

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan literatur, penulis mendapatkan peneliti terdahulu yang memiliki kesamaan dengan judul penelitian diantaranya.

1. Marita Ayu Lestari yang berjudul Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan cross sectional. Tujuan penelitian: menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMP Sawunggaling jombang kelas 2.¹
2. Ganang Ramadhani FS, dengan judul Analisis dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, dengan cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian: (1) Realitas penggunaan *game online* rata-rata sudah bermain gadget, terutama siswa laki-laki menggunakan untuk bermain *game online*; (2) Dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak sangat terganggu, *game online* memiliki dampak positif dan negatif; (3) Tindak lanjut

¹ Marita Ayu Lestari, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang kelas 2)*, 2018

yang diberikan yaitu dengan membatasi anak bermain *gadget*, lebih tegas dalam mengambil keputusan kepada siswa yang masih bandel membawa *gadget*, memberikan edukasi kepada siswa bahwa penting berinteraksi dengan yang lainnya.²

3. Agung Salim, yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yang datanya berupa angka-angka yang diolah menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil analisis dari penelitin penulis menunjukkan bahwa dari 8 remaja yang bermain mengatakan bahwa *game online* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif diantaranya meningkatkan kosentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer dan memperat silaturahmi, sedangkan dampak negatif yaitu melainkan ibadah sholat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku.³
4. Gery Fernando R, yang berjudul *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku sosial prestasi belajar. Penelitian

² Ganang Ramadhani FS, *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negara Semarang, 2020.

³ Agus Salim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*, 2016.

ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku sosial dan prestasi belajar. Perhitungan uji korelasi Rank Spearman menunjukkan bahwa nilai sig 0,001 ($p < 0,05$). Adapun nilai R_s sebesar -0,462 menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara bermain *game online* dengan perilaku sosial.⁴

5. Rolly Ardian Dwi Saputra, yang berjudul Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online* di Desa Singosari. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang bersifat deskripsi dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online* sudah sesuai dengan teori yang dipaparkan peneliti. Interaksi sosial *Assosiatif*. Interaksi sosial yang dilakukan oleh remaja Singosari adalah dengan cara menjaga hubungan baik antara sesama manusia. Hubungan tersebut meliputi hubungan eksternal dan internal. Interaksi sosial *Disosiatif* meliputi persaingan, kontravensi, pertentangan, konflik. Dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosari keseringan bermain *game* remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Dampak psikologi anak berani membatah orang tua di karenakan aspek psikologi banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan,

⁴ Gery Fernando R, *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar*, 2018

seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online*.⁵

Dari beberapa penelitian diatas selain memiliki perbedaan tempat, ada juga memiliki perbedaan fokus masalah misalnya skripsi oleh Marita Ayu yang fokus masalahnya pada remaja, skripsi Ganang Ramadhani memiliki fokus pada anak tetapi tidak membatasi usia anak-anak, skripsi oleh Agus Salim fokus masalahnya pada mahasiswa. Sedangkan fokus masalah pada skripsi penulis ialah untuk anak-anak pada usia 6 – 12 tahun.

B. Konsep *Game Online* dan Perilaku Sosial

1. *Game Online*

Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang terkoneksi dengan internet.⁶

Berkaitan dengan pengertian game online Young mengemukakan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana internet

⁵ Rolly Ardian Dwi Saputra, *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosari*, Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogi, 2020.

⁶ Dr. Iswahyudi, M. Ag., *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren*. Hlm. 23-24

antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan game online adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer atau handphone dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.⁷

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasa ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smarthphone* dan konsol (sebuah mesin elektronik yang dirancang khusus untuk memainkan permainan video). Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet.⁸

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dekade belakangan ini. Industri game tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an. Di awal tahun 1990-an game masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, game sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual.

⁷ Dr. Iswahyudi, M. Ag., *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren*. Hlm. 23-24

⁸ Agung Salim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*, 2016, hlm. 6

Permainan di Negara Barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan game baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna game di tahun 2008. Secara sederhana, game di pengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan bari di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan game yang baru pula.⁹

Game adalah permainan yang *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.¹⁰ *Game online* dalam bahasa indonesia diartikan sebagai permainan daring, ia menggunakan jaringan internet untuk dapat *loging* atau untuk dapat tersambung.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan; sebuah mekanis me untuk mengabungkan permainan bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.¹¹

⁹ Ganang Ramadhani FS, *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negara Semarang, 2020, hlm 8-9.

¹⁰ *Ibid*, hlm. 12

¹¹ <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/> Diakses tanggal 10 Mei 2020

Permainan *daring* terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan sederhana yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan *daring*, ada dua unsur utama yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server.¹²

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dekade belakangan ini. Industri *game* tumbuh dengan sangat cepat dan tanpa batas sejak lahirnya pada tahun 1970-an. Di awal tahun 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk kalangan bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran *virtual*. Permainan di Negara Barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game* baik dari segi produksi maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan *game* di tahun 2008. Secara sederhana, *game* dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru dibidang teknologi, khususnya teknologi dibidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk perkembangan *game* yang baru pula.¹³

¹² *Ibid*

¹³ Ganang Ramadhan FS, *Analisis dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negara Semarang, 2020. Hlm. 9

Sehingga sebenarnya *game* sudah berkembang sejak beberapa tahun lamanya, dapat dilihat dari penjelasan di atas bahwa *game* sudah berkembang sejak tahun 1970-an sampai dengan saat ini dengan selalu mengikuti tren teknologi.

2. Jenis-jenis *Game Online*

Menurut Henry bahwa jenis *game* merupakan jenis-jenis *game* yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* lainnya. Berikut jenis *game* yaitu:¹⁴

1. *Strategy game*

Strategy game memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang. Prakteknya memang tidak mudah pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan. Contoh dari *strategy game* yaitu: *Clans of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*.

¹⁴ *Ibid*, Hlm. 10-12.

2. *Fighting game*

Fighting game merupakan jenis *game* pertarungan. *Game* ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood&Glory and Blood&Glory* yaitu: *Legends, Fighting Tiger-Liberral, Hockey Fight Pro, Real Boxing, and Shadow Fight*.

3. *Adventure Game*

Adventur game adalah *game* petualangan. Dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan, peralatan seperti pedang, atau benda untuk memecahkan petualangan digunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi petunjuk pemain. *Game* jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terkadang memang ada, namun sedikit. Umumnya *game* ini lebih menekankan pada pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh *adventure game* yaitu: *Ninja Blade dan Assassin's Creed*.

4. *Shooter Game*

Jenis *Shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis

lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandangan tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

5. *Role-Playing Game* (RPG)

Role Playing Game adalah sebuah *game* dimana player memainkan suatu tokoh yang ada dalam *game*. Di dalam *game* ini biasanya terdapat unsur seperti *experience point*, atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat. Contoh RPG yaitu: *Action Role-Playing Game* dan *Based Role-Playing Game*.

6. *Racing Game*

Racing game memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh jenis *game* ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt*.

7. *Education and Edutainment*

Jenis *Education and Edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara

keseluruhan *game* ini dikategorikan jenis *edutainment*, yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. Contoh jenis *game* ini adalah: panjat cita-cita, terbang tanpa narkoba, dan susun gambar.

Dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki berbagai macam varian seperti yang sudah dijelaskan di atas, ada permainan yang bersifat *education*, *fighting game* dan lain sebagainya dengan aturan masing-masing.

3. Perilaku Sosial

Perilaku adalah serangkaian tindakan yang dibuat oleh individu, organisasi, sistem, atau entitas buatan dalam hubungan dengan dirinya sendiri atau lingkungannya, yang mencakup sistem atau organisme lain di sekitarnya serta lingkungan fisik (materi). Perilaku adalah respon yang dikomputasi dari sebuah sistem atau organisme terhadap berbagai rangsangan atau input, baik internal atau eksternal, sadar atau bawah sadar, terbuka atau rahasia, dan sukarela atau tidak sukarela.¹⁵

Setiap manusia pada dasarnya akan mengalami perubahan-perubahan tersebut dapat berupa perubahan besar maupun perubahan kecil, perubahan berupa fisik maupun mengenai nilai dan norma sosial,

Menurut Max Weber, perilaku mempengaruhi aksi sosial dalam masyarakat yang kemudian menimbulkan masalah-masalah.¹⁶ Perilaku

¹⁵ <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Perilaku> diakses tanggal 17 Mei 2020

¹⁶ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Perilaku_sosial diakses tanggal 1 juni 2021

sosial adalah sesuatu yang berkaitan dengan aktivitas tindakan seorang individu dan situasinya. Biasanya perilaku sosial meliputi tindakan seperti komunikasi, tugas dan tanggung jawab, kepercayaan, kesukaan dan kebiasaan seseorang dalam melakukan sesuatu. Hal ini juga melibatkan orang lain, sehingga akan adanya hubungan timbal balik satu sama lain.

Pada dasarnya perilaku terbentuk melalui dimana seseorang itu menetap dan dengan siapa ia berteman. Dalam lingkungan seseorang menetap, terdapat banyak hal yang mempengaruhi mulai dari didikan orang tua, pergaulan, serta hal-hal lainnya yang bisa berpengaruh pada pembentukan dan perubahan tingkah laku.

Anak adalah seorang individu dengan segenap potensi yang dimiliki. Anak dilahirkan belum bersifat sosial. Dalam arti, dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.¹⁷

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0 tahun yaitu sejak lahir sampai 6 tahun. Masa usia (0-6)

¹⁷ Musyarofah, *Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aba IV Mangli Jember*, Tahun 2016, hlm. 100

tahun merupakan masa peka yaitu masa terjadinya fungsi-fungsi pematangan fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini adalah masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Usia dini merupakan masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya, mengingat masa ini merupakan masa peka, dan masa keemasan dalam kehidupan anak. Untuk itu pemberian rangsangan pendidikan, pembimbingan dan perawatan yang tepat akan membantu anak untuk mengoptimalkan segenap lingkup aspek perkembangan anak.¹⁸

Pendidikan anak usia dini berfungsi untuk membantu tumbuh kembang anak, jasmani rohani agar berkembang sesuai potensinya. Mengingat pada masa ini adalah masa keemasan bagi anak yang akan mempengaruhi periode berikutnya.¹⁹ Aristoteles menjelaskan anak usia dini adalah masa anak kecil, anak umur 0-7 tahun atau masa bermain. Anak usia dini sebagaimana dalam Undang-undang no.20 tahun 2003 adalah anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana situasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.²⁰

¹⁸ Musyarofah, *Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aba IV Mangli Jember*, Tahun 2016, hlm. 100

¹⁹ *Ibid*

²⁰ Musyarofah, *Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aba IV Mangli Jember*, Tahun 2016, hlm. 102

Masa kanak-kanak sebagaimana menurut Aswarni Sujud merupakan masa strategis sekaligus masa kritis. Dikatakan strategis karena masa ini merupakan masa peka untuk memperoleh stimulasi dan pembelajaran yang memungkinkan anak dikondisikan untuk memperoleh keberhasilan dalam hidupnya. Dikatakan masa kritis karena jika terjadi salah asuh anak tidak memperoleh stimulan dan perlakuan yang tepat, maka perkembangan anak pada masa selanjutnya akan mengalami gangguan. Dari disini dapat diketahui bahwa masa awal kehidupan anak yaitu usia 0 sampai 6 tahun merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak.²¹

Pada usia 7 tahun pertama, anak-anak lebih banyak asyik dengan dunia imajinasinya, misalnya anak-anak menunggangi sapu tapi bagi mereka itu adalah sapu terbang bahkan kuda, mereka membuat ruang kecil dipojokan rumah tapi bagi mereka itu sudah bisa menjadi sebuah kerajaan dan sebagainya. Semua adalah bentuk dari imajinasi anak-anak di usia 7 tahun pertama. Anak-anak di bawah usia ini berada pada frekuensi getaran yang rendah, sehingga gampang sekali untuk anak-anak menciptakan dunianya sendiri, mengimajinasikan hal-hal yang unik dan menarik. Karena otak-otak anak-anak pada usia ini akan mudah mengamati dan menerima informasi dari orang tua, saudara dan lingkungannya. Sehingga perilaku anak-anak mulai terbentuk dari dini, pelan-pelan tapi pasti. Apa yang dilihat anak-anak akan dicontohkan,

²¹ /bid

mulai dari tindakan sampai pada perilaku lainnya seperti bahasa, dan sebagainya.

Menurut Henry bahwa *game online* memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif yakni,²²

a. Dampak positif

Game memiliki dampak positif, *game* juga bermanfaat bagi pemainnya, antara lain melatih;

- 1) Anak akan mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
- 2) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.
- 3) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilakukan.
- 4) Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan *game* yang berulang kali.
- 5) Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
- 6) Melatih kosa kata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal, sebuah simulasi multimedia interaktif yang

²² Ganang Ramadhan FS, *Analisis dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negara Semarang, 2020. Hlm. 12-13.

digunakan untuk mencoba memanipulasi beberapa fenomena dunia nyata.

Dampak positif *game* dapat dilihat pada *game-game* yang menentengahkan *puzzle*, detektif, atau lainnya. *Game* yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.

b. Dampak negatif

Game memiliki dampak negatif bagi pengguna, antara lain:

- 1) Penurunan aktifitas gelombang otak depan, dengan pengendalian emosi dan agresifitas.
- 2) Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih *score* yang tinggi dan tak terkalahkan atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari hari.
- 3) *Game* juga dapat menumpuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* di jadikan usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.
- 4) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupan.
- 5) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran anak selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkan.

6) Anak mengalami masalah mental. Dampak dari *game* bisa menyebabkan anak menjadi dua kali hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.

7) Bermain *game* merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila *game* telah menjadi candu.

Dica Freprinca mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecandu *game* yakni:²³

1) *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain *game* menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif) perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

2) *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena pengguna *game* kurang atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya misalnya mudah marah atau *moodiness* (perasaan yang suka berubah-ubah).

3) *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game* untuk mendapat efek perubahan dari

²³ Ganang Ramadhan FS, *Analisis dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negara Semarang, 2020. Hlm. 13-14.

mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya jumlah penggunaan harus ditingkatkan.

- 4) *Negative repercussion* adalah reaksi negatif dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara penggunaan *game* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik interafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena telah menghabiskan waktu bermain *game*.

Dalam perilaku sosial sudah pasti terdapat penyimpangan sosial. Penyimpangan sosial adalah konsekuensi kemahiran dan penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang di pelajari dari norma-norma yang menyimpang, terutama dari subkultur atau diantara teman-teman sebaya yang menyimpang.²⁴

Bentuk-bentuk gangguan atau penyimpangan perilaku dapat ditinjau dari berbagai segi. Menurut Prayitno dan Amti, bentuk-bentuk

²⁴ Zulaikha Okta Putri, *Pengaruh Game Online Terhadap Komunikasi Sosial Pada Mahasiswa*, Universitas Sebelas Maret., hlm. 5

gangguan perilaku tersebut digolongkan ke dalam tiga dimensi kemanusiaan, yaitu: dimensi sosialitas, seperti bentrok dengan guru, dimensi moralitas, seperti melanggar tata tertib sekolah, membolos, nakal, kasar, dimensi religius, seperti tidak melakukan shalat atau perbuatan-perbuatan lain yang menyimpang dari agama yang di anutnya, dampak bermain game online selain memberikan dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya.

Berdasarkan kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online* memberikan dampak baik positif maupun negatif. Dampak positif ialah pengguna dapat bertemu dan berbicara dengan pengguna-pengguna lain di dalam maupun di luar tempat tinggalnya melalui dunia virtual atau dunia tidak nyata, meningkatkan ketangkasan atau melatih perkembangan motorik dan neurologi, dan melatih kosa kata atau bahasa pengguna. Sedangkan dampak negatif ialah menurunkan kefokusannya pada proses belajar di sekolah ataupun di rumah.²⁵

Sebenarnya dilihat dari dampak positif dan negatif terlalu seringnya bermain *game online* memiliki hubungannya dengan dampak pada perilaku sosial anak-anak sendiri karena ini akan berakibat pada psikologi, baik mental maupun fisik. Anak-anak mungkin menjadi sangat tangkas dalam memainkan game online tetapi akan mengubah sikap anak-

²⁵ Zulaikha Okta Putri, *Pengaruh Game Online Terhadap Komunikasi Sosial Pada Mahasiswa*, Universitas Sebelas Maret., hlm. 5

anak menjadi lebih emosional dan ambisius. Anak-anak tidak akan merasa puas sampai menyelesaikan tugas pada *game online*, seperti tugas menembak musuh dan sebagainya, sehingga akan mengabaikan hal lain seperti belajar, istirahat ataupun tidak menataati perintah orang tua.

C. Teori-teori

Dari penjelasan mengenai game online dan dampaknya terhadap perilaku sosial, adapun teori-teori yang memiliki kaitannya dengan permasalahan diatas diantaranya:

Teori Ketergantungan Media (*Dependency Theory*) adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu.²⁶ Berkaitan dengan ini bahwa semakin sering seseorang memainkan *game online*, maka semakin penting untuk orang itu.

Selaras dengan teori ini, Young juga berpendapat bahwa bermain *game online* adalah suatu aktivitas yang dapat menguras emosi dan menghabiskan waktu. Untuk bisa menghabiskan lebih banyak waktu dengan komputer, individu yang ketergantungan *game online* akan

²⁶ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Teori_ketergantungan_media diakses tanggal 15 september 2021 pukul 17.23

menolak untuk tidur, makan, olahraga, melakukan hal lain, dan bersosialisasi dengan orang lain.²⁷

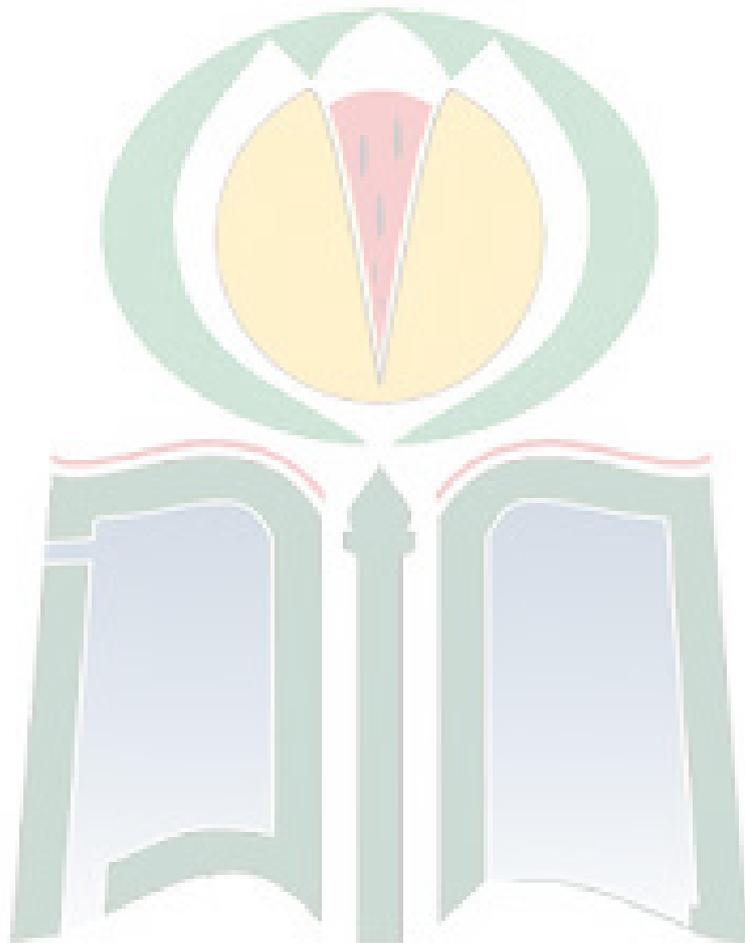
Menurut Young, kecanduan *game online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk *game online* telah mengambil alih pikirannya.²⁸

Meskipun ada perbedaan mengenai kata ketergantungan dan kata kecanduan, tetapi keduanya memiliki kaitannya. Sebelum seorang pengguna *game online* mengalami kecanduan, ini akan berawal dari pengguna keseringan bermain *game online* dan tanpa sadar menjadi sebuah kebutuhan yang sebenarnya adalah proses ketergantungan pengguna pada *game online*. Gejala ketergantungan ini terjadi karena pengguna mulai mengalami kepuasan, sama halnya dengan ketergantungan obat, pengguna akan lupa waktu dalam bermain *game*

²⁷ Ridwan Syahrhan, Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya, Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Tadulako, Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, Volume 1 Nomor 1 Juni 2015, hal. 87

²⁸ Ridwan Syahrhan, Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya, Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Tadulako, Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, Volume 1 Nomor 1 Juni 2015, hal. 89

online. Sehingga dari ketergantungan inilah lambat laun membuat pengguna mengalami yang namanya kecanduan.



2. Teori Konflik (Ralf Dahrendorf)

Ralf Dahrendorf adalah salah satu pakar sosiologi yang memusatkan pemikirannya pada teori konflik. Dalam karya Ralf Dahrendorf, pendirian teori konflik dan teori fungsionalis disejajarkan. Menurut para fungsionalis, masyarakat adalah statis atau masyarakat berada dalam keadaan berubah secara seimbang. Tetapi menurut Dahrendorf, dan teoritis lainnya, setiap masyarakat setiap saat tunduk pada proses perubahan. Fungsionalis cenderung melihat masyarakat secara informal diikat oleh norma, nilai dan moral. Teori kritis melihat apa pun keteraturan yang terdapat dalam masyarakat berasal dari pemaksaan terhadap anggotanya oleh mereka yang berada di atas.²⁹

Lebih lanjut, Dahrendorf memusatkan perhatian pada Struktur sosial yang lebih luas. Inti tesisnya adalah gagasan bahwa berbagai posisi di dalam masyarakat mempunyai kualitas otoritas yang berbeda. Otoritas tidak terlepas di dalam diri individu, tetapi di dalam posisi. Otoritas secara tersirat menyatakan superordinasi dan subordinasi. Mereka yang menduduki posisi otoritas diharapkan mengendalikan bawahan. Artinya, mereka berkuasa karena harapan dari orang yang berada di sekitar mereka, bukan karena ciri-ciri psikologi mereka sendiri.³⁰

²⁹ George Ritzer, 2014, *Teori Sosiologi Modern*, Penerbit Prenadamedia Group, Depok, hlm. 148

³⁰ *Ibid*, hlm. 149

Berdasarkan dengan pendapat Dahrendorf tentang teori konflik yang disejajarkan dengan teori fungsionalis, bahwa masyarakat berada dalam keadaan berubah secara seimbang dan masyarakat setiap saat tunduk pada proses perubahan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masyarakat akan mengalami perubahan meski tunduk pada proses perubahan itu sendiri secara seimbang sesuai dengan kehidupan sosialnya atau dengan perkembangan zaman. Misalnya dalam bermain *game online*, anak-anak bukan saja bermain dengan orang-orang yang berasal dari lingkungannya sendiri tetapi orang luar, katakanlah luar Maluku. Sadar atau tidak sadar mereka akan mempelajari bahasa-bahasa luar seperti pengucapan 'aku – kamu, lu – gue,' atau jika terjadi konflik kecil-kecilan anak-anak akan sering menggunakan bahasa makian seperti 'goblok, bacot, anjir, anjay, bangke, bego,' dan sebagainya. Ini akan mempengaruhi perubahan pada cara bicara anak-anak di dunia nyata.

Kemudian pendapat Dahrendorf tentang konflik tapi berkaitan dengan otoritas, dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang memiliki otoritas atau ada pada posisi tertinggi dalam lingkungan atau kelompoknya maka ia akan sangat gampang mengatur dan memerintah bawahannya. Jika dikaitkan dalam posisi anak dan orang tua, maka posisi anak berada pada posisi sebagai bawahan dan orang tua sebagai posisi tertinggi. Jika terjadinya konflik maka sudah barang tentu orang tua akan punya otoritas tertinggi dalam memerintah anak-anak dan mengendalikan anak-anak. Contoh, seorang ibu menyuruh anaknya berhenti bermain *game online*

untuk belajar, sedangkan dalam keadaan asyik bermain *game online* anaknya tidak mau berhenti dan mengabaikan perintah ibunya, maka akan terjadinya konflik antara ibu dan anaknya. Dalam situasi itu sudah pasti ibu punya otoritas tertinggi untuk mengatur anaknya, jika anaknya di pukul dan di cubit maka anaknya akan berhenti.

3. Teori Resistensi (James Scott)

Menurut James Scott dalam teori resistensi bahwa resistensi dipahami sebagai sebuah respon terhadap suatu inisiatif perubahan, suatu respon hasil rangsangan yang membentuk kenyataan dimana individu hidup. Meskipun objek yang diteliti James menggunakan teori ini berbeda, namun teori ini memiliki kaitannya dengan permasalahan dalam penelitian ini.³¹

Jika teori dikaitkan dalam masalah penelitian ini maka respon anak pada sesuatu yang ditentang akan menimbulkan tekanan pada anak tersebut. Hal ini kemudian membentuk perubahan yang tidak baik pada anak-anak, yang tadinya mengikuti perintah orang tuanya diam-diam memberontok dibelakang dalam artian tidak mentaati perintah orang tua. Sehingga hasil rasangan dari penolakan orang tua terhadap apa yang anak-anak sukai dapat mengubah perilaku mereka, lebih tepatnya perilaku negatif.

³¹ Satriani, Juhaepa, dan Ambo Up, Resistensi Sosial Masyarakat Suku Bajo (Studi Kasus Atas Perlawanan Masyarakat Di Pulau Masudu Kecamatan Poleang Tenggara Terhadap Kebijakan Resettlement Ke Desa Liano Kecamatan Mataoleo Kabupaten Bombana), *Neo Societal*; Vol. 3; No. 2; 2018, Hal. 410