

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Game Online*

##### 1. *Pengertian Game Online*

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone* dan konsol. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Sedangkan dalam wikipedia *game online* adalah “*video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface game untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video)*).

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia *Games*) sebuah komunitas pencinta *games* di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa

menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya.<sup>1</sup>

*Game* atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi *setting map*, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*.

## 2. Dampak Game Online

Dampak perkembangan teknologi di antaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya game online. Adapun beberapa dampak positif dan negatif game online adalah sebagai berikut:

### a. Dampak Positif

#### 1) Meningkatkan konsentrasi

Setiap game mempunyai tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin di perlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

---

<sup>1</sup> Baby Cher Stores, "Teori Game Online", *Official Website of Baby Cher Stores*. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (29 Agustus 2018).

2) Meningkatkan kemampuan membaca

Game online bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan membaca. Saat bermain game mereka akan disuguhkan dengan dialog-dialog yang terjadi dalam game tersebut dan cara-cara untuk dapat mengalahkan musuh-musuh dalam permainan game, dan ini bisa menjadi salah satu cara untuk melatih anak untuk belajar membaca.<sup>2</sup>

3) Melatih kemampuan bekerjasama

Pada game multiplayer atau game berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan temannya (anggota di dalam permainan) agar memenangkan permainan.

4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya, ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosakata bahasa Inggris.

5) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan tentang computer

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Yogyakarta: A' Plus Books, 2010), 42.

<sup>3</sup> Andry Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Solo: CV. Ae Media Grafika, 2019), 13.

6) Menjadikan disiplin

Disiplin merupakan kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didorong oleh kesadaran yang ada pada kata hatinya tanpa adanya paksaan dari pihak luar. Pemain gameonline biasanya memiliki jadwal yang sudah pasti. Seperti yang peneliti temukan dilapangan yaitu pemain game online berkumpul untuk main game bareng. Perilaku ini termasuk pada perilaku disiplin.

7) Memiliki banyak teman baru

Di game online banyak gamers dari berbagai daerah atau Negara yang memiliki hobi bermain game online. terkadang kita diajak untuk chat, bahkan berkenalan. Kita bisa menambahpertemanan melalui game.

b. Dampak Negatif

Berikut ini beberapa dampak negatif game online yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya sebagai berikut:

1) Dari segi jasmani

Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan menurun. Seseorang yang memiliki kegemaran memainkan game online ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor bisa menyebabkan kerusakan pada mata, sering terlambat makan dan memicu timbulnya penyakit maag, sering tidur larut malam.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), 32.

2) Dari segi psikologi

Game online dapat merusak perkembangan mental seseorang. Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan criminal dan juga kekerasan seperti, Perkelahian, pembunuhan, pengrusakan, dan sebagainya. Secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online adalah emosional, memaki, mengucapkan kata-kata kotor, berbicara tidak sopan, mudah marah dan sebagainya. Permainan ini menarik para gamers untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali menuntaskan level, mereka melanjutkan kelevel yang berikutnya. Akibatnya pemain akan sulit untuk meninggalkan permainannya untuk melakukan aktivitas wajibnya. Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus di selesaikan, seperti belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan anggota keluarga menjadi terlupakan. Terlalu asik memainkan game online, sehingga mereka menunda mengerjakan tugas sekolah, menunda sholat hanya untuk bermain game tersebut.

3) Dari segi waktu

Permainan ini menarik para gamers untuk duduk didepan layarselama berjam-jam. Setiap kali menuntaskan level, mereka melanjutkan kelevel yang berikutnya. Akibatnya pemain akan sulit untuk meninggalkan permainannya untuk melakukan aktivitas wajibnya. Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus di selesaikan, seperti belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan anggota keluarga menjadi terlupakan. Terlalu asik memainkan game

online, sehingga mereka menunda mengerjakan tugas sekolah, menunda sholat hanya untuk bermain game tersebut.

4) Dari segi keuangan (Mengajarkan pemborosan)

Game-game ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros. Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, mereka harus membeli paket internet supaya tetap bisa bermain game online. Jika seseorang sudah kecanduan dengan game tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya hanya untuk membeli peralatan game. Oleh karena itu, dampak negative yang dapat ditimbulkan dari game online ini adalah mengajarkan seorang anak melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan berbagai macam cara termasuk pencurian supaya tetap bisa bermain game online tersebut.

Game online memang menghibur saat mood seseorang sedangburuk, tapi terlalu sering memainkannya juga akan memberikan dampak yang tidak baik kepada pemainnya. Main game bukan tidakboleh sama sekali, asalkan bisa mengendalikan diri. Jangan sampai terhanyut dan terlenakan oleh game sampai-sampai melupakan kewajiban-kewajibannya.<sup>5</sup>

Jika seorang remaja menjadi kecanduan bermain *game online*, Sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain game sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian anak. Seorang remaja yang kecanduan

---

<sup>5</sup> Fathimah Adz & Sister, *Kado Terindah Untuk Sahabat Hijrah*, (Surabaya: SenimanPublisher, 2018),

dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain game, diantaranya mereka dapat mencuri untuk bermain game, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, sehingga rasa yang ingin bermain setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial. Remaja yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia game.

*Game online* muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan sosial pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama. Bahkan anak-anak yang kecanduan bermain game sering membolos dari sekolahnya agar bisa melanjutkan bermain game. Banyak yang kurang tahu dampak buruk *game online*. Secara sosial, dampak buruk game online adalah hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi kurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, membuat pecandu game online terisolir dari lingkungan pergaulan nyata. Sehingga remaja sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh dengan apa yang dilihat dan dimainkan di game online. Secara psikis, pikiran terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan. Sulit berkonsentrasi pada studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat seseorang acuh tak acuh, kurang peduli pada hal di sekelilingnya. Melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong hingga mencuri uang. Terbiasa

berinteraksi satu arah dengan komputer membuat pecandu game jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri saat berada di lingkungan nyata.

Seiring perkembangan game, akan membawa pengaruh terhadap pengguna game. Adapun pengaruh yang terjadi bagi para pengguna game yakni semakin bergantung bahkan bisa jadi kecanduan game. Kehadiran video game dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian remaja. Remaja yang gemar bermain game berubah menjadi remaja yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitarnya. Kekerasan dalam video game pada anak-anak dan remaja. Tidak langsung berdampak pada pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si pelaku.

Perkembangan video game (*game online*) saat ini adalah salah satu pemicu semakin maraknya kasus tindak kekerasan oleh anak dan remaja. Dikarenakan banyak video game menampilkan tema-tema kekerasan seperti aksi memukul, menembak, melempar dan membunuh dengan senjata-senjata berbahaya. Apalagi, remaja yang emosinya belum stabil cenderung mengidolakan tokoh-tokoh pahlawan dalam game favorit mereka, bahkan sampai meniru karakter idola mereka.

### **3. Jenis-Jenis *Game Online***

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah *genre game*. Selain berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Menurut Henry 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 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*

*Racing game* adalah *game* tentang balapan. Contoh *game* ini yaitu *Need for Speed Underground* dan *Toca Race Driver*.

5) *Mobile legend*

*Game* android pertama yang kami rekomendasikan ke kamu adalah *Mobile Legends*, kenapa? Karena *game* ini sedang menjadi *game* terpopuler di Indonesia, *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.

Hancurkan tower lawan dan kamu bisa menang. Membutuhkan kerjasama tim yang baik.

6) *Pubg mobile*

Game selanjutnya ada *PUBG Mobile*, *game* ini sebenarnya pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat-sangat populer. Hingga pada bulan Maret 2018, Tencent *Games* selaku *developer mobilynya* 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. Jadi saat kamu pertama memainkan ini kamu akan terjun dari dalam sebuah pesawat ke sebuah pulau berukuran besar, dan kamu diharuskan mengambil senjata dan peralatan perlindungan untuk bertahan. Dalam 1 pulau akan berisi 100 pemain secara acak. Dan kamu harus memastikan jika kamu yang akan bertahan hingga akhir. Jika versi komputer *game* ini berbayar, tapi untuk versi *PUBG Mobile game* ini gratis. Mainkan segera, dan kamu bisa bermain bersama teman juga.

7) *Free fire*

*Free Fire Battlegrounds* ini memiliki konsep yang sama dengan *PUBG Mobile*, yaitu bertahan hidup melawan kejarnya pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup di akhir *game*. *Game* ini rilis pada Januari 2018 dan langsung melesat dan disukai banyak orang. Terbukti dengan dalam waktu 3 bulan *game* ini sudah di unduh lebih dari 50 juta lebih. Bisa dimainkan bersama

teman hingga 4 orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam *game* jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

#### 8) *Adventure Game*

*Adventure game* merupakan *genre game* petualangan. Di sepanjang perjalanan pemain akan menemukan peralatan yang akan disimpan dan berguna sebagai petunjuk perjalanan. Contoh *game* ini yaitu *Sam and Max* atau *Beyond and Evil*.<sup>6</sup>

### B. Perilaku Siswa

#### 1. Pengertian Perilaku

Perilaku atau yang di sebut *behavior* adalah semua aktivitas yang dilakukan manusia pada umumnya. Perilaku atau yang biasa di sebut sikap mengandung makna yang luas, Allport menunjukkan bahwa sikap itu tidak muncul seketika atau dibawa lahir, tetapi disusun dan dibentuk melalui pengalaman serta memberikan pengaruh langsung kepada respons seseorang.<sup>7</sup>

Setiap tingkah laku manusia mengarah pada suatu tugas tertentu. Hal ini tampak jelas pada perbuatan-perbuatan seperti belajar atau bekerja, tetapi hal ini juga terdapat pada tingkah laku lain yang tampaknya tidak ada tujuannya.<sup>8</sup>Dari semua sumber yang peneliti baca, disimpulkan bahwa perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas dari manusia itu sendiri baik berupa reaksi, tanggapan, jawaban, atau balasan yang dilakukan individu, sedangkan perilaku belajar dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas dalam belajar.

---

<sup>6</sup> <https://carisinyal.com/game-online-android-terpopuler/> 30 mei 2022.

<sup>7</sup> Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 114.

<sup>8</sup> Abu ahmadi dan Widodo Suoriyono, *Psikologi Belajar*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 15.

Perilaku atau sikap belajar dapat juga diartikan kecenderungan perilaku seseorang takkala ia mempelajari hal-hal yang bersifat akademik. Menurut Muhibbin Syah Perilaku dalam belajar dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap.<sup>9</sup> Sebenarnya konsep dan pengertian perilkubelajar itu beragam, tergantung dari sudut pandang setiap orang yang mengamati karena memang setiap individu mempunyai perilaku belajarnya sendiri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah tindakan atau perbuatan seseorang yang dapat diamati secara langsung oleh orang lain dan timbul akibat rangsangan dari lingkungan sekitar.

## **2. Jenis Perilaku**

Perilaku manusia dapat antara perilaku yang refleksi dan perilaku non-refleksi. 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.

---

<sup>9</sup> Muhibbin Syah, *psikologi pendidikan dengan pendekatan baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakrya 2008 ), 118.

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.

Secara garis besar akhlak/ perilaku dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu sebagai berikut:

a. Akhlak terpuji (akhlak al-karimah)

Yaitu akhlak yang senantiasa berada dalam kontrol ilahiyah yang dapat membawa nilai-nilai positif dan kondusif bagi keselamatan umat. Akhlak terpuji adalah semua perilaku yang dipandang baik oleh akal dan syariat. Menurut Nasharuddin dalam bukunya *Akhlak (ciri manusia paripurna)* menyatakan bahwa “berakhlak merupakan jati diri agama Islam, tidak berakhlak dapat dikatakan tidak ber-Islam, sebagaimana yang terungkap dalam hadist Nabi, *sabdanya “Agama Islam itu adalah kebaikan budi pekerti”*.”<sup>10</sup>

Untuk menilai sesuatu itu baik atau tidak, tentunya memiliki patokan atau indikator. Indikator utama dari perbuatan yang baik adalah sebagai berikut: 1) Perbuatan yang diperintahkan oleh ajaran Allah dan Rasulullah yang termuat di dalam Al-Qur’an dan As- Sunnah, 2) Perbuatan yang mendatangkan kemaslahatan dunia dan akhirat, 3) Perbuatan yang

---

<sup>10</sup> Nasharuddin, *Akhlak (Ciri Manusia Paripurna)* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 381.

meningkatkan martabat kehidupan manusia di mata Allah dan sesama manusia,

4) Perbuatan yang menjadi bagian dari tujuan syariat Islam, yaitu memelihara agama Allah, akal, jiwa, keturunan, dan harta kekayaan.

Akhlak terpuji dapat tercermin dalam perbuatan seperti sabar, jujur, ikhlas, bersyukur, tawadlu', husnudzon, optimis, suka menolong, bekerja keras.

b. Akhlak tercela (akhlak al-madzmunah)

Yaitu perbuatan yang dilarang syariat dilakukan dengan terencana dan dengan kesadaran, akhlak yang tidak dalam kontrol ilahiyah, atau berasal dari hawa nafsu yang berada dalam lingkaran syaithaniyah dan dapat membawa suasana negatif serta dapat merusak bagi kepentingan umat manusia.

Sedangkan indikator pada perbuatan yang buruk atau akhlak tercela menurut Beni Ahmad Saebani dalam bukunya Ilmu Akhlak adalah sebagai berikut:

- 1) Perbuatan yang didorong oleh nafsu yang datang dari setan.
- 2) Perbuatan yang membahayakan kehidupan di dunia dan merugikan di akhirat.
- 3) Perbuatan yang menyimpang dari tujuan syariat Islam, yaitu merusak agama, akal, jiwa, keturunan, dan harta kekayaan.
- 4) Perbuatan yang menjadikan permusuhan dan kebencian.
- 5) Perbuatan yang menimbulkan bencana bagi manusia.
- 6) Perbuatan yang menjadikan kebudayaan manusia menjadi penuh dengan keserakahan, dan nafsu setan.

- 7) Perbuatan yang melahirkan konflik, peperangan, dendam, yang tidak berkesudahan.