkan berbagai permasalahan. Menurut M. Ilmawan dkk, (2023) jika anak mengakses teknologi tanpa pengawasan dan kendali orang tua, maka anak berpotensi meninggalkan kebiasaannya mulai dari belajar, berinteraksi, dan bermain.

Berdasarkan data UNICEF pada 2023, saat ini terdapat 175.000 anak yang menjadi pengguna baru internet setiap hari atau satu anak setiap detik. Dan di Indonesia sendiri sebanyak 30 juta anak menjadi pengguna internet. Hal ini menunjukkan tanda bahwasannya hampir semua anak jaman sekarang menggunakan internet. Dan berdasarkan data dari BPS tahun 2023 mencatat bahwasannya anak usia 0-18 tahun mendominasi pasar *game* online dengan persentase 46,2 persen. *Game* online mempunyai banyak jenis dan memiliki fungsi masing masing.

Penelitian ini akan membahas permainan *Minecraft* yang ramai dimainkan oleh anak usia dini, yang memiliki banyak pengaruh dan fungsinya bagi perkembangan anak usia dini. Menurut Abdulqadir dkk, (2024). Permainan *Minecraft* yaitu permainan yang memberikan kreasi tak terbatas serta memberikan akses pemain untuk membangun sesuatu yang rumit, dengan menjumpai berbagai hal di alam luas semua itu berasal dari lingkungan virtual yang tidak dapat dikendalikan seperti mimpi yang tersalurkan menggunakan emosi dan sensori yang

dikumpulkan dalam dunia nyata.

Merujuk dari buku Dra. Edita A. M. dkk, (2023). Sigmud Freud mengemukakan definisi bermain bagi anak merupakan suatu mekanisme yang berfungsi untuk mengulang kembali peristiwa yang dialami anak sebelumnya yang bertujuan untuk memperbaiki hal yang sebelumnya terjadi dan agar dapat menguasai dan mendapat kepuasan. Sistem yang digunakan permainan *Minecraft* memiliki kesinambungan dengan teori sigmund Freud yaitu dengan anak memainkan permainan *Minecraft*, anak dapat menyalurkan emosi dan imajinasinya yang sebelumnya dipendam oleh mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan *Minecraft* terhadap perkembangan psikologis anak usia dini dengan meninjau teori psikoanalisis dari Sigmund Freud. Penelitian ini mengkaji beberapa aspek yang mendorong anak untuk kreatif, pengembangan ego, dan interaksi sosial dan pelarian dari kenyataan yang muncul ketika bermain permainan *Minecraft*.

Penelitian semacam ini sebelumnya telah dilakukan Very Angga Saputra, Muhammad Fatikhul Ihsan, dan Eva Dwi Kurniawan yang menganalisis tentang dinamika kepribadian Id, Ego, dan Superego yang meninjau teori psikoanalisis Freud. Penelitian ini menganalisis salah satu tokoh dalam cerita pendek "rupanya aku bisa" karya Maria Klavia.a yang meneliti salah satu tokoh yang bernama Adit yang menunjukkan tiga kepribadian Id, Ego, dan Superego. (Very, Ihsan, Kurniawan 2024: 519-521)

Penelitian yang lain yang serupa juga sudah dilakukan oleh Dani Manesah yang menganalisis Id, ego, dan superego pada iklan televisi Gojek yang bertujuan mengidentifikasi bagaimana ketiga komponen kepribadian tersebut digambarkan dalam narasi iklan yang berdampak terhadap audiens. Dan penelitian tersebut iklan Gojek yang diteliti ternyata berhasil menggambarkan konflik antar tiga kepribadian tersebut. (Dani Manesah 2024:44-56)

Teori psikoanalisis Freud merupakan teori yang dapat digunakan untuk penelitian yang lebih luas, namun dalam penelitian ini memilih teori Freud untuk menganalisis pemain permainan *Minecraft* yang mendorong pemain untuk mengeluarkan, pengembangan Id, Ego, superego, dan pelarian dari kenyataan yang muncul dalam permainan. Penelitian ini juga akan memaparkan bahwasannya permainan modern (*game online*) memiliki dampak positif bagi anak usia dini yang memainkannya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode konten analisis yang diambil dari video Youtube para gamer yang sedang memperlihatkan munculnya kepribadian Id, Ego, superego, dan pelarian dari kenyataan yang muncul dalam permainan (Danar, Soewarlan, dan Tibnarbuko 2021). Video yang dipilih yaitu video yang memiliki jenis penontonnya banyak. Konten video yang dipilih juga diklasifikasikan dalam kategori yang berkaitan dengan kepribadian Id, Ego, superego dan pelarian dari kenyataan. Video juga dianalisis untuk memahami lebih lanjut dari sudut pandang anak yang memainkan permainan *Minecraft* terhadap perkembangan psikologis mereka.

Hasil penelitian ini akan dikaji kembali dengan beberapa literatur yang relevan dan didukung oleh ahli dalam bidangnya. Data yang diambil akan dibulatkan dalam kesimpulan yang memiliki harapan dapat bermanfaat bagi pendidik atau orang tua yang mengamban amanah membimbing anak usia dini dalam memantau perkembangannya. Dan dapat menjadi inspirasi bagi pembacanya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dari analisis video Youtube pada permainan *Minecraft* akan digambarkan melalui tabel untuk menggambarkan lebih dalam tentang temuan dari analisis video Youtube dan menjelaskan keterkaitannya dengan teori psikoanalisis Freud.

Aspek	Temuan	Referensi (video Youtube)
Id	Menggunakan alat dan bahan yang ada di dalam permainan	Video 01: cara untuk membangun bagi pemain pemula
Ego	Cara pemain untuk bertahan dalam permainan <i>Minecraft Survival</i>	Video 02: tips bertahan hidup dalam permainan
Superego	Kolaborasi pemain dalam membangun dan melindungi lingkup bersama	Video 03: bermain bersama pemain yang lain
Pelarian dari realitas	Podcast dengan pemain yang bermain berawal dari hiburan menghilangkan stress	Video 04: apa yang membuat anda menyukai permainan <i>Minecraft</i> ?

1. **Id** (bagian alam bawah sadar)

Sistem Id mendorong diri untuk memenuhi kebutuhan yang darurat (Mamluqi Farihah: 2023). Pemain pada permainan *Minecraft* memiliki dorongan diri atau inisiatif dalam membangun bangunan dan mencari material yang cocok untuk membangun proyek yang dipilih.

2. **Ego** (antara sadar dan tidak sadar)

Merupakan sistem yang bersifat tengah-tengah atau yang termasuk menengahi antara kepribadian dan keinginan semata. Sebagai permisalkan Ego yang berjuang penuh untuk mengabdikan keinginan Id dengan tetap berprinsip terhadap aturan (Mamluqi Farihah: 2023). Jika dalam bermain *Minecraft* pemain harus tetap bertahan hidup dengan patuh pada ketentuan dan aturan permainan tersebut namun juga tetap menginginkan kemenangan.

3. **Superego** (alam sadar)

Superego memiliki karakter yang berpegang teguh terhadap aturan dan moral yang ada. Superego sendiri merupakan salah satu kedudukan yang tertinggi yang ada pada diri manusia (Mamluqi Farihah: 2023). Dalam permainan *Minecraft* ketika para pemain bermain beriringan mereka tentunya lebih mudah dalam meraih tujuan dan meminimalisir terjadinya pelanggaran karena dalam satu tim tentunya antara pemain satu dan pemain lainnya saling melindungi dan saling mengarahkan saat dalam proses bermain. Dan pemain memiliki kesempatan untuk berinteraksi antara pemain lainnya.

4. **Pelarian dari realitas**

Para pemain *game* salah satunya pemain *Minecraft* saat awal-awal bermain tentunya mereka hanya bermain dengan tujuan mengalihkan pikiran dari stress dan kesibukan sehari-hari mereka. Namun tak jarang pula para pemain menjadikan video saat mereka bermain dan siaran langsung pada aplikasi Youtube sebagai sumber utama mereka dalam mencari penghasilan.

Dari penelitian tersebut permainan *Minecraft* memiliki dampak positif bagi anak yaitu dapat mendorong anak berpikir kreatif, membuat anak semakin imajinatif, membuat anak dapat belajar memiliki prinsip, dan membangun sosialisasi anak walau bermain permainan online. Namun permainan juga dapat menjadikan pelarian bagi anak ketika ia lelah dan dapat berdampak yang tidak baik seperti anak dapat lalai pada pekerjaan rumahnya dan sosialisasi anak dengan orang tua berkurang.

Simpulan

Perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat dapat menjadi berita baik dan

dapat menjadi *boomerang* bagi para orang tua dan pendidik. Penting untuk mengawasi anak saat menggunakan teknologi, terpenting saat anak bermain *game*. Tidak semua *game* itu berdampak buruk bagi anak. Permainan *Minecraft* merupakan salah satu permainan yang aman dan memiliki dampak positif terkait psikologi anak usia dini. Namun perlu digaris bawahi bahwasannya *game* tidak disarankan untuk dimainkan dalam durasi yang lama atau lebih dari dua jam pada anak usia dini. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan juga memiliki dampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan anak usia dini.

Referensi

- Budiyono, B., Wiryanto, W., Suprayitno, S., & Primaniarta, M. G. (2023). Persepsi mahasiswa pendidikan dasar terhadap gamifikasi dalam pendidikan STEAM. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3591–3603.
- Fariyah, M. (2023). Kepribadian tokoh utama pada novel karya Ahmad Fuadi: Kajian psikoanalisis Sigmund Freud: The main character's personality in the novel by Ahmad Fuadi: Sigmund Freud's psychoanalytic study. *TOTOBUANG*, 11(1),
- Imawan, M., Pettalongi, A., & Nurdin, N. (2023). Pengaruh teknologi terhadap pendidikan karakter peserta didik di era Society 5.0. Dalam *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
- Manesah, D. (2024). Analisis Id Ego dan Superego pada iklan televisi Gojek Mempersembahkan: Cerdikiawan. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media dan Desain*, 1(3), 44–56.
- Nashwan, A. J., Hendy, A., & Abujaber, A. A. (2024). Dreams: The mind's Minecraft. *Cureus*, 16(6), xx–xx.
- Pinangkaan, E. A., Silaban, R. A., & Ramli, M. (2023). *Teori bermain*. Penerbit Tahta Media.
- Saputra, V. A., Ikhwan, M. F., & Kurniawan, E. D. (2024). Analisis dinamika kepribadian Id, Ego, Superego pada tokoh utama cerita pendek “Rupanya Aku Bisa” karya Maria Klavia. *Journal Sains Student Research*, 2(1), 516–522.
- Setyanto, D. W., Soewarlan, S., & Tinarbuko, S. (2021). Kajian psikoanalisis pada karakter heroine di film *Zack Snyder's Justice League* (2021). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 317–331.
- Tangkui, R. B., & Keong, T. C. (2020). Kesan pembelajaran berasaskan permainan digital Minecraft terhadap pencapaian murid tahun lima dalam pecahan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(9), 98–113.

Video dan Situs Web:

- Infopublik. (2024). Wamenkominfo ingatkan orang tua awasi penggunaan internet anak. *Infopublik.id*. <https://infopublik.id/kategori/nasional-sosial-budaya/799890/wamenkominfo-ingatkan-orang-tua-awasi-penggunaan-internet-anak>
- Video 01. (2024). *Perilaku digital anak di era Society 5.0*. YouTube. <https://youtu.be/EFs3vFu7vfc>
- Video 02. (2024). *Dampak teknologi pada pendidikan karakter*. YouTube. <https://youtu.be/qyd66VeU61g>
- Video 03. (2024). *Gamifikasi dalam pendidikan STEAM*. YouTube. <https://youtu.be/p-z16VzU0xo>
- Video 04. (2024). *Psikoanalisis Id, Ego, dan Superego dalam seni*. YouTube. <https://youtu.be/FqsbPBI0MKA>