

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teoritis

1. Konsep Remaja

a. Definisi Remaja

Remaja ialah suatu masa menuju dewasa dengan usia 16-18 tahun (WHO, 2019). Berada dalam rentang usia tersebut remaja menampilkan tanda-tanda perubahan fisiologis serta telah memasuki masa pubertas atau akil baliq, dan tidak lagi diperlakukan sebagai anak kecil oleh agama, adat, budaya, dan remaja memasuki masa penyempurnaan dari aspek psikologi individu, dimulainya pencapaian identitas diri, dicapainya fase dari perkembangan psikoseksual, moral, dan kognitif (Repi *et al.*, 2018).

b. Tahap Remaja

Terdapat 3 tahap dalam suatu perkembangan pada remaja yaitu:

1) Remaja Awal (*early adolescence*)

Remaja awal bermula dari individu di usia 10-12 tahun, di tahap ini remaja belum terbiasa dengan perubahan yang terjadi serta kurangnya pengendalian diri terhadap “ego”.

2) Remaja Pertengahan (*middle adolescence*)

Remaja pertengahan dimulai pada umur 13 sampai 15 tahun, di tahap ini remaja sangat membutuhkan teman. Ia berada dalam kondisi yang bingung karena tidak tau harus memilih yang mana diantaranya: peka atau tidak peduli, mencari perkumpulan atau menyendiri, optimis atau pesimis, dan idealis atau materialis.

3) Remaja Akhir (*late adolescence*)

Remaja akhir terdapat pada usia 16 sampai 19 tahun merupakan masa menuju kedewasaan dimulai dengan tanda-tanda berikut:

a) Minat yang makin mantap terhadap fungsi intelek

- b) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dalam pengalaman baru
 - c) *Egocentrisme* (memusatkan perhatian yang berlebihan pada diri sendiri) (Astuti & Kulsum, 2020).
- c. Perubahan yang terjadi pada masa remaja yaitu:
- 1) *Strom stress* yaitu kondisi peningkatan emosional yang terjadi begitu cepat di fase ini terdapat banyak tuntunan pada remaja seperti tidak bersikap seperti anak-anak, mandiri dan tanggung jawab.
 - 2) Sikap *ambivalen* pada remaja dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Suatu sisi mereka harus belajar bertanggung jawab selaku remaja dan disisi lain mereka menginginkan suatu kebebasan.
 - 3) Emosi dan energi yang berkobar-kobar pada masa remaja ini, sedangkan belum memiliki pengendalian diri yang cukup baik
 - 4) Pada fase remaja awal, kontrol pada diri bertambah sulit dan cepat marah dengan cara yang kurang baik (Pratama, 2020).

2. Konsep Game Online

a. Pengertian Game online

Game online adalah permainan *video game* yang di mainkan pada suatu perangkat yang dilakukan secara *online* (melalui jaringan *internet*) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara *real time* (bersamaan), terdapat dua komponen penting dalam memainkan *game online* yang harus dimiliki pemain yaitu perangkat seperti *handphone* yang spesifikasi sesuai dengan jenis *game* dan yang pasti *router* atau perangkat yang menghubungkan *handphone* dengan *internet* (Kurniawan, 2017).

Game online ialah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan (Lan atau *internet*), sebagai media. Dalam permainan *game online* terdapat dua unsur utama yaitu *server* dan *client*. Dimana *server* yang akan melakukan administrasi dan menghubungkan *client*. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. *Game online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial dikarenakan pemain dalam *game online*

bisa berinteraksi secara virtual dan sering membuat komunitas dalam dunia maya (Tashia., 2017).

b. Jenis-jenis *Game Online* yang dimainkan

Ada 3 jenis *game online* yang diminati dan sering dimainkan oleh remaja, yaitu:

1) *Player unknow battle ground mobile* (PUBGM)

PUBG *mobile* ialah sebuah *game battle royale*, merupakan sebuah fenomena yang sangat memukau di dunia *game*. Terdapat 100 pemain yang aktif dalam pertempuran yang akan bertempur untuk bertahan hidup sampai salah satu dari 100 pemain tersebut menjadi pemenang (Ibrena & Sudrajat, 2019).

2) *Mobile legend: bang-bang* (MLbb)

Mobile legend: bang:bang (MLbb) ialah permainan yang memiliki aturan main kedua tim saling mempertahankan benteng dan menjatuhkan benteng lawan untuk mencapai kemenangan. Dimana setiap pemain akan memilih karakter yang akan dimainkan (Mustamiin, 2019).

3) *Clash of Clans* (COC)

Game ini merupakan permainan yang memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi untuk menghancurkan bangunan musuh dengan pasukan yang sudah dilatih untuk mendapatkan imbalan berupa sumber daya serta menaikkan *rank* dan point (Fuady *et al.*, 2021).

c. Dampak Positif *Game Online*

Selain menyenangkan *game online* juga dapat memberikan dampak positif dan juga dampak negative bagi pemain. Dampak positif yaitu memberikan manfaat. Sebaliknya, dampak negatif juga memberikan pengaruh yang tidak baik bagi pemain. Adapun dampak yang positif yang dapat diberikan kepada pemain dalam bermain *game online* menurut Kustiawan & Utomo (2019) diantaranya adalah:

1) Meningkatkan konsentrasi

Dalam sebuah *game* pastinya akan memiliki tingkatan kesulitan mengikuti kenaikan level dari yang kecil ke level yang besar. Maka pemain akan meningkatkan konsentrasi agar dapat dengan cepat memenangkan permainan, efisien, dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain dalam *game online* akan meningkat karena mereka harus Menyusun strategi untuk menyelesaikan *quest*. Tingkat konsentrasi akan meningkat seiring dengan naiknya level yang semakin sulit.

2) Meningkatkan kemampuan motoric

Koordinasi antara mata dan tangan saat pemain memaikan *game* dapat meningkatkan koordinasi atau Kerjasama antara mata dan tangan.

3) Meningkatkan kemampuan membaca

Sebuah permainan yang di dalam *game* terdapat misi yang harus dikerjakan pemain agar mendapatkan imbalan dan meningkatkan level pemain menuju tingkat selanjutnya, sehingga pemain diharuskan membaca dengan seksama dan memahami isi dari sebuah misi itu sendiri. Dalam hal ini *game online* dapat meningkatkan minat baca bagi para pemainnya.

4) Melatih kerjasama dalam tim

Game multiplayer dapat meningkatkan kerjasama antara pemain satu dan pemain lainnya, karena membutuhkan koordinasi dan Menyusun strategi untuk memenangkan suatu permainan dengan baik bersama temannya.

d. Dampak *negative* bermain *game online*

Selain dari dampak *positive*, *game online* juga memberikan dampak *negative* menurut Kustiawan & Utomo (2019) diantaranya:

1) Berdampak pada social

Bermain *game online* mengakibatkan anak menjadi jarang berkumpul dengan keluarga. Dapat dilihat Ketika anak sering bermain di warnet.

2) Dampak psikis

Game online mengakibatkan anak menjadi ketagihan, dan akan melakukan berbagai cara untuk memuaskan keinginan dengan cara membolos dan mencuri uang untuk bermain *game online*.

3) Dampak fisik

Dampak jangka Panjang ialah jika anak terus menerus bermain maka akan mengakibatkan syaraf dan otot mata terganggu

4) Menimbulkan adiksi yang kuat

Kebanyakan *developer game* membuat permainan yang menimbulkan adiksi pada pemain. Semakin sering seseorang pemain memainkan *game* maka akan terdapat adiksi dan akan semakin diuntungkan pula bagi para pembuat *game online*.

5) Mendorong pemain untuk melakukan hal yang *negative*

Walau jumlah tidak banyak, akan tetapi terdapat beberapa kasus kejahatan yang diakibatkan oleh *game online* seperti mencuri ID pemain dan mengambil untung didalamnya.

6) Berbicara kasar dan kotor

Seringkali terjadi disaat bermain, para pemain terdengar mengucapkan kata-kata kotor saat bermain di warnet.

7) Kegiatan di dunia nyata menjadi terabaikan

Hal ini dapat membuat pemain susah untuk melakukan aktifitas di dunia nyata karena memainkan *game* berjam-jam maka kegiatan sering kali terabaikan seperti makan, mengerjakan tugas sekolah, waktu beribadah, dan lain-lain.

8) Pemborosan jika pemain membeli poin dalam *game*

Pembelian poin atau karakter dalam *game* kadang nilainya mencapai jutaan rupiah.

3. Konsep Adiksi *Game Online*

a. Pengertian Adiksi *Game Online*

Adiksi *game online* merupakan sebuah kompulsif, ketergantungan yang tak terkendali pada kebiasaan, atau perilaku. Adiksi merupakan disfungsi kronis dari system otak yang melibatkan motivasi, penghargaan, dan memori. Proses adiksi seperti melakukan hal, yang berlebihan (Pratama, 2020).

Di kalangan psikiater, kecanduan *game online* memiliki istilah yaitu narkolema. Hasil wawancara oleh seorang dokter di BNN pusat rehabilitasi, mengatakan bahwa narkoba lewat mata (narkolema) dapat membuat individu kecanduan terhadap *game online*. Mulai dari visualisasi serta sering memainkan *game online* akan berpengaruh didalam otak. Dopamin ialah zat yang sangat penting, zat ini berada pada bagian otak prefrontal korteks yang berfungsi untuk pergerakan dan koordinasi emosional dan penilaian. Dopamin adalah zat yang memberikan kesenangan kepada individu, yang dimana jika zat ini meningkat perlu untuk dipuaskan dan apabila itu terjadi secara berlebihan maka akan merusak otak bagian prefrontal korteks. Ketika prefrontal korteks rusak maka akan terjadi yang namanya adiksi *game online* (Suplig, 2017).

b. Adiksi *game online* pada remaja

Adiksi *game online* merupakan salah satu jenis adiksi yang disebabkan oleh teknologi internet. *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari sehingga dapat menyebabkan adiksi, jika memiliki intensitas waktu bermain yang sangat tinggi. Dalam setiap *game online* memiliki tantangan tersendiri yang menuntut pemain menyelesaikannya. *Game online* juga memiliki aturan menang dan kalah, yang membuat remaja akan merasa senang dan bangga saat memenangkan permainan. Hal itu juga dapat membuat remaja akan terus mengejar kemenangan sehingga intensitas dalam bermain menjadi berlebihan dan menyebabkan adiksi (Ulfa, 2017).

c. Intensitas adiksi bermain *game online* pada remaja

Menurut Nugroho (2020) aspek-aspek dalam intensitas bermain *game online* meliputi:

1) Frekuensi

Merupakan berapa kali remaja bermain *game online* dalam sehari. Berdasarkan penelitian Chandra *et al.*, (2020) menyebutkan bahwa remaja yang bermain *game online* kategori ringan 1-2 kali dalam sehari, kategori sedang 3-4 kali sehari dan berat >4 kali dalam 1 hari.

2) Waktu

Waktu merupakan berapa lama remaja bermain *game online* dalam sekali bermain. Dalam sekali remaja yang bermain *game online* dalam kategori ringan 1-2 jam, kategori sedang >2-5 jam sedangkan kategori berat lebih dari >5 jam dalam sekali bermain (Widiarto, 2018).

d. Faktor-faktor risiko remaja bermain *game online*

Berdasarkan teori West dan Turner dalam Putri (2012) mengenai faktor atau motif yang mendasari remaja untuk bermain *game online* sebagai berikut:

1) Kognitif

Diartikan sebagai keinginan untuk memperoleh informasi, pengertian, pemahaman tentang lingkungan sekitar. Indikator kognitif meliputi:

- a) Mencari informasi mengenai peristiwa dan keadaan yang berkaitan dengan lingkungan.
- b) Mencari bimbingan yang menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan.
- c) Sarana belajar
- d) Sarana memperoleh rasa damai melalui penambahan pengetahuan.

2) Afektif

Diartikan sebagai kebutuhan pemain yang bertujuan memperkuat pengalaman yang bersifat keindahan, emosional, kesenangan, atau pengalaman estetika. Indikator afektif meliputi:

- a) Sarana penyaluran emosi.
- b) Sarana penyaluran pada seni seperti gambar dan suara.
- c) Sarana memperoleh kenikmatan jiwa estetis.

3) *Personal integrative*

Diartikan sebagai kebutuhan pemain untuk meningkatkan harga diri, seperti memperkuat kepercayaan diri dan status seseorang. Indikator *personal integrative* meliputi:

- a) Sebagai penunjang nilai-nilai pribadi.
- b) Menemukan model perilaku.
- c) Sarana mengidentifikasikan diri dengan nilai-nilai lain dalam media.
- d) Meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri.

4) *Social integrative*

Diartikan sebagai kebutuhan pemain untuk bersosialisasi dengan sekelilingnya seperti peningkatan suatu hubungan dengan keluarga, teman dan seterusnya. Indikator *social integrative* meliputi:

- a) Sarana menghubungi orang lain.
- b) Sarana memperoleh pengetahuan tentang keadaan orang lain.
- c) Untuk mengidentifikasikan diri dengan orang lain, dan meningkatkan rasa memiliki.
- d) Untuk menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial.
- e) Sarana memperoleh teman.

5) Pelepasan ketegangan

Diartikan sebagai kebutuhan pemain untuk melarikan diri dari kenyataan, melepaskan ketegangan, dan kebutuhan akan hiburan.

Indikator pelepasan ketegangan meliputi:

- a) Melepaskan diri dari permasalahan.
- b) Sarana bersantai.
- c) Mengisi waktu.

e. Motivasi bermain *game online*

Motivasi remaja dalam bermain *game online* ada 10 komponen yang dikelompokkan menjadi 3 dalam (Putri, 2012) yaitu:

1) *The achievement component*

a) *Advancement*

Didasari oleh pemain yang ingin memperoleh kekuasaan atau kekuatan didunia maya, kemajuan yang cepat, dan status yang semakin meningkat.

b) *Mechanics*

Didasari oleh pemain yang memiliki ketertarikan untuk memahami aturan atau sistem yang mendasari supaya dapat mengoptimalkan kemampuan karakter yang dimainkan.

c) *Competition*

Hasrat untuk menantang dan bersaing dengan pemain lain.

2) *The social component*

a) *Socializing*

Memiliki ketertarikan untuk *chatting* dengan pemain lain.

b) *Relationship*

Hasrat untuk menjalin hubungan dengan pemain lain.

c) *Teamwork*

Adanya kepuasan jika menjadi bagian dalam suatu usaha kelompok.

3) *The immersion component*

a) *Discovery*

Adanya hasrat ingin menemukan dan mengetahui hal-hal yang sebagian besar pemain tidak tahu.

b) *Role-playing*

Hasrat untuk menciptakan sebuah karakter dengan latar belakang tersendiri dan berinteraksi dengan pemain lain untuk membuat cerita improvisasi.

c) *Customization*

Tertarik untuk menyesuaikan penampilan karakter mereka sendiri.

d) *Escapism*

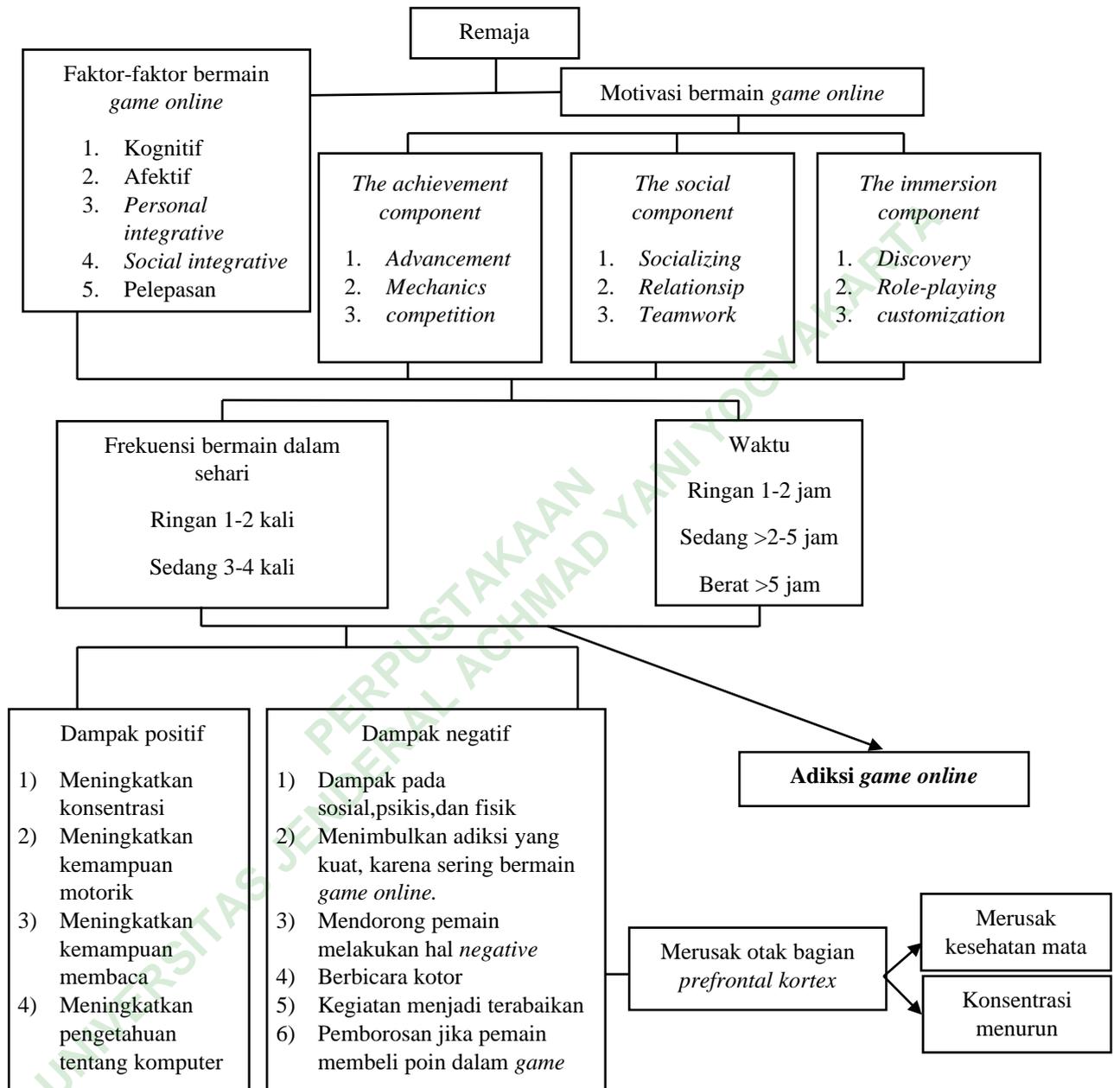
Menggunakan dunia maya untuk menghilangkan pikiran tentang masalahnya di dunia nyata.

f. Karakteristik demografis

Hampir semua penelitian menjelaskan bahwa laki-laki merupakan faktor terjadinya risiko adiksi *game online* dibandingkan perempuan (Miswanto *et al.*, 2020). Selain jenis kelamin, usia muda juga secara konsisten dikaitkan dengan peningkatan risiko terjadinya adiksi *game online*. Ditinjau pula dari tingkat Pendidikan, siswa-siswi SMA memiliki risiko lebih tinggi terhadap adiksi *game online* dibandingkan SD dan SMP (Liasna, 2017).

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN

B. Kerangka Teori

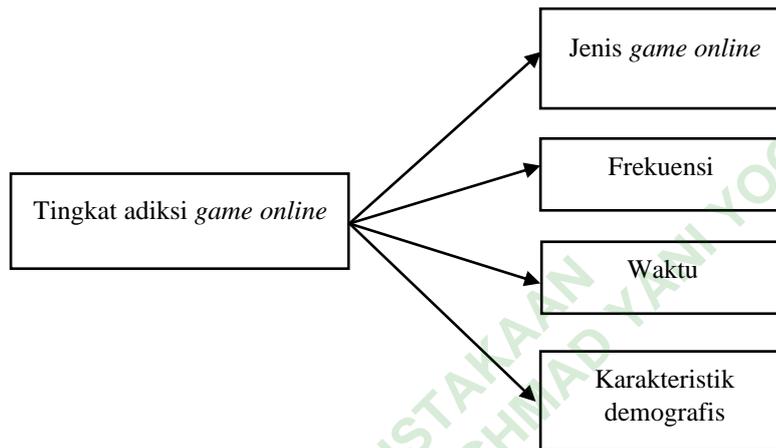


Gambar 2.1. Kerangka Konsep

Sumber: (World Health Organization, 2019), (Kustiawan & Utomo, 2019), (Suplig, 2017), (Tobing, 2016), (Novrialdy, 2019), (Sidabutar, Adhitya, Wong, Rici, & Wibisono, 2019), (Chandra, Aniroh, & Apriyatmoko, 2019), (Widiarto, 2018), (Nugroho, 2020).

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah suatu uraian dan visualisasi tentang hubungan atau kaitan antar konsep-konsep atau variabel-variabel yang akan diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan (Notoadmodjo, 2012). Kerangka konsep pada penelitian ini adalah:



Gambar 2.2. Kerangka Konsep

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian adalah suatu pertanyaan eksplisit tentang sesuatu yang ingin diketahui oleh peneliti. Pertanyaan penelitian kali ini adalah "Bagaimana Gambaran Tingkat Adiksi *Game Online* pada Remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul meliputi jenis *game online*, frekuensi, waktu, dan karakteristik demografis".