

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Konsep *Game Online*

##### 2.1.1 Pengertian *Game Online*

Secara garis besar *game online* merupakan game yang dibuat dengan menggunakan informasi pribadi dengan dorongan koneksi internet, *game online* ini dibentuk sesuai dengan perkembangan sektor publik. Permainan *game online* terus berkembang disesuaikan dengan kemajuan zaman modern. Dalam bermain *game online* pemain harus mengikuti peraturan sesuai aturan yang sudah ditetapkan dalam permainan tersebut (Novrialdy, 2019).

Bermain *game online* mencerminkan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial pada remaja. Bermain *game online* dapat bermanfaat bagi remaja karena mereka dapat belajar komunikasi dan beradaptasi dengan lingkungan mereka melalui bermain. Game ini dibuat untuk kesenangan sendiri tanpa mempertimbangkan hasil akhir dalam game yang dibuat dengan memainkan *game online* (Ananda Oktavianti, Sanhg Ayu Made Adyani, 2021).

Banyak yang kita jumpai dari berbagai jenis *game online* mulai dari game dengan genre War, Race, Sport dan masih banyak lagi. *Game online* dapat dimainkan dengan aturan yang sudah ditetapkan, jadi biasanya ada pemenang dan ada yang kalah. *Game online* memiliki dampak yang besar bagi para remaja. Remaja yang sering bermain *game online* akan mengalami kecanduan dan mengurangi minat waktu belajar (Kuss & Griffiths, 2012).

Kecanduan game online dapat berdampak negatif pada remaja. Meskipun demikian perlu dilakukan upaya agar para remaja dapat terhindar dari kecanduan bermain game online. Banyak penelitian yang telah dilakukan tentang kecanduan game namun dari sekian banyak penelitian hanya sedikit saja yang berfokus pada upaya pencegahan kecanduan game online. Jika bermain game online terlalu sering dapat mempengaruhi para remaja kesulitan berkonsentrasi, komunikasi dan berkurangnya minat terhadap lingkungan sekitarnya (Untuk et al., 2019).

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seorang remaja seharusnya mampu menentukan apa yang harus diprioritaskan. Namun pada kenyataannya banyak para remaja yang memilih bermain *game online* daripada memenuhi tanggung jawabnya sebagai seorang remaja (Temu, 2017).

### 2.1.2 Jenis *Game Online*

*Game online* memiliki berbagai jenis yang berbeda. Berikut ini adalah rincian game berdasarkan tipe/genre :

#### 1. *Shooter Game*

Game ini merupakan game menembak, permainan yang termasuk dalam genre ini termasuk *Counter Strike*, *Mercenary Ops*, *Point Blank*. Game penembak ini dinominasikan ke dalam FPS (*First Person Shooter*) namun setelah dikembangkan kini telah berubah menjadi *Third Person Shooter* dan *Multiplayer Online Shooter*. (Siti Asmiatun, 2017)

#### 2. *Game Petualangan / Adventure Game*

Game petualangan merupakan game menyenangkan yang dirancang dan digunakan dalam permainan. Game petualangan ini merupakan variasi dari game

online asli yang kemudian dikembangkan. Game petualangan ini seperti Sonic dan Mario Bros. Game populer dari tahun 90-an.

### **3. Game Aksi / Action Game**

Game aksi mengandalkan keterampilan dan kecepatan tangan pemain untuk menyelesaikan permainan tersebut. Dan seiring berkembangnya game, game ini sering digabungkan dengan game petualangan untuk menciptakan genre petualangan dengan aksi baru. Game yang mengandalkan skill dan kecepatan tangan memiliki sejarah yang menarik. (Dinarusta, 2019).

### **4. Permainan Peran**

Game ini sangat cocok untuk dimainkan secara online. Konsep *role-playing* game disini setiap pemain bebas melakukan apapun yang mereka inginkan dalam game tersebut. Artinya bebas memilih konsep yang ditawarkan oleh game ini. Game ini memiliki banyak misi dan level yang dapat mencegah pemain untuk menyerah pada game ini.

### **5. Game Simulasi**

Game simulasi merupakan game yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan sebenarnya dari suatu objek. Game simulasi ini tidak jauh berbeda dengan aslinya, beberapa perusahaan dapat mengembangkan game ini seperti game simulator pesawat.

### **6. Game Browser**

Permainan ini merupakan jenis permainan yang dianggap permainan baru oleh para pemainnya. Game ini memiliki fitur yang sederhana, hanya perlu membuka *browser* untuk bisa memainkannya tanpa syarat apapun. Contoh dari game ini adalah zynga.

## 7. Musik/*Dance game*

Game ini adalah jenis perkembangan baru, permainan ini menawarkan fitur yang berfokus pada musik dan tarian. Permainan ini sangat populer hingga bisa dimainkan di keramaian seperti pusat perbelanjaan. Ada banyak game musik termasuk *Ayo dance, Showtime, Streetidol*, dan masih banyak lagi (Siti Asmiatun, 2017).

### 2.1.3 Dampak *Game Online*

#### 1. Dampak Positif *Game Online*

Pemain game sering disebut dengan gamer, yang dapat melatih pemainnya untuk memenangkan permainan dengan cepat dan mendapatkan skor atau nilai yang diinginkan (Safitri, 2020). Pemain game tersebut dapat :

- a) Meningkatkan konsentrasi.

Dengan sering bermain game, pemain akan melatih konsentrasi. Konsentrasi ini akan meningkat saat pemain mencoba memikirkan misi atau tugas dari permainan tersebut.

- b) Meningkatkan konsentrasi tangan dan mata.

- c) Keterampilan membaca yang lebih baik karena mereka cenderung membaca saat bermain game online karena ketidaktahuan mereka tentang cara bermain game dan dengan ini dapat meningkatkan minat baca mereka.

- d) Game online banyak menggunakan Bahasa Inggris untuk mengoperasikannya. Dengan bermain game online, dapat melatih diri untuk memperluas kosakata Bahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris saat bermain game online. (Surbakti, 2017)

## 2. Dampak Negatif Game Online

### a. Menimbulkan kecanduan (adiksi).

Sebagian besar game dirancang untuk membuat pemain tetap ketagihan. Semakin kecanduan game, semakin banyak keuntungan yang didapat pengembang *game online* dari membeli emas/alat/ karakter dan sejenisnya (Lestari, 2018).

### b. Mendorong melakukan sesuatu yang negatif.

Meski jumlahnya tidak banyak, namun masih sering kita jumpai kasus pemain *game online* yang mencoba untuk mencuri ID pemain lain dengan berbagai macam cara. Kemudian mengambil uang atau senjata yang ada pada *game online*. Aktivitas pencurian identitas ini sering berlanjut melalui akun lain seperti *Facebook*, *E-mail* pribadi dengan menggunakan *keylogger* atau *software* lainnya (Hermawan, 2019).

### c. Berbicara tidak baik.

Banyak terjadi di seluruh dunia atau di Indonesia, para pemain *game online* (gamer) sering mengucapkan kata-kata kurang baik saat bermain di warnet atau *game center*.

### d. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola makan dan istirahat sering terjadi pada pemain *game online* karena kurangnya pengendalian diri. Waktu makan jadi tidak menentu, sering tidur lebih awal untuk memanfaatkan bermain *game online* nantinya (Surbakti, 2017).

#### 2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Game Online

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan game online pada anak remaja adalah kenyamanan pribadi, keluarga, sosial, dan game online lainnya. Anak remaja yang kecanduan game online mempunyai kehidupan sehari-hari yang monoton, sehingga interaksi sosial yang dilakukan anak remaja di lingkungannya sangat kurang dan menimbulkan anak remaja sulit bergaul dengan teman-temannya. Bermain

game online cenderung membuat pemain ketagihan jika tahu cara memainkannya. Karena dari segi game online mempunyai beberapa fitur yang membuat pemain menarik. Anak remaja bisa menghabiskan waktu bermainnya 2 – 4 jam atau lebih yang membuat para pemain harus bermain game online secara terus menerus (Hermawan, 2019).

### **2.1.5 Penyebab Game Online**

Menurut (Kim et al., 2019), ada beberapa penyebab kecanduan game online, yaitu :

- a) Kesepian
- b) Kurangnya kontrol diri
- c) Komunikasi terbuka dengan orang tua
- d) Dukungan emosional dari kelompok sebaya

## **2.2 Konsep Interaksi Sosial**

### **2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial**

Interaksi sosial adalah interaksi antara satu orang dengan orang lain melalui komunikasi, jika tidak dilakukan melalui dua atau lebih interaksi tidak akan terjadi. Tindakan interaksi dapat dilakukan di ruangan lain melalui non-kontak fisik dan menggunakan teknologi informasi terkini seperti telepon genggam dan internet untuk menghubungi teman saat di luar ruangan (Saputra, 2021).

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang sangat dinamis dan mencakup hubungan interpersonal antar kelompok. Keakraban merupakan kemampuan seseorang untuk hidup dan bergaul dengan lingkungannya sehingga para remaja merasa puas dengan dirinya. Remaja akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi di

lingkungan sosial sehingga remaja sulit bergaul, memiliki teman yang lebih sedikit, dan memiliki harga diri yang rendah. Efek psikologis remaja dapat timbul dengan perasaan tertekan, dikucilkan dan merasa tidak nyaman dengan lingkungannya (Sari, 2019).

### 2.2.2 Aspek Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya sehari-harinya. Oleh karena itu, tidak dapat dihindari bahwa seseorang selalu berhubungan dengan orang lain. Interaksi sosial ini didasarkan pada beberapa aspek yaitu :

#### 1) Komunikasi

Komunikasi adalah salah satu faktor penentu keberhasilan. Seseorang yang fasih berkomunikasi akan memainkan banyak peran penting dalam kehidupan, dan kesuksesan tidak jauh dari itu. Komunikasi dapat dibagi menjadi :

- a. Komunikasi satu arah adalah kombinasi yang hanya datang dari satu sisi dan hanya orang lain yang mengambil peran dari sisi lain.
- b. Komunikasi dua arah yaitu penerimaan yang bisa mengubah fungsi pengirim pesan. Sedangkan pengirim pesan bisa digunakan sebagai penerima pesan (Hakiki, 2019).

Komunikasi adalah interaksi sosial, jika anda ahli dalam berkomunikasi pasti akan dapat melakukan percakapan seperti yang diharapkan. Ada beberapa bentuk komunikasi yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal :

a. Komunikasi verbal

Komunikasi verbal (pesan lisan) yaitu pesan yang disampaikan secara lisan dan tertulis dengan menggunakan lambang-lambang Bahasa. Dalam proses komunikasi, peran linguistik berhubungan dengan kata dan makna, Bahasa dan pikiran.

b. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal (pesan nonverbal) adalah pesan yang dipicu oleh gejala, termasuk gerak tubuh, sikap, ekspresi wajah, dan penampilan fisik. Komunikasi nonverbal adalah komunikasi tanpa kata-kata yang meliputi :

a) Kualitas suara

Jika nada yang dikeluarkan tinggi dapat membuat lawan bicara panik dan kurang gembira. Jika nada yang dikeluarkan rendah akan membuat lawan bicara menjadi percaya diri.

b) Bahasa tubuh

Bahasa tubuh merupakan gerakan tubuh yang tidak kita sadari dan dapat memperkuat, melemahkan atau bahkan menghambat komunikasi.

c) Ekspresi wajah

Senyum merupakan Bahasa komunikasi paling sederhana yang membuat lawan bicara mudah senyum untuk dilakukan.

d) Pakaian dan penampilan

Berpenampilan yang sederhana dapat membuat lawan bicara menjadi percaya diri dan terlihat sopan saat berkomunikasi dengan orang lain (Andhini, 2017).

### 2.2.3 Ciri-ciri Interaksi Sosial

Ciri-ciri penting dari interaksi sosial adalah sebagai berikut (Saputra, 2021) :

- a. Jika jumlah pelaku lebih dari satu,
- b. Maka ada komunikasi antar partisipan dengan menggunakan simbol.
- c. Adanya dimensi waktu termasuk masa lalu, sekarang dan masa depan.
- d. Adanya tujuan tertentu yang menentukan karakter dari perilaku saat ini, terlepas dari apa yang mereka lakukan sama seperti yang diprediksi oleh pengamat.

### 2.2.4 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Secara umum interaksi dibagi menjadi dua jenis yaitu Interaksi Asosiatif dan Interaksi Disosiatif :

1. Interaksi sosial asosiatif memiliki proses kerjasama, dilakukan dengan penuh kesadaran. Interaksi sosial asosiatif ini memiliki sifat positif
2. Interaksi sosial disosiatif dibagi menjadi empat jenis yaitu persaingan, kontradiksi, pertentangan, dan konflik :
  - a) Persaingan adalah interaksi sosial yang positif karena membuat orang menjadi lebih baik. Jika pesaing merasa tidak adil, maka persaingan akan berdampak negatif.
  - b) Kontradiksi adalah interaksi yang mempresentasikan sikap kontradiktif (tidak setuju).
  - c) Pertentangan adalah interaksi yang terjadi dalam hubungan yang bertentangan atau tidak setuju.
  - d) Konflik merupakan interaksi sosial antara dua pihak atau lebih dimana masing-masing pihak berusaha untuk menjatuhkan orang lain. Konflik yang muncul antara

lain adalah perbedaan pendapat, perbedaan pengalaman, perbedaan kepentingan (Jumiko, 2012).

### **2.2.5 Hubungan Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial**

Terlalu sering bermain game online akan mengganggu kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa mengkhawatirkan jika tidak ada pengendalian diri untuk dapat membatasi bermain game online. Kebiasaan bermain game online juga dapat mengasingkan individu dari lingkungan sekitarnya. Semakin tinggi kecanduan game online, semakin rendah interaksi sosial dan sebaliknya, semakin rendah kecanduan game online, semakin tinggi interaksi sosial. Seseorang yang kecanduan game online akan menghabiskan lebih sedikit waktu dengan teman-teman sosialnya dan memiliki dampak negatif dari game online yang sangat jelas karena kehilangan kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka. Kebiasaan bermain game juga membuat mereka sulit berinteraksi secara sosial dengan orang-orang di sekitarnya karena sering menutup diri untuk menghabiskan waktu bermain game daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Maria, 2022)

## **2.3 Konsep Psikososial Remaja**

### **2.3.1 Pengertian Konsep Psikososial Remaja**

Remaja merupakan seseorang yang baru memasuki masa dewasa, mulai mengetahui mana yang baik dan mana yang tidak mengenal lawan jenis, memahami perannya dalam dunia sosial, menerima identitas dirinya dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya. Maka dari itu, teori perkembangan memungkinkan perawat untuk mengidentifikasi yang terjadi selama pertumbuhan dan perkembangan remaja. Teori Sigmund Freud, Erik Erikson, dan Sullivan memberi apresiasi atas perjuangan remaja untuk mencapai kedewasaan. Proses

pengembangan identitas pribadi pada masa remaja membutuhkan citra diri serta hubungan antara peran masa depan dan pengalaman masa lalu (Psikologi et al., 2019). Menurut (Andhini, 2017) membedakan masa remaja dalam empat bagian, yaitu :

- a. Masa remaja atau pra-pubertas (10-12 tahun).
- b. Masa remaja awal atau pubertas (12-15 tahun).
- c. Masa remaja pertengahan (15-18 tahun).
- d. Masa remaja akhir (18-21 tahun).

### 2.3.2 Ciri Perkembangan Remaja

Beberapa ciri-ciri perkembangan yang umum pada masa remaja adalah sebagai berikut (Dwiyono, 2021) :

- a. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa.
- b. Masa remaja sebagai masa perubahan (dengan peningkatan emosi).
- c. Masa remaja adalah usia yang bermasalah, rentan terhadap kekacauan, dan tanpa beban.
- d. Masa remaja adalah masa yang menakutkan (merasa banyak salah).
- e. Masa remaja cenderung memaksakan diri semaunya (tidak realistis).
- f. Masa remaja sebagai ambang kedewasaan (mencari jati diri).

### 2.4 Data Karakteristik Demografi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa SMK Nasional Malang yang mengalami kecanduan *game online* ringan adalah laki-laki sebanyak 52 orang (61,2 %) dan mengalami interaksi sosial kurang sebanyak 55 orang (64,7 %), sebagian besar berusia 17 tahun sebanyak 41 orang (48,2 %), kelas XI sebanyak 60

orang (70,6 %), tinggal dengan keluarga inti sebanyak 75 orang (88,2 %), beragama Islam sebanyak 73 orang (85,9 %), jurusan responden di dominasi dari jurusan Manajemen Perkantoran sebanyak 25 orang (29,4 %), durasi bermain game online sebagian besar yaitu selama 1-3 jam, serta pekerjaan orang tua responden adalah swasta sebanyak 46 orang (54,1 %).

Dalam penelitian (Liasna, 2017) mengungkapkan bahwa laki-laki lebih banyak mengalami kecanduan *game online* dibandingkan dengan perempuan. Usia juga dikaitkan dengan terjadinya kecanduan game online, jika ditinjau dari tingkat pendidikan siswa SMK lebih berisiko terhadap kecanduan *game online* dibandingkan dengan siswa SD dan SMP. Durasi bermain game online menghabiskan waktu sekitar 2,5 jam perharinya. Lalu teori ini juga menjelaskan bahwa pendidikan dan tanggung jawab pekerjaan orang tua tersebut dapat menentukan bagaimana ketersediaan dana untuk menggunakan media internet terutama bermain *game online*.

