

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Konsep *Game Online*

a. Pengertian

Game Online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game Online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012).

Game online merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain game online adalah internet. Kalangan anak-anak hingga remaja merupakan pangsa pasar game online yang berjumlah cukup besar. Banyaknya peminat akan permainan online disebabkan oleh semakin baiknya kualitas konten dan kualitas game online sekarang ini, selain itu banyaknya ragam game online yang tersedia dan sifatnya yang interaktif menjadikan game online salah satu sarana komunikasi dan sosialisasi modern zaman

sekarang, karena para pemainnya bisa berinteraksi satu sama lain di dunia virtual, dan memudahkan bagi para penggunanya karena bisa diakses dari mana saja dan kapan saja.

Menurut pendapat Hanni dan Budhi (2015) ada tiga alasan menggunakan internet yaitu:

1) Memberikan Kesenangan dan Tantangan

Banyak orang merasa tidak punya kekuatan di masyarakat tetapi ketika mereka bermain *game online*, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi mereka dan memberikan kepuasan tersendiri

2) Menghilangkan Stress

Bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.

3) Mengisi Waktu Luang

Game *online* sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktivitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat.

Menurut pendapat Alif (2010:64) alasan seseorang bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1) Membantu Bersosialisasi

Game online dapat menumbuhkan interaksi sosial bagi seseorang.

2) Mengusir Stress

Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah game ini merupakan hiburan yang murah dan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi seseorang sebagai alternative disaat ada kejenuhan.

3) Memulihkan Kondisi Tubuh

Game online dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun pemain game akan dengan mudah untuk melakukan game ini. Pemain game atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan permainan-permainan yang ada.

4) Meningkatkan Konsentrasi

Pemain game sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain game biasanya akan sangat memperhatikan peran-peran didalam permainan sehingga seseorang akan sangat memperhatikan gerakan-gerakan setiap permainan.

b. Jenis-Jenis *Game Online*

1) *Shooter Game*

Game ini dikonsepskan berjenis tembak-menembak. Contoh game ini antara lain *Counter Strike*, *PointBlank*, *Mercenery*

Ops, dll. *Shooter game* dulu dinominasi oleh FPS (*first player shooter*), tetapi setelah berkembang sekarang menjadi *Thrid person shooter* dan *Mmo-FPS (multimassiveonlinefps)*.

2) *Adventure Game* (Game Petualangan)

Merupakan game yang paling menarik dimainkan. Contoh game petualangan antara lain *Mario boss dan sonic* yang merupakan game terkenal pada tahun 90an.

3) *Action Game*

Game ini mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. Game action kemudian berkembang dan digabungkan dengan adventure game dan menjadi jenis game baru yaitu *action adventure game*, game yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan serta mempunyai ijalan cerita yang menarik untuk diselesaikan.

4) *Role Playing Game*

Game role playing disini artinya setiap pemain yang memainkan game tersebut “bebas” melakukan apa saja yang diinginkan. “Bebas” yang dimaksudnya adalah bebas dalam memilih fitur-fitur yang disediakan game tersebut. Game ini mempunyai banyak *quest* dan tingkatan level yang membuat para pemainnya tidak dapat meninggalkan game ini.

5) *Real Time Strategy*

Merupakan permainan yang mengandalkan kemampuan para

gamers dalam mengolah taktik dan strategi. Permainan ini memicu pemainnya untuk berpikir lebih cepat. Menang tidaknya kita dalam *game* ini juga ditentukan oleh pengalaman kita dalam bermain game ini. Game dalam jenis ini yang paling terkenal di Indonesia adalah *Defence Of The Ancient*

6) *Simulation*

Game simulasi adalah game yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari sebuah obyek. Permainan simulasi tidak jauh beda dengan aslinya, bahkan Sebagian perusahaan mengembangkan game simulasi sebagai test seperti simulasi pesawat terbang. Game simulasi dikembangkan untuk mengurangi resiko yang muncul jika menggunakan objek tersebut secara nyata.

7) *Society Game*

Merupakan game yang focus kepada kehidupan sehari-hari. Permainan ini lebih kepada pengembang permainan *tamagochi* atau permainan *Barbie*. Permainan ini bertujuan untuk membentuk karakter kita sesuai dengan yang kita inginkan di dunia *game* itu sendiri

8) *Music/dance game*

Merupakan jenis pengembangan baru didunia game. Game ini menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian. Game ini bahkan cukup populer dimainkan dikeramaian

seperti di mall. *Game musik/dance* di dunia online sanyat banyak, salah satunya *ayo dance, showtime, streetidol, dll.*

9) *Cross-platform game*

Game ini mempunyai konsep permainan yang dapat dimainkan dimana saja. *Cross-platform game* merupakan pengembangan satu jenis game yang dapat dimainkan di semua perangkat game, seperti *playstation, nintendo, PC, dll*

c. Faktor Yang Mempengaruhi *Game Online*

Lumban dalam Dewandari (2013: 19) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *game online* yaitu:

1) Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh game dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental game dibandingkan dengan anak perempuan.

2) Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis bias any menimbulkan para pemain game *online* suka membayangkan bahkan bermimpit entang game, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat atau memainkan permainan itu kembali.

Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena game itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan

3) Jenis *Game Online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain game akan termotivasi untuk terus memainkannya

d. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

1) Dampak positif

a) Meningkatkan konsentrasi

Dalam permainan *game online* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda, sehingga dalam menyelesaikan tantangan tersebut harus berkonsentrasi saat melawan musuh agar dapat dikalahkan

b) Melatih kecepatan berpikir seseorang

Pada saat bermain *game online* pemainnya dituntut untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang.

c) Dapat menjadi peluang bisnis

Game online dapat dimanfaatkan dengan membuka

peluang bisnis dan lahan dengan penghasilan tambahan. Misalnya saja dengan menjadi pengusaha *game center*, berjualan voucher permainan, atau bahkan melakukan transaksi jual beli melalui permainan

- d) Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.
- e) Meningkatnya kemampuan berbahasa inggris pemain karena beberapa *game online* menggunakan bahasa inggris sehingga pemain harus mengetahui kosa kata dalam bahasa inggris tersebut.

2) Dampak negatif:

Seseorang pemain *game online* akan terus menerus bermain yang mengakibatkan seseorang tersebut kecanduan untuk bermain *game online*. Terutama pada anak usia remaja yang dapat berdampak pada kehidupan sehari-hari remaja tersebut, antara lain:

a) Aspek Akademik

Asik dengan bermain game dan mengejar target dalam penyelesaian tantangan game hingga lupa dengan waktu belajar yang mengakibatkan menurunnya prestasi disekolah serta motivasi belajarnya.

b) Aspek Kesehatan

Kecanduan pada remaja dapat menurunkan kesehatannya,

daya tahan tubuh melemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan akibat berfokus pada suatu permainan game (Manniko Billieux, & Kaariainen,2015).

c) Aspek Sosial

Seseorang yang sudah terbiasa hidup di dunia maya, umumnya akan mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial yang tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman merupakan ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online* (Sandy &Hidayat, 2019).

d) Aspek Psikologis

Beberapa permainan *game online* ada yang mengandung Tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan. Secara tidak langsung ternyata telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja tersebut bahwa kehidupan nyata sekarang sama seperti layaknya di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, cemas, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

2. Konsep Kecanduan

Kata kecanduan (addiction) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, Listyo. 2010). Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, James P, Kamus Lengkap Psikologi, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)). Chen dan Chang dalam Asian Journal of Health and Information Sciences, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*, yaitu:

- a. Compulsion (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.
- b. Withdrawal (penarikandiri), merupakan suatu upaya ketidakmampuan untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang

berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

- c. Tolerance (toleransi), dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- d. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja.
- e. Terdapat dua gejala yang menjadi tolak ukur kecanduan, yaitu dependence dan withdrawal. Seseorang yang mengalami dependence pada zat maka dia akan selalu memerlukan zat tersebut untuk membuat hidupnya terus berjalan, tanpa zat maka dia tidak bisa melakukan aktivitas sehari-hari seperti biasa. Jika penggunaan zat dihentikan maka dia akan mengalami withdrawal (penarikan diri) yang ditandai dengan marah, cemas, mudah tersinggung, dan frustrasi. Delfabro dan Griffiths

mengemukakan bahwa seseorang dikatakan mengalami kecanduan game jika memenuhi kriteria seperti:

- a. Preokupasi dalam bermain game termasuk di dalamnya bermain Kembali walaupun sudah pernah dimainkan dan berencana untuk bermain ketahapan selanjutnya.
- b. Kebutuhan untuk bermain meningkat seiring berjalannya waktu guna mencapai kepuasan.
- c. Ketidakmampuan untuk mengobrol, menghindari ataupun berhenti bermain games.
- d. Merasa resah, marah, gelisah ketika berusaha untuk menghentikan permainan.
- e. Bermain games merupakan salah satu cara untuk menghindar dari masalah ataupun perasaan bersalah, helplessness, kecemasan dan depresi.

Menentukan remaja kecanduan *game online* atau tambahan sedikitnya 10 dari tanda-tanda berikut ini untuk menentukan apakah anak adiksi :

- 1) Terus menerus memikirkan kegiatan bermain video game, bahkan ketika sedang belajar atau mengerjakan PR, sehingga anak jadi tidak dapat berkonsentrasi dengan apa yang sedang dilakukannya. Bahkan setiap pembicaranya pun selalu berkisar-perilaku, tindakan, dan topik seputar video game. Akibatnya, anak jadi tidak mau mengerjakan PR serta

ketiduran di sekolah dan tugas sekolah lainnya. Nilai pelajaran menurun.

- 2) Lamanya waktu bermain video game semakin bertambah. Anak tidak pernah merasa cukup dan puas bermain video game, sehingga jumlah waktu yang dihabiskan semakin meningkat dari hari ke hari. Di awal, mungkin hanya ekstra 15 menit, tetapi keinginan anak untuk bermain pun akan terus meningkat, bahkan sampai beberapa jam pun tidaklah cukup. Dengan kata lain, hampir seluruh waktu di luar jam sekolah dihabiskan untuk bermain video game.
- 3) Ingin mengurangi atau berhenti bermain video game tapi tidak berhasil.
- 4) Gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain video game
- 5) Bermain game untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman (seperti rasa takut, khawatir, frustrasi, sedih, rasa bersalah, rasa tidak mampu, dan tidak berdaya).
- 6) Setelah kalah, anak tidak berhenti bermain, bahkan penasaran ingin terus bermain dengan harapan menang.
- 7) Berbohong kepada orang tua atau orang lain mengenai penggunaan video game.
- 8) Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar atau asalkan bisa bermain video game (tidak peduli terhadap

hukuman apapun yang diberikan), misalnya membolos atau mencuri uang.

9) Lebih memilih bermain video game daripada berkumpul atau berkegiatan bersama keluarga, teman, atau berolahraga.

10) Meminta uang kepada orang lain untuk membiayainya bermain video game.

3. Konsep Remaja

Menurut Santrock (2011) masa remaja adalah suatu periode transisi dalam rentang kehidupan manusia, yang menjembatani masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Remaja adalah perubahan perkembangan antara masa anak dan masa dewasa yang mengakibatkan perubahan fisik, kognitif dan psikososial. Perubahan psikososial yang terjadi pada remaja meliputi intelektual, kehidupan emosi dan kehidupan sosial (Papalia, 2014).

Pendapat tentang usia remaja bervariasi antara beberapa ahli, organisasi, maupun Lembaga kesehatan. Menurut WHO (Who Health Organization) remaja merupakan periode usia 10 sampai 19 tahun. Menurut PBB (Perserikatan Bangsa-Bangsa) usia remaja berada dikisaran usia 15 sampai 24 tahun. Sedangkan, menurut The Health Resources Services Administrations Guidelines Amerika Serikat, rentang usia remaja terbagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal (11-14 tahun), remaja menengah (15-17 tahun), remaja akhir (18-21 tahun) (Kusmiran, 2011).

Sehingga berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa remaja yaitu individu yang berusia 11-12 tahun sampai 20-21 tahun. Dimana remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Masa dimana individu tersebut mengalami perubahan-perubahan secara fisik, maupun psikologis, serta masa dimana individu tersebut dituntut untuk bertanggung jawab.

4. Konsep Prestasi belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Menurut Jenab. H.A, (2015) dalam Faridah BD, dkk, (2020).

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dibagi menjadi dua yaitu faktor fisiologis dan psikologis, faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor psikologis yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar meliputi tingkat inteligensia pada umumnya yang rendah, minat belajar yang kurang, motivasi yang rendah, kondisi kesehatan mental yang kurang baik seperti yang dialami oleh kecanduan game online. Dan faktor eksternal terdiri dari faktor non sosial dan faktor sosial. Menurut Pramesti.A, (2019) dalam Faridah BD, dkk, (2020).

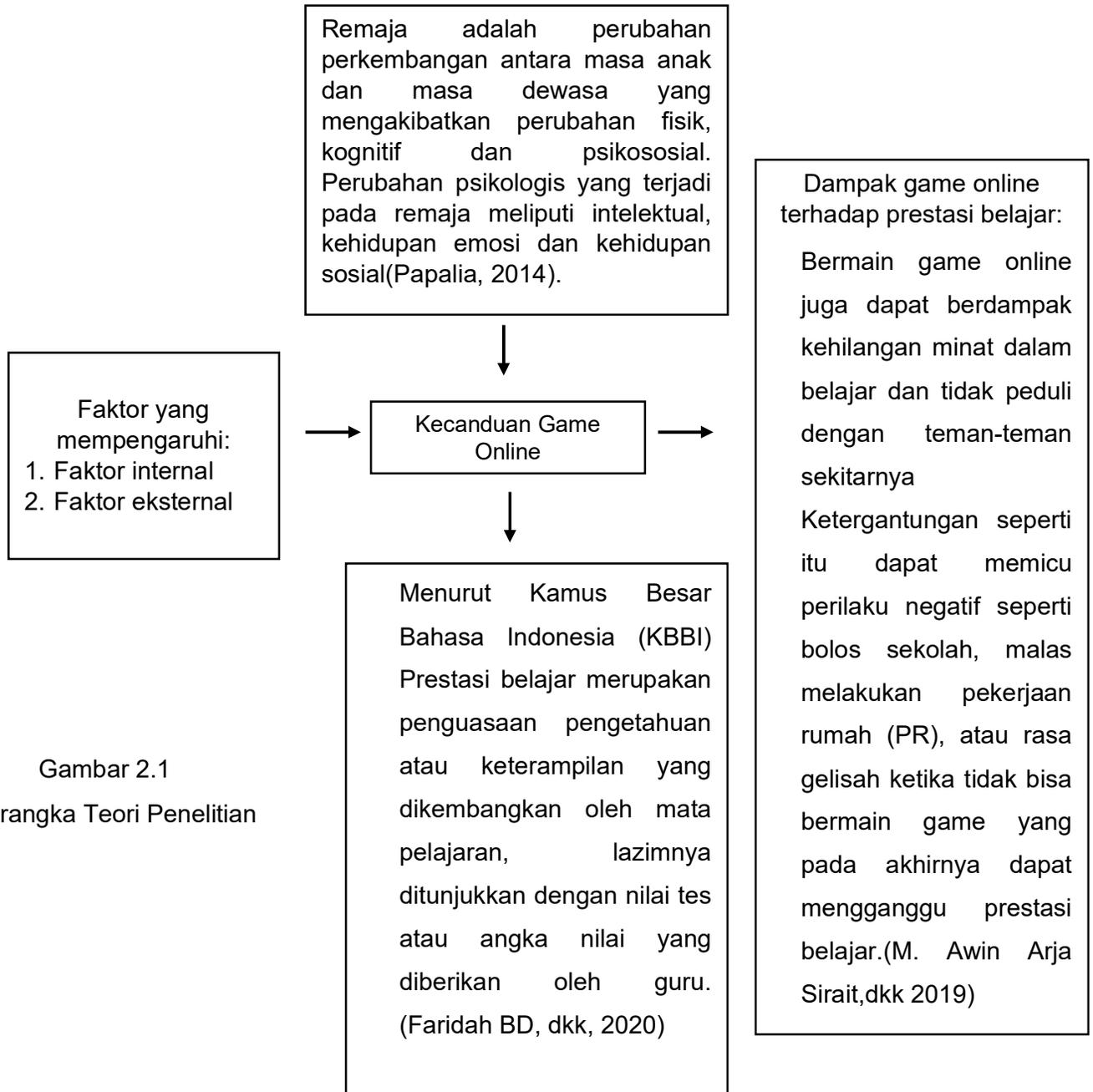
Di Indonesia proses mengevaluasi prestasi belajar lingkungan akademik di sekolah-sekolah dituang kedalam suatu buku laporan yang disebut rapor. Dalam buku laporan itu dapat didapati seberapa tinggi prestasi belajar mahasiswa, apa mahasiswa itu gagal atautkah berhasil didalam subyek pelajaran tertentu.

Gambaran mengenai mutu pendidikan Indonesia yang rendah terkait beberapa indikator yang telah ditetapkan. Menurut Irawan, (2011) dalam Adijanti Marheni (2015). Indikator umum yang digunakan untuk mengukur kualitas pendidikan antara lain adalah nilai rapor, nilai ujian nasional, tingkat kelulusan, tingkat drop out, lama kelulusan, dan tingkat pengangguran. Nilai rapor dipandang sebagai indikator yang paling baik dalam melihat kualitas pendidikan formal karena mencerminkan prestasi belajar seorang individu selama menempuh pendidikan di sekolah, beda dengan nilai ujian nasional yang hanya melihat hasil dari tes singkat yang berlangsung kurang dari seminggu. Nilai rapor juga komprehensif karena mencakup semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bersangkutan, beda dengan ujian nasional yang hanya mencakup beberapa mata pelajaran saja (Melissa, 2010). Maka dari itu, tidak heran jika nilai rapor yang baik menjadi kualitas yang dikejar baik oleh guru maupun siswa, karena nilai rapor merupakan indikator yang bagus untuk melihat prestasi belajar individu. Siswa yang prestasi belajarnya baik akan tercermin dari nilai rapor yang

tinggi, sementara siswa yang prestasi belajarnya masih kurang maksimal akan tercermin dari nilai rapor yang rendah. Padahal semua siswa tersebut diasumsikan menerima pendidikan yang sama, sehingga terdapat faktor yang membuat terjadinya perbedaan tinggi rendah nilai rapor pada siswa.

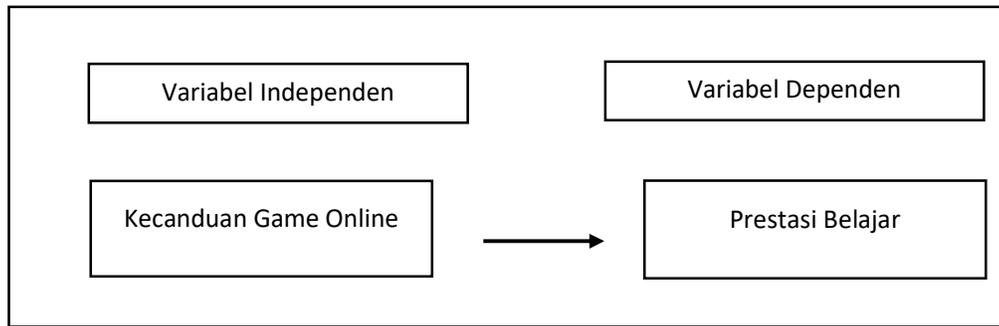
B. KerangkaTeori Penelitian

Berdasarkan teori-teori yang berhubungan dengan kecanduan *game online* pada remaja, maka peneliti Menyusun kerangka teori sebagaiberikut :



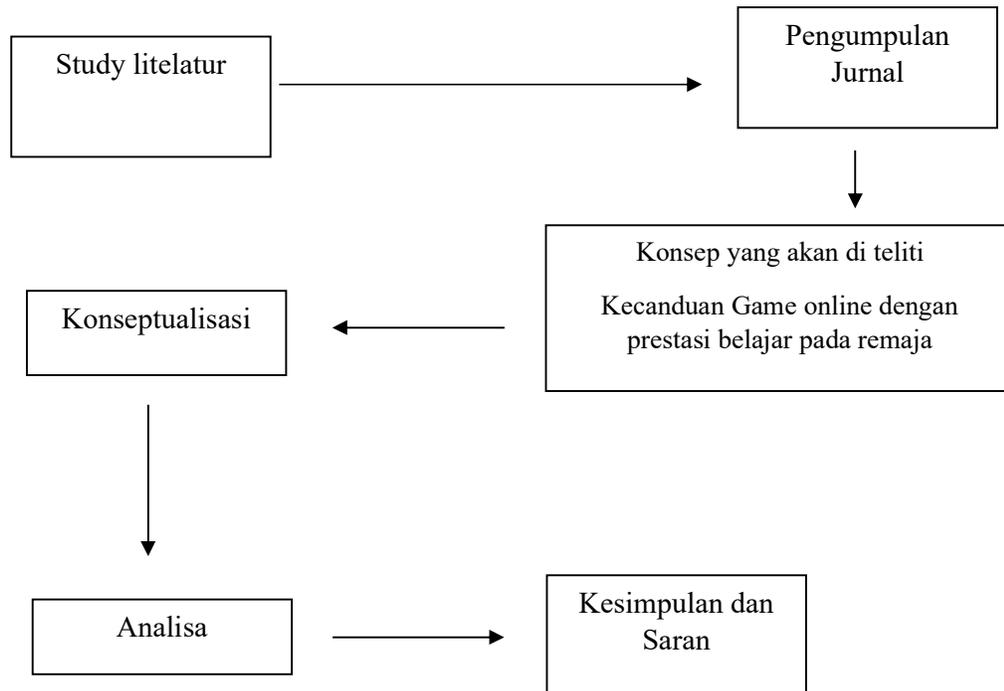
Gambar 2.1
Kerangka Teori Penelitian

Berdasarkan kerangka teori maka peneliti dapat merumuskan kerangka konsep dengan membatasi variabel yang akan diteliti, antara lain:



Gambar 2.2 Kerangka Konsep Penelitian

C. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2.3 Kerangka Konsep Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Alternatif (H_a)
 - a. Terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi Belajar pada remaja.
2. Hipotesis Nol (H_0)
 - a. Tidak terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan Prestasi Belajar pada remaja.