

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).

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 beraktifitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat.

Menurut pendapat Alif (2010) 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 alternatif 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*

Merupakan *game* tembak menembak. Contoh game ini antara lain *Counter Strike*, *PointBlank*, *Mercenary 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 banyak digemari. Contoh *game* petualangan antara lain *Mario bross* 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

mempunya 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 jenis permainan dengan kemampuan mengolah taktik dan strategi yang membuat pemainnya berpikir lebih cepat. Pengalaman dalam memainkan *game* ini dapat menentukan menang kalahnya. Jenis *game* ini yang paling terkenal di Indonesia adalah *Defence Of The Ancient*

6) *Simulation*

Merupakan *game* yang menggambarkan keadaan yang nyata dari sebuah obyek. *Game* simulasi dikembangkan untuk mengurangi resiko yang muncul jika menggunakan objek tersebut secara nyata.

7) *Society Game*

Merupakan *game* yang fokus 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 permainan yang mengutamakan musik dan tarian. *Game* ini bahkan cukup populer dimainkan dikeramaian seperti di mall. *Game music/dance* di dunia online sangat banyak, salah satunya *ayo dance, showtime, streetidol, dll.*

9) *Cross-platform game*

Merupakan *game* yang dapat dimainkan dimana saja dan dapat dimainkan di semua perangkat *game*, seperti *playstation, nintendo, PC, dll.*

c. Faktor Yang Mempengaruhi *Game Online*

Lumban dalam Dewandari (2013) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *game online* sebagai berikut:

a. Jenis Kelamin

Pada dunia *game online* laki-laki maupun perempuan menyukai bermain *game*. Beberapa penelitian yang menyebutkan bahwa kecanduan *game* lebih mudah pada laki-laki dibandingkan perempuan.

b. Kondisi Psikologis

Menyebabkan pemain *game* berimajinasi tentang dunia *game*. Sehingga menyebabkan perasaan yang secara terus menerus ingin memainkan permainan tersebut. Dan menimbulkan

motivasi agar terus bermain sebab game itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

c. *Jenis Game Online*

Banyaknya jenis permainan *game online* akan menyebabkan seseorang menjadi pecandu *game online*. Karena timbulnya beragam jenis permainan tersebut akan menimbulkan motivasi 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:

1) 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.

2) Aspek Kesehatan

Kecanduan pada remaja dapat menurunkan kesehatannya, melemahnya daya tahan tubuh akibat kurangnya aktivitas fisik, dan waktu tidur terganggu (Manniko Billieux, &

Kaariainen, 2015).

3) Aspek Sosial

Bersikap tidak ingin bersosialisasi pada keluarga, teman serta masyarakat merupakan ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online* (Sandy &Hidayat, 2019).

4) Aspek Psikologis

Beberapa permainan *game online* ada yang mengandung tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perusakan, perkelahian, dan pembunuhan. Hal tersebut dapat mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata sekarang sama seperti layaknya di dunia *game online*. Akibat pengaruh game online remaja dapat bersikap buruk, yakni bersikap emosional, mudah berkata kasar dan kotor, marah, dan cemas.

2. Konsep Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian

Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi dan informasi (Yuwanto, Listyo. 2010). Kecanduan adalah perilaku ketergantungan secara fisik maupun psikologis dalam suatu hal, jika hal tersebut tidak dilakukan maka timbul rasa tidak menyenangkan. Kecanduan *game online* merupakan suatu

keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

Seseorang yang gemar bermain *game online* lebih dari jam 2 jam sehari maka dapat dikatakan kecanduan menurut Waluyo (2004, dalam Pande dan Marheni 2015). Tanda-tanda lainnya sebagai berikut:

- 1) Memikirkan *game online* secara terus menerus saat belajar ataupun mengerjakan tugas, menyebabkan seseorang tidak berkonsentrasi terhadap apa yang dilakukan, serta dapat tertidur di sekolah dan tidak mengerjakan tugas sehingga menurunnya nilai pelajaran.
- 2) Waktu bermain *game online* semakin meningkat karena perasaan yang belum puas bermain *game online*.
- 3) Tidak berhasil untuk mengurangi atau berhenti bermain *game online*.
- 4) Saat dilarang bermain *game online* menjadi gelisah atau marah.
- 5) Menghilangkan perasaan tidak nyaman sehingga bermain *game* untuk menghibur diri (seperti rasa sedih, khawatir, takut, atau frustrasi).

- 6) Kalah dalam bermain *game online* menyebabkan seseorang tertantang dan penasaran untuk terus bermain berharap akan menang.
- 7) Pandai berbohong mengenai penggunaan *game online* kepada orangtua atau orang lain.
- 8) Dapat melakukan tindakan buruk untuk bisa bermain *game online* contoh membolos, mencuri uang atau meminta kepada orang lain.
- 9) Lebih memilih bermain *game online* daripada berkumpul atau berkegiatan bersama keluarga, teman, atau berolahraga.

King dan Delfabro mengatakan kecanduan *game* adalah sifat adiksi karena terus menerus memikirkan *game* yang munculnya perilaku berlebihan. Pemain *game* tersebut mampu menghabiskan waktu bermain lebih dari 35 jam perminggu.

Kemudian Delfabro dan Griffiths mengemukakan bahwa seseorang dikatakan mengalami kecanduan *game* jika memenuhi kriteria seperti berikut:

- a) Preokupasi dalam bermain *game* termasuk di dalamnya bermain kembali walaupun sudah pernah dimainkan dan berencana untuk bermain ketahapan selanjutnya.
- b) Frekuensi waktu bermain meningkat demi mencapai kepuasan bermain.

- c) Tidak mampu menghindari, mengurangi ataupun berhenti bermain *game online*
- d) Saat mencoba untuk berhenti bermain akan merasa gelisah, resah, dan marah.
- e) Bermain *game online* merupakan cara untuk melupakan masalah sejenak atau perasaan tidak nyaman, cemas, *helplessness*, dan stress.

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/pikiran untuk melakukan secara terus menerus), yaitu suatu dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal tersebut secara terus menerus dalam bermain *game online*.
- b) *Withdrawal* (penarikan diri), yaitu tidak mampu dalam menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal yang berkenaan dengan *game online*.
- c) *Tolerance* (toleransi), yang berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yaitu dalam bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain sampai merasa puas.

d) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan masalah yang berkaitan dengan interaksi orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki dan tidak peduli dengan kesehatan karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja.

3. Konsep Motivasi Belajar

a. Pengertian

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan dan tujuan yang terdapat manfaat dari proses belajar. Terdapat masalah pada beberapa remaja saat belajar yang berdampak terhadap prestasi yang tidak diinginkan. Sehingga dari hal tersebut perlu ditelusuri faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya motivasi belajar, yang merupakan syarat mutlak untuk belajar, serta sangat berpengaruh besar dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar (Puspitasari, 2012). Motivasi belajar dapat menimbulkan perasaan penggerak semangat untuk belajar. Remaja yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki semangat dan banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar sehari-harinya. Dalam kegiatan belajar, di dalam diri remaja yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang

dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar juga berkenaan dengan adanya konsentrasi, perhatian, serta ketekunan dalam belajar. Serta menunjukkan nilai kepatuhan, ketaatan, keteraturan, dan ketertiban.

b. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Adapun beberapa ciri-ciri untuk mengetahui motivasi dalam diri seseorang sebagaimana dijelaskan oleh Sardiman A.M., yaitu:

- 1) Tekun menghadapi tugas, tak berhenti sebelum selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, tak putus asa.
- 3) Lebih senang belajar sendiri
- 4) Cepat bosan pada tugas rutin (berulang-ulang begitu saja)
- 5) Dapat mempertahankan pendapatnya kalau sudah yakin akan sesuatu
- 6) Senang memecahkan masalah atau soal

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi:

1) Cita-cita

Merupakan capaian yang ditargetkan sebagai ketetapan tujuan dalam suatu kegiatan. Penentuan target ini tidak sama bagi semua remaja. Karena setiap remaja memiliki cita-cita yang berbeda.

2) Kondisi Remaja

Kondisi remaja yang mempengaruhi motivasi belajar

berkaitan dengan kondisi fisik, dan kondisi psikologis. Tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis.

3) Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan unsur dari luar diri remaja yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk memotivasi belajar remaja.

4) Unsur-unsur Dinamis dalam Belajar

Unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar tidak stabil, kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali khususnya kondisi-kondisi yang sifatnya kondisional. Misalnya keadaan emosi remaja, gairah belajar, situasi dalam belajar, dan lain-lain.

d. Macam-macam Motivasi

1). Motivasi intrinsik

Merupakan suatu hal atau keadaan yang berasal dari dalam diri remaja sendiri sehingga mampu mendorong untuk melakukan tindakan belajar. Motivasi tersebut terikat dengan tujuan belajar.

Intrinsik

- a) Rasa ingin menjadi seorang ahli serta terdidik.
- b) Memiliki minat dalam belajar.
- c) Senang terhadap kegiatan belajar.

2). Motivasi ekstrinsik

Merupakan bentuk rangsangan dari luar atau memiliki tujuan. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila remaja menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Remaja belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya (Sardiman, 2012)

Ekstrinsik

- a) Belajar demi memenuhi kewajiban
- b) Belajar demi memenuhi kebutuhan
- c) Belajar demi memperoleh hadiah
- d) Belajar demi meningkatkan gengsi
- e) Belajar demi memperoleh pujian dari guru, orang tua, dan teman
- f) Adanya ganjaran dan hukuman

Motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan dan mengelakkan perasaan tidak suka itu. Dalam kegiatan belajar, motivasi

dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri remaja yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan kegiatan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dengan bermain *game online*, remaja memiliki rasa enggan untuk meninggalkan, karena *game online* disini dapat menimbulkan rasa kecanduan. Remaja yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, tidak akan meluangkan waktunya untuk bermain game online.

Pada proses belajar adanya konsentrasi, perhatian, serta ketekunan dalam diri dibutuhkan untuk mewujudkan suatu tujuan belajar yang baik. Namun, ada saja hal yang menghambat motivasi belajar tersebut diantaranya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga menghasilkan beragam jenis teknologi seperti laptop, handphone (HP), tablet serta komputer. Jenis teknologi yang dapat menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, remaja atau dewasa adalah game.

Pada research di Low State University, seorang ahli psikologi yaitu Profesor Douglas A. Gentile mengatakan bahwa konsentrasi belajar akan mengalami masalah jika lama bermain game sehingga menyebabkan menurunnya nilai, oleh sebab itu motivasi belajar juga akan menurun.

Remaja menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas sekolah dan lebih memilih bermain game.

Secara tidak langsung bermain game banyak menghabiskan waktu dan tenaga yang dapat dimanfaatkan dalam belajar, menyebabkan remaja menjadi malas dan menunda tugas sekolah. Aktivitas pembelajaran tidak dapat dilakukan jika tidak memiliki motivasi. Motivasi menumbuhkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Mempunyai motivasi yang besar dalam belajar maka semakin besar energi seseorang untuk belajar (Sardiman, 2014).

Berdasarkan uraian di atas memberikan suatu gambaran tentang kecanduan game, dengan munculnya gejala-gejala kecanduan game pada remaja, yang nantinya dapat berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh yaitu dapat menurunkan motivasi belajar remaja.

4. 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).

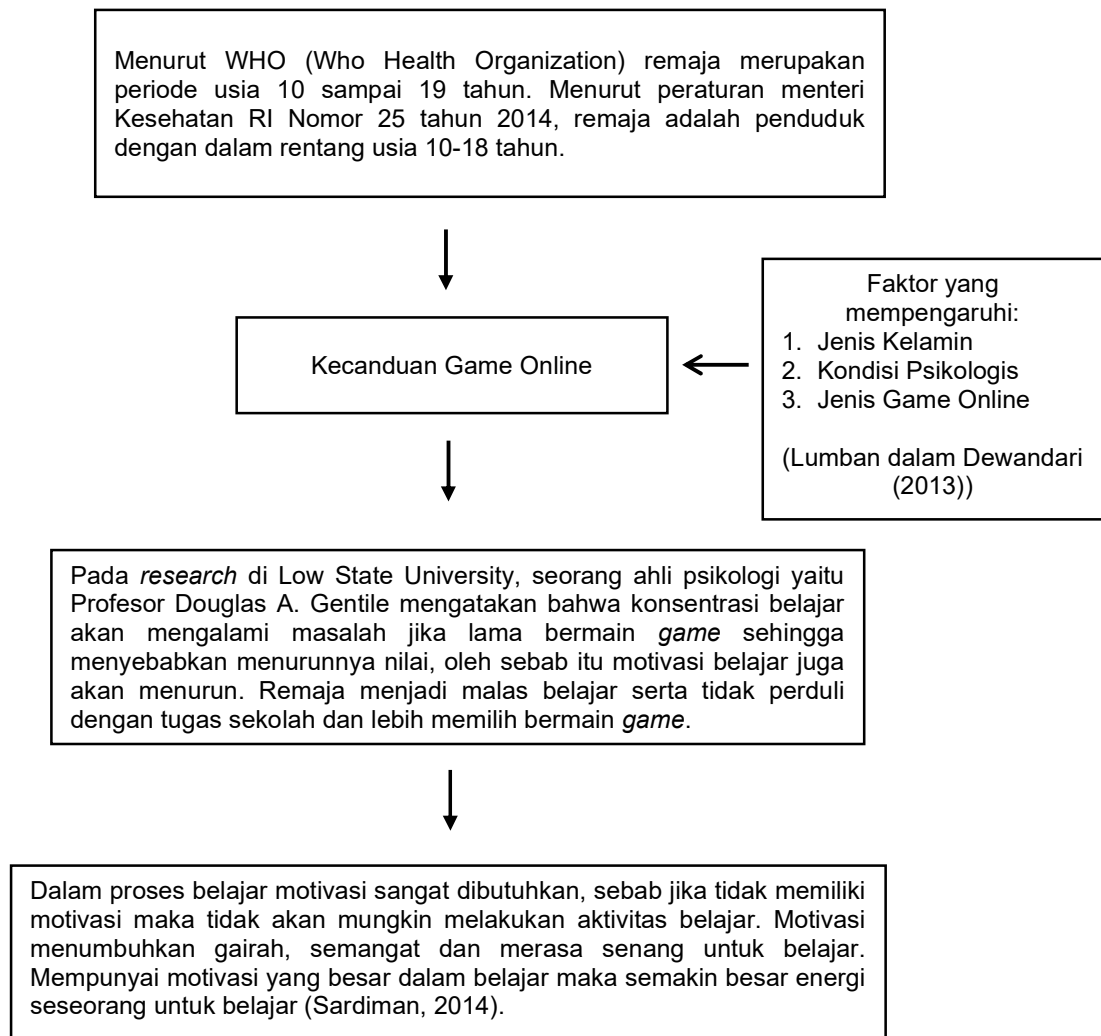
Pendapat tentang usia remaja bervariasi antara beberapa ahli, organisasi, maupun Lembaga kesehatan;

- 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.
- 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).
- Menurut peraturan menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dengan dalam rentang usia 10-18 tahun
- Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah.

Sehingga dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa remaja adalah individu yang berusia 11-12 tahun hingga 20-21 tahun. Remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa yang mengalami perubahan-perubahan secara fisik maupun psikologis, serta dituntut untuk bertanggung jawab.

B. Kerangka Teori Penelitian

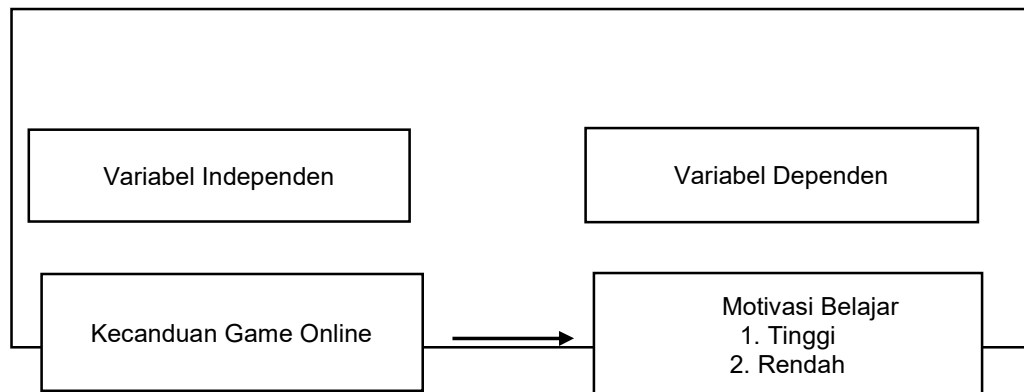
Berdasarkan teori-teori yang berhubungan dengan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada remaja, maka peneliti menyusun kerangka teori sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian

C. Kerangka Konsep Penelitian

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



Gambar 2.2 Kerangka Konsep Penelitian

D. Hipotesis

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada remaja

2. Hipotesis Nol (Ho)

Tidak terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada remaja