

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Game Online

###### a. Pengertian *Game*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu (Adiningtyas, 2017:32). Dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam kamus besar bahasa Indonesia *online* permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yg dipertandingkan.

*Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin untuk mendapatkan kepuasan batin pemainnya (Junus. et al., 2021:27). *Game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan (Kurniasari, 2019). *Game* yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan *game* tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak (Ulya et al., 2021,1113). Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dibuat dengan teknik dan metode tertentu yang dapat memberi kesenangan atau kepuasan batin.

###### b. Pengertian *Game Online*

*Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *Game online* merupakan suatu bentuk *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan

memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet (Rini, 2011:89). Menurut Adam & Rollings (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah salah satu akses permainan yang menggunakan jaringan internet atau LAN.

### c. Jenis-jenis *Game Online*

Jenis game biasa disebut dengan istilah *genre game*. Selain itu berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah game. Menurut Henry (2010:123) format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *genre* lain.

*Game* yang penulis buat juga merupakan campuran dari beberapa *genre*. Jenis-jenis *game* yang ada menurut Henry (2010:123) adalah sebagai berikut:

#### 1) *Board Game*

*Game* jenis ini sama dengan *game board* tradisional seperti monopoli. Hanya saja permainan tradisional ini dimainkan melalui komputer.

#### 2) *Puzzle Game*

Jenis *game* ini memberi tantangan dengan cara menjatuhkan atau melenyapkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Contoh *game* ini adalah *Tetris*.

#### 3) *Fighting Game*

Jenis *game* ini sesuai dengan namanya berisi tentang pertarungan. Contoh *game* ini yaitu *Street Fighter*, *Samurai Showdown*, *Virtual Fighter* dan *Kungfu*.

#### 4) *Racing Game*

*Game* ini adalah game tentang balapan. *Racing Game* adalah tipe *game* yang tujuannya adalah mencapai garis *finish* dari suatu *race*, dalam game ini biasanya pemain dapat memilih & membeli kendaraan, mendandani, melakukan

*upgrade* mesin Contoh *game* ini yaitu *Need for Speed Underground* dan *Toca Race Driver*.

5) *Mobile legend*

*Game android* pertama yang terpopuler di Indonesia yaitu *game* dengan *genre* MOBA (*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara *online* membutuhkan koneksi internet, dalam pertandingan akan dibagi menjadi 2 tim 5 lawan 5. Di satu *map* dengan 3 lorong untuk melawan tower musuh, 3 area hutan, 18 tower pertahanan, 2 boss yang buas. *Game* ini membutuhkan kerjasama tim yang baik untuk memenangkannya yaitu dengan menghancurkan tower lawan.

6) *PUBG Mobile (Player Unknown's Battlegrounds)*

*Game* selanjutnya ada *PUBG Mobile*, *game* ini pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat populer. Hingga pada bulan Maret 2018, Tencent Games selaku *developer mobile*-nya merilis *PUBG* versi *mobile* secara resmi. Dan langsung menjadi populer, sempat melewati kepopuleran *mobile legends*. Dalam permainan *PUBG* ini mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir. Pemain bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim

**d. Dampak Kebiasaan Bermain *Game Online***

Dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *game online*. Menurut Nilwan (2008) *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*, atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. Sampai saat ini, teknologi telah memungkinkan terobosan besar tentang media imajinasi yang saling terkait dengan interaksi. *Game* merupakan salah satu artefak abad 21 yang telah menghasilkan pemahaman besar tentang nilai spirit juang dalam sebuah daya interaktif buatan. Abad teknologi telah menciptakan

peradaban terpenting dalam hidup manusia, manusia menciptakan ketidakpastian interaksi kedalam suatu dunia buatan. Adapun beberapa dampak positif dan negatif *game online* bagi pelajar adalah sebagai berikut (Ariantoro,2016:46):

1) Dampak Positif

a) Meningkatkan Konsentrasi

Dr. Jo Bryce kepala penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa *gamer* sejati memiliki daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka menyelesaikan misi/tugas.

b) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Rata-rata *gamers* mempunyai kemampuan berbahasa Inggris yang lebih baik daripada non *gamer*, karena *game* umumnya memakai bahasa Inggris. Ini membuat *gamers* terbiasa dengan bahasa Inggris.

c) Mengusir Stress

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain *game* dapat mengendurkan ketegangan syaraf.

2) Dampak Negatif

a) Membuat kecanduan yang berlebihan

Bermain *game* tentunya dapat membuat kecanduan, karena *game* merupakan sebuah hiburan. Tapi bermain *game* secara terus-menerus dapat membuat seseorang menjadi lupa waktu. Hal ini membuat orang tersebut lupa dengan pekerjaan, makan, dan lain-lain.

b) Membuat mata rusak

Menatap layar monitor berjam-jam untuk bermain *game* tentunya akan membuat mata kita berair atau perih. Bahkan, jika terlalu sering, mata kita bisa minus atau plus dan harus menggunakan kacamata.

c) Membuat malas

Bermain *game* akan membuat penggunanya yang kecanduan lupa segalanya. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau beraktifitas namun anak cenderung memanfaatkannya untuk asik bermain *game online*. Anak hanya fokus terhadap *game* yang di mainkannya dan anak akan malas mengerjakan tugas.

## 2. Perilaku Siswa

### a. Pengertian perilaku

Setiap manusia memiliki perilaku, perilaku merupakan cermin dari diri manusia itu sendiri. Perilaku timbul dari motif yang ada di dalam manusia. Dengan demikian bahwa perilaku atau aktifitas-aktifitas itu merupakan manifestasi kehidupan psikis. Perilaku (*behaviour*) adalah tindakan-tindakan (*actions*) atau reaksi-reaksi (*reactions*) dari suatu obyek atau organisme. Perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Sumarsid, 2019,169).

Menurut Skinner seorang ahli psikologi yang dikutip dari Notoatmodjo (2003), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori skinner disebut “S-O-R” atau Stimulus-Organisme-Respon.

Perilaku itu sendiri dapat disimpulkan sebagai tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan sebagainya (Sumarsid,2019:169). Perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi.

### b. Jenis Perilaku

Perilaku manusia dapat antara perilaku yang refleks, perilaku nonrefleks dan perilaku yang mempunyai tujuan (Sumarsid,2019:177). Reaksi atau perilaku refleksif adalah perilaku yang terjadi dengan sendirinya, secara otomatis. Stimulus yang diterima organisme atau individu tidak sampai ke pusat susunan syaraf atau otak, sebagai pusat kesadaran, sebagai pusat pengendali dari sifat manusia. Misalnya reaksi kedip mata bila kena sinar; gerak lutut bila kena sentuhan palu; menarik jari bila kena api dan sebagainya.

Perilaku non refleksi adalah perilaku dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran ini disebut proses psikologi. Perilaku ini merupakan perilaku yang dibentuk, dapat dikendalikan, karena itu dapat berubah dari waktu ke waktu, sebagai hasil proses belajar. Disamping perilaku manusia dapat dikendalikan atau terkendali, yang berarti bahwa perilaku itu dapat diatur oleh individu yang bersangkutan, perilaku manusia juga merupakan perilaku yang terintegrasi (integrated), yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu atau manusia itu terlibat dalam perilaku yang bersangkutan bukan bagian demi bagian.

Perilaku yang mempunyai tujuan yaitu perilaku gerak refleks yang kompleks atau merupakan rangkaian tahap-tahap yang banyak, tiga gejala yang menyertai perilaku bertujuan adalah pengenalan, perasaan atau emosi, dorongan, keinginan atau motif.

Jenis-jenis perilaku individu menurut (Oktaviana,2015:35):

- 1) Perilaku sadar, perilaku yang melalui kerja otak dan pusat susunan saraf,
- 2) Perilaku tak sadar, perilaku yang spontan atau instingtif,
- 3) Perilaku tampak dan tidak tampak,
- 4) Perilaku sederhana dan kompleks,
- 5) Perilaku kognitif, afektif, konatif, dan psikomotor.

### c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku manusia

Manusia memiliki perilaku yang berbeda dengan yang lainnya. Perilaku manusia juga dipengaruhi beberapa faktor. Ada 2 faktor yang memengaruhi perilaku manusia, yaitu faktor keturunan dan faktor lingkungan (Sumarsid,2019:175-176).

#### 1) Faktor keturunan

Keturunan adalah pembawaan atau karunia dari Tuhan yang sering disebut dengan pembawaan. Seorang anak laki-laki maupun perempuan akan mewarisi genetik dari orang tuanya. Misal, bentuk dan warna rambut, warna mata, bentuk tubuh, warna kulit dan lain sebagainya.

#### 2) Faktor lingkungan

Lingkungan sering disebut dengan milieu, environment atau nurture. Dalam pengertian psikologis lingkungan adalah segala apa yang berpengaruh pada diri individu dalam berperilaku. Lingkungan turut berpengaruh terhadap perkembangan pembawaan dan kehidupan manusia. Lingkungan dapat digolongkan menjadi: lingkungan manusia, lingkungan benda dan lingkungan geografis.

#### d. Ciri-ciri perilaku

Setiap anak-anak memiliki sifat dan perilaku yang berbeda-beda. Perilaku anak yang satu dengan yang lain tidak mungkin sama. Ada beberapa ciri-ciri perilaku anak, yaitu kepekaan terhadap penerimaan dan penolakan sosial, kepekaan yang berlebihan, sugesti dan kontra sugestibilitas, persaingan, kesportifan, tanggung jawab, diskriminasi sosial, dan prasangka.

- 1) Kepekaan terhadap penerimaan dan penolakan sosial.
- 2) Kepekaan yang berlebihan.

Kepekaan yang berlebihan diartikan sebagai kecenderungan untuk mudah tersinggung dan menginterpretasikan bahwa perkataan dan perbuatan yang lain sebagai ungkapan kebencian.

- 3) Sugestibilitas dan kontrasugestibilitas

Sugestibilitas dan kontrasugestibilitas dapat diartikan seperti kepekaan yang berlebihan. Sugestibilitas atau kemudahan dipengaruhi oleh orang lain bersumber ada keinginan untuk mendapatkan perhatian dan penerimaan lingkungannya. Sementara kontrasugestibilitas dapat diartikan sebagai kecenderungan untuk berpikir dan bertindak bertentangan dengan orang lain. Dalam hal ini anak menunjukkan pemberontakan terhadap orang dewasa dengan menunjukkan kontradiksi dengan orang dewasa tersebut.

- 4) Persaingan

Persaingan pada masa anak-anak terungkap dalam tiga bentuk yaitu persaingan diantara anggota kelompok untuk memperoleh pengakuan di dalam kelompok, konflik diantara geng dengan geng yang menjadi saingan, serta konflik antara geng dengan pihak masyarakat yang terorganisasi.

### 5) Diskriminasi sosial

Pada dasarnya, diskriminasi sosial sudah ada pada masa awal, tetapi berkembang dengan baik ketika anak itu menjadi anggota suatu geng. Anak-anak menunjukkan sikap bahwa anggota kelompok mempunyai nilai yang sama, tetapi orang-orang yang tidak menjadi anggota kelompoknya mempunyai nilai yang rendah. Perbedaan itu disebabkan oleh agama, ras sosial, ekonomi dan sebagainya

### e. Perilaku positif dan perilaku negatif

Dalam pergaulan sehari-hari dapat menemukan dua perilaku, yaitu perilaku positif dan perilaku negatif. Orang yang memiliki perilaku negatif umumnya perilaku yang tidak menyenangkan dan membuat orang lain merasa tidak ingin bersamanya (Ulya et al.,2021:1113). Orang tersebut cenderung merugikan orang lain, sebaliknya orang yang memiliki perilaku positif umumnya kehadiran didambakan, menyenangkan, dan orang merasa kerasan bersamanya, kehadirannya cenderung menguntungkan berbagai pihak.

#### 1) Perilaku Positif

Perilaku positif artinya perilaku baik yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang berlaku dalam masyarakat. Perilaku positif tercermin dalam (Kelly,2005:43):

- a) Displin.
- b) Setia kawan, kekeluargaan, rela berkorban, selalu menyelesaikan tanggung jawab dengan baik, penolong, berani membela kebenaran serta memiliki toleransi yang tinggi.
- c) Hemat, gemar menabung, dan hidup sederhana.
- d) Bertakwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan selalu memohon pertolongan tuhan setiap mengalami kesulitan.

#### 2) Perilaku Negatif

Perilaku negatif ialah perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang berlaku dalam masyarakat atau bahkan bertentangan. Perilaku ini tercermin dalam (Kelly,2005:43):

- a) Kemalasan, merasa paling berkuasa, emosional, serta suka memaksakan kehendak.
- b) Ceroboh, tidak tertib, dan tidak disiplin
- c) Rendah diri, cemburu, pemalu
- d) Boros serta bergaya hidup mewah
- e) Tidak bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa.

### 3. Perkembangan Sosial

#### a. Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan proses perkembangan kepribadian siswa selaku seorang anggota masyarakat dalam berhubungan dengan orang lain (Lefudin,2017:141). Perkembangan ini berlangsung sejak masa bayi hingga akhir hayat. Perkembangan adalah proses pembentukan pribadi dalam masyarakat yakni pembentukan pribadi dalam keluarga, bangsa dan budaya. Perkembangan sosial hampir dapat dipastikan merupakan perkembangan moral, sebab perilaku moral pada umumnya merupakan unsur fundamental dalam bertingkah laku sosial. Seorang siswa hanya akan berperilaku sosial tertentu secara memadai apabila menguasai pemikiran norma perilaku moral yang diperlukan.

Perkembangan sosial juga dapat diartikan sebagai pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, yaitu proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi serta meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama (Kompri, 2017:17).

#### b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial

Menurut Kompri (2017) perkembangan sosial siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya:

- 1) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap beberapa aspek perkembangan anak termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak.

2) **Kematangan**

Untuk mampu bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik sehingga setiap orang fisiknya telah mampu menjalankan fungsinya dengan baik.

3) **Status Sosial Ekonomi**

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi atau status kehidupan sosial keluarga dalam lingkungan masyarakat.

4) **Pendidikan**

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normative, akan memberikan warna kehidupan sosial anak di dalam masyarakat dan kehidupan mereka di masa yang akan datang.

5) **Kapasitas Mental, Emosi dan Intelegensi**

Kemampuan berpikir banyak mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan berkemampuan berbahasa secara baik. Oleh karena itu, kemampuan intelektual tinggi, kemampuan berbahasa baik, dan pengendalian emosi secara seimbang sangat menentukan keberhasilan dalam perkembangan sosial anak.

**c. Karakteristik Perkembangan Sosial Anak**

Karakteristik dan ciri tingkah laku sosial anak sekolah dasar yaitu minat terhadap kelompok makin besar dan mulai mengurangi keikutsertaannya pada aktivitas keluarga. Pengaruh yang timbul pada keterampilan sosialisasi anak diantaranya sebagai berikut:

- 1) Membantu anak untuk belajar bersama dengan orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok.
- 2) Membantu anak mengembangkan nilai-nilai sosial lain di luar nilainya.

- 3) Membantu mengembangkan kepribadian yang mandiri dengan mendapatkan kepuasan emosional dari rasa berkawan.

Hurlock (2007:262-265) mengemukakan ada beberapa pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa anak-anak yaitu: kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah dan meniru.

#### **d. Pengaruh Perkembangan Sosial terhadap Tingkah Laku**

Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai suatu proses pencapaian untuk menuju kematangannya dalam suatu hubungan sosial dan sebagai pembelajar agar suatu individu dapat menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan nilai dan aturan serta tuntutan sosial yang dapat berlaku untuk seusianya dan pada lingkungan yang dia tinggali. Pada dasarnya, perkembangan sosial pada anak yang berada pada usia sekolah dasar dapat terlihat dengan adanya perluasan hubungan atau interaksi yang dilakukan pada kegiatan pembelajarannya di kelas maupun saat anak tersebut bermain dengan lingkungan diluar sekolahnya. Selain perluasan hubungan dan interaksi dengan keluarga, pada usia anak sekolah dasar dapat mulai menjalin relasi baru dengan anak-anak yang seusianya (Ulya et al.,2021:1115). Sejalan dengan hal tersebut Suyanto (2005) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan anak agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang ada disekitarnya secara lebih efektif.

Perkembangan sosial dapat dianggap sebagai kesempatan untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam berinteraksi, menyesuaikan diri dan hidup berdampingan dengan orang lain (Sumarsid,2019:171). Perkembangan sosial juga dianggap sebagai suatu perubahan perilaku seseorang untuk menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan sosial yang ada di lingkungannya. Tuntutan sosial setiap anak berbeda-beda menyesuaikan dengan nilai, norma dan budaya yang berlaku di lingkungan masyarakat dimana anak tersebut tumbuh dan berkembang.

Dalam perkembangan sosial, siswa dapat memikirkan perihal dirinya dan orang lain. Pemikiran itu terwujud dalam refleksi diri, yang sering mengarah pada penilaian diri dan kritik dari hasil pergaulannya dengan orang lain. Hasil penilaian

tentang dirinya tidak selalu diketahui orang lain bahkan sering terlihat disembunyikan atau dirahasiakan. Dengan refleksi diri, hubungan dengan situasi lingkungan sering tidak sepenuhnya diterima, karena lingkungan tidak senantiasa sejalan dengan konsep dirinya yang tercermin sebagai suatu kemungkinan bentuk tingkah laku sehari-hari (Utaminingsih & Maharani,2017:35).

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan**

NO	JUDUL	HASIL
1.	Eryzal Novrialdy. Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya (2019)	Kecanduan <i>game online</i> dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan <i>game online</i> meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.
2.	Latifatul Ulya, Sucipto, Irfai Fatuhurohman. Analisis Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak (2021)	<i>Game Online</i> memiliki dampak terhadap kepedulian sosial anak itu sendiri, maupun semua itu bisa terjadi tergantung bagaimana kita mempergunakan <i>game online</i> dengan baik dan benar. Penelitiannya menunjukkan bahwa dampak <i>game online</i> ada yang positif dan ada yang negatif, untuk yang positif anak lebih tau tentang perkembangan teknologi, lebih mudah belajar berbagai bahasa sesuai yang ada di dalam <i>game</i> .

		Dampak negatifnya anak lebih suka menyendiri dikamar dengan bermain ponsel atau <i>game online</i> , bermain hanya dengan anak yang bermain <i>game online</i> karena menurut mereka lebih nyambung dalam komunikasinya, di rumah anak hanya bermain ponsel jarang berkomunikasi dengan keluarganya sendiri, belajar jadi lebih malas.
3.	Adiningtyas. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> (2017)	Game online akan membawa dampak negatif bagi penggunanya apabila permainan ini dimainkan secara berlebihan seperti siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, bolos sekolah serta penyelewengan uang SPP. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya control diri dari siswa tersebut. Untuk mengatasi adanya dampak negatif akibat kecanduan game online, diperlukan bimbingan dan konseling dari sekolah.
4.	Hairil Akbar. Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu (2020)	Dari sini terlihat bahwa <i>Game Online</i> merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat di gemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang

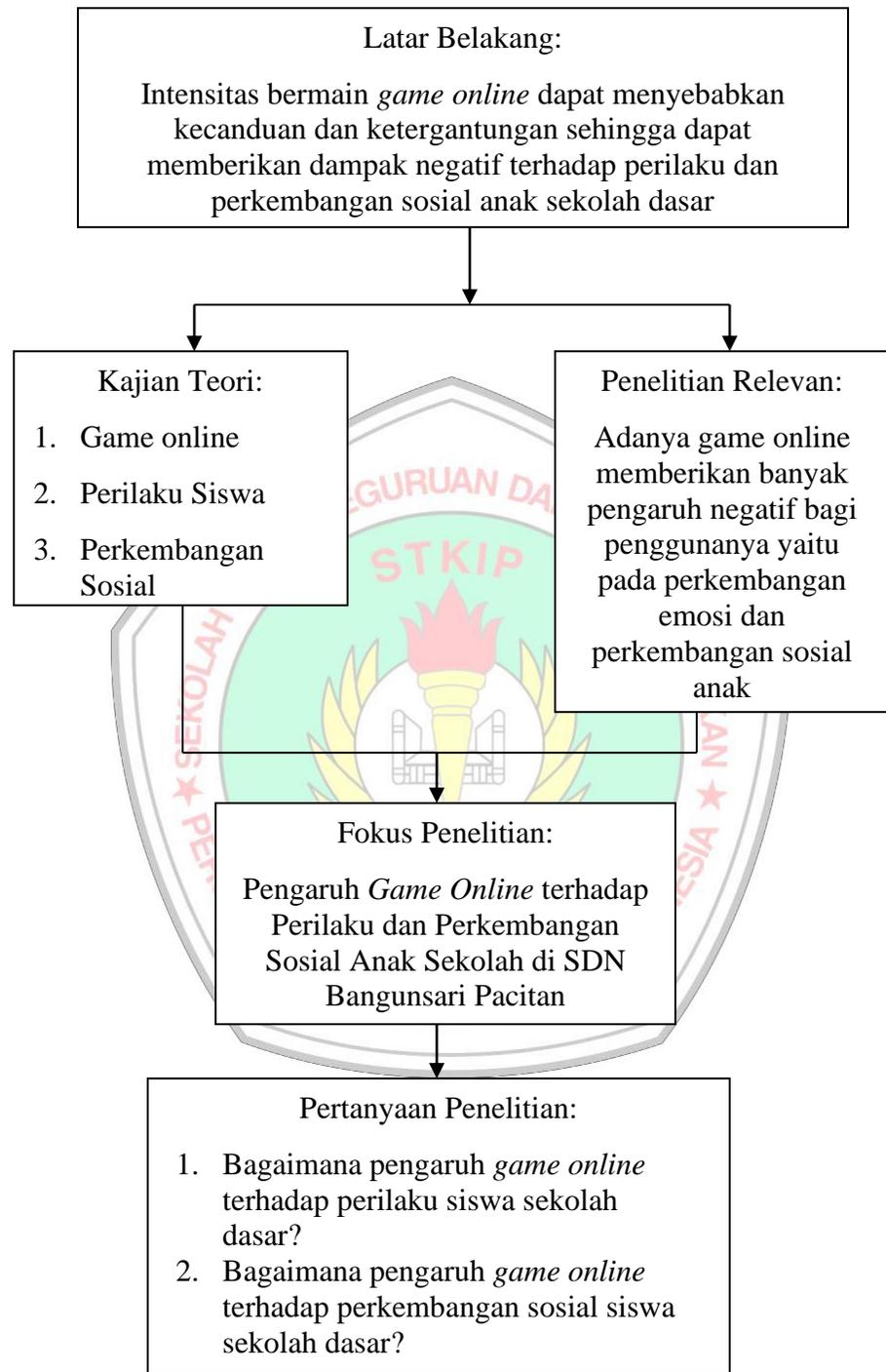
		tidak menyenangkan apabila hal tersebut belum terpenuhi.
5.	Marsanda Claudia & Triana Lestari. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar (2021)	Adanya game online memberikan banyak pengaruh negatif bagi penggunanya. Pengaruh negatif tersebut diantaranya yaitu pada perkembangan emosi dan perkembangan sosial anak seperti anak mudah emosi, anak lebih agresif dan kurangnya interaksi anak terhadap orang-orang yang ada disekitarnya

### C. Kerangka Berpikir

*Game online* merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun gadget yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN maupun Internet. *Game online* ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan-tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya.

Pengguna internet dari berbagai kalangan ini menggunakan internet sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Hal ini tidak bisa dibantah, selagi pengguna memiliki kemampuan untuk membayar kuota atau pulasanya. Di kalangan tertentu dampak negatifnya sangat mengkhawatirkan. Pada situs-situs tertentu mungkin penggunaan internet ini sangat membahayakan, diantara sarana hiburan yang sangat populer saat ini adalah *game online* yang sering dimanfaatkan oleh kalangan tua, muda bahkan anak anak.

Banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* tersebut. Dampak negatif ini dapat terjadi ketika gamer yang memainkan game ini sudah melebihi batas waktu normal dan sudah bertingkah melebihi batas kewajaran. Beberapa dampak negatif yang disebabkan oleh game online antara lain kecanduan, malas dan membuat mata rusak.



**Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir**