

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. KAJIAN TEORI

##### 1. Bermain *game*

Menurut Harsono (2014) bermain merupakan suatu tindakan dan kesibukan sukarela yang dilakukan dengan batas-batas tempat dan waktu, menurut aturan yang terikat tetapi dilakukan dengan hati suka rela bertujuan menghibur diri sendiri.

Bermain adalah kegiatan yang dijalani dan untuk menimbulkan sebuah kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya yang dilakukan dengan sukarela tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar kewajiban.

*Game* atau permainan merupakan bagian dari bermain. Permainan merupakan kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat, aturan, pemain, dan budaya. Didalam permainan biasanya terdapat konflik seperti rekayasa atau buatan. Aturan dalam *game* bertujuan membatasi perilaku pemain dalam memainkan permainannya.

##### a. Tahapan dalam bermain

Bermain dalam psikologi perkembangan mempunyai 4 fase, yaitu :

- 1) Tahap Eksplorasi merupakan tahap dimana manusia dalam usia 3 bulan mulai menggunakan indra penglihatannya secara acak untuk mendapatkan benda untuk kemudian di ambilnya



menggunakan tangan, selanjutnya menggunakan tangan dan kaki untuk merangkak dan berjalan dan mulai mengamati yang ada di sekelilingnya.

2) Tahap permainan dimulai pada usia 2-5 tahun, kemudian anak mulai membayangkan benda-benda yang ada disekitarnya hidup dan bergerak serta berbicara hal ini terjadi pada awal-awal usia 2-3 tahun. Dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak mereka tidak menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan mengurangi minatnya pada mainan, dan mulai senang berinteraksi.

3) Tahap bermain terjadi pada anak-anak usia sekolah, dalam fase ini permainan yang dimainkan lebih banyak dan beragam cenderung bermain bersama dengan teman sebaya atau sekelasnya, pada usia mereka ini ketika kesepian maka mereka akan cenderung berusaha menghilangkan rasa jenuhnya. Misalnya bermain *PS*, *Online*, *mobile* dan permainan individu lainnya. Biasanya anak-anak mengajak temannya untuk bergabung dalam permainannya.

4) Tahap melamun semakin mendekatimasa puber anak-anak mulai kehilangan minatnya untuk bermain dan cenderung banyak melamun dan untuk melampiaskan perasaannya mereka lari ke dunia maya (*update status*).

## 2. Game Online

Menurut Rini (2011) sebuah game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. Game online dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online, membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal.

"Game online adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu gameplay." game online yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari game online adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan multiplayer, meskipun single-player game online yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari game online adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah

ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game.

Pertama-permainan penembak orang. Selama 1990-an, game online mulai bergerak dari berbagai LAN protokol (seperti IPX ) dan ke Internet menggunakan TCP / IP protokol. Doom mempopulerkan konsep deathmatch, di mana beberapa pemain pertempuran satu sama lain head-to-head, sebagai bentuk baru dari game online. Sejak Doom, banyak orang pertama game shooter mengandung komponen online untuk memungkinkan deathmatch atau arena bermain gaya. Dan berdasarkan popularitas, permainan orang pertama shooter menjadi lebih dan lebih luas di seluruh dunia. Dan FPS (First Person Shooter) game sekarang menjadi lebih dari sebuah bentuk seni karena membutuhkan banyak keterampilan dan strategi dengan rekan tim. Kompetisi orang yang lebih jujur pertama yang dibentuk untuk memberikan pemain kesempatan untuk menampilkan bakat mereka secara individu atau tim. Jenis permainan yang dimainkan di kompetisi yang lebih populer adalah Halo, Borderlands, Modern Warfare 3 dan Unreal Tournament. Kompetisi memiliki berbagai kemenangan dari uang untuk hardware.

### 3. Pengaruh dari *Game Online*

Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk asik dalam bermain *game online* tersebut serta dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan lupa waktu untuk berhenti sejenak.

Sedikitnya ada 4 unit aspek kecanduan *game*. Keempat aspek tersebut adalah:

- a. *Compulsion* (Kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game*.
- b. *Withdrawal* (Penarikan Diri), seseorang yang kecanduan *game* akan merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game*.
- c. *Tolerance* (Toleransi), biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game*.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), pecandu *game mobile* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game* saja.

Menurut Harsono (2014) ada beberapa pengaruh dari bermain game online yaitu ada pengaruh positif dan negatif, berikut pengaruh positif dari game online yaitu:

1. Dapat membuat manusia menjadi cerdas

Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa bermain game 18 jam perminggu memiliki koordinasi yang baik antara mata dan tangan setara dengan kemampuan atlet.

2. Meningkatkan Konsentrasi

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

3. Ketajaman mata yang lebih cepat

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak bermain *game action* secara teratur mempunyai ketajaman matayang lebih cepat dibandingkan dengan mereka yang tidak terbiasa bermain *game*.

4. Meningkatkan kinerja otak

Sama halnya dengan belajar, bermain game yang tidak berlebihan bisa meningkatkan kinerja otak sehingga pemain bias lebih cerdas dibandingkan dengan yang tidak pernah bermain *game* selai itu para pema *game* mempunyai apasitas jenuh yang

cenderung lebih sedikit dibanding dengan membaca buku dan belajar.

5. Meningkatkan kemampuan membaca

Psikolog di Finland University menyatakan bahwa video *game* dapat membuat anak-anak mampu meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi keluhan sosial bermain *game* yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.

6. Memulihkan kondisi tubuh

Dr. Mark Griffith, Psikolog di Nothenham Trent University melakukan penelitian sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik.

7. Mengusir stress

Para peneliti di Idiana University memaparkan bahwa ketegangan fisik ternyata dapat dihilangkan dengan bermain *game*.

8. Melatih kemampuan mengetik

Kenapa seperti itu, karena di beberapa permainan diharuskan untuk mengetik untuk saling berkomunikasi pada sesama pemain.

Dan berikut beberapa pengaruh buruk dari game online.

Akio Mori seorang professor dari Tokyo's Nihon University melakukan penelitian mengenai dampak dari bermain *game* pada aktifitas otak. Dari penelitian tersebut disimpulkan ada dua poin penting:

1. Menimbulkan Adiksi (Kecanduan)

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. semakin

seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold / tool / karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*

2. Berbicara kasar dan kotor

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui hal ini terjadi di lingkungan karangtaruna. khususnya para pemain *game* sering mengucapkan kata-kata kotor.

3. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya sering kali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

4. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

5. Pemborosan.

Uang untuk membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai ratusan ribu rupiah bahkan sampai jutaan. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade gadget atau handphone untuk memenuhi spesifikasi game.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

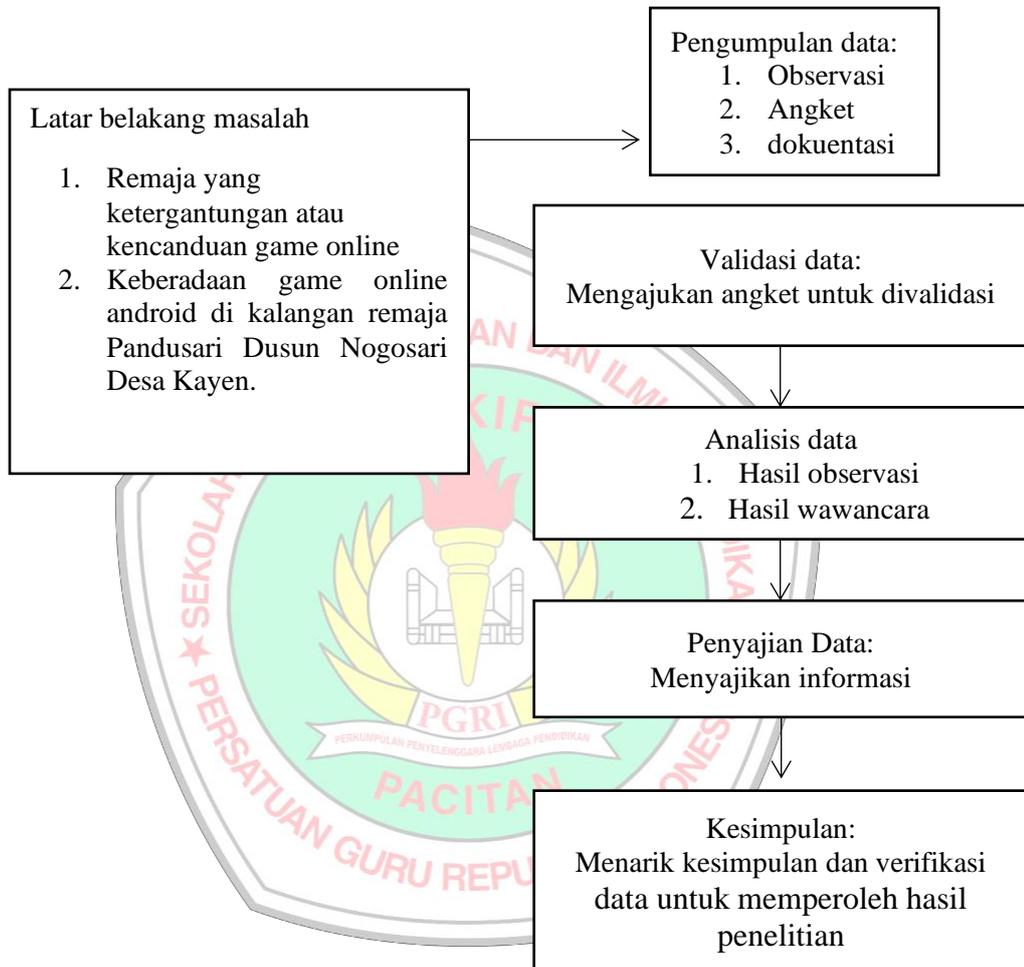
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Salim (2016) dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar” menyimpulkan bahwa perilaku belajar mahasiswa cukup baik dimana mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain game online dengan belajar”

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021) dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Social Remaja SMK Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021” menyimpulkan bahwa ada sisi positif dan negatifnya dimana sisi positifnya yaitu memicu rasa ingin tahu dan mendorong untuk berlatih konsentrasi sedangkan sisi negatifnya yaitu remaja yang mengalami kecanduan game online yang dimana mereka tidak merasakan perubahan pada diri mereka namun orang sekitar mereka yang merasakan perubahan sikapnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019) dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu” menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil pengumpulan data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat diperoleh

kesimpulan bahwa pengaruh game online berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 Di Kota Bengkulu.

### C. KERANGKA PIKIR



Gambar 1

Bagan Kerangka Pikir

