

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perilaku Konsumen

1. Definisi Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk mencari, membeli, menggunakan, mengevaluasi dan memilah produk atau jasa setelah pemakaian untuk kebutuhan. Perilaku konsumen terlihat dalam beberapa tahapan yaitu, sebelum melakukan pembelian, saat pembelian, dan sesudah pembelian. Pada tahap sebelum pembelian, konsumen akan mencari informasi tentang produk atau jasa yang akan dibeli. Pada tahap pembelian, konsumen melakukan transaksi atas produk atau jasa yang dibeli. Dan pada tahap sesudah pembelian, konsumen menggunakan produk atau jasa terkait, dan meng evaluasi kinerja produk. Akhir produk atau jasa akan dipilah mana yang bisa digunakan kembali dan membuang produk yang sudah tidak dapat dipakai. Kegiatan-kegiatan tersebut secara merupakan proses pengambilan keputusan pada persiapan dan penentuan kegiatan-kegiatan tersebut.¹

Rasionalisme ekonomi menafsirkan perilaku seseorang yang didasari dengan perhitungan cermat akan hal pandangan untuk kedepannya dan persiapan akan halnya keberhasilan ekonomi, sedangkan utilitarianisme ditafsirkan sebagai suatu yang didasari pada sikap moral dan nilai kehidupan. Teori Perilaku konsumen menjelaskan tentang bagaimana cara konsumen dapat mengalokasikan pendapatan untuk pembelian atas berbagai jasa dan barang.²

Menurut Engel, perilaku konsumen adalah sebuah tindakan yang langsung terlibat dalam pengkonsumsian, perolehan, dan penghabisan produk atau jasa. Menurut Mowen dan Minor, Perilaku konsumen adalah studi unit dan sebuah proses dalam pengambilan keputusan yang terlibat dalam penggunaan, penerimaan, pembelian, penentuan barang/jasa, dan ide. Dari pengertian perilaku konsumen yang sudah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumen yaitu, Konsumen yang mempelajari perilaku individu, kelompok ataupun organisasi dan proses yang dilakukan konsumen untuk melakukan penyeleksian, menggunakan produk, pengalaman, pelayanan untuk mencapai kebutuhan, keinginan konsumen,

¹ Nieke Monika, *Modul Perilaku Konsumen*, (Jakarta : Universitas Nasional, 2018), 5.

² Robert S. Pindyck, *Mikroekonomi*, (Jakarta: Erlangga, 2014), 71.

dan dampak dari proses tersebut. Tindakan yang dilakukan konsumen bertujuan untuk mencapai dan memenuhi kebutuhan baik dalam pengkonsumsian, penggunaan, ataupun penghabisan barang dan jasa, termasuk proses kebutuhan dalam mendahului dan menyusul.

2. Jenis Perilaku Konsumen

a. Perilaku Rasional

Perilaku Rasional yaitu perilaku yang melalui proses pertimbangan, nalar dalam mengambil keputusan untuk membeli produk. Konsumen rasional lebih ke menganalisa terhadap produk yang akan dipilih, berdasarkan proses untuk mengambil keputusan membutuhkan keyakinan bahwa produk yang dibeli tersebut akan betul betul bermanfaat baginya dan memberikan dampak sesuai keinginan. Pengukuran dari sifat rasional yaitu dengan indikator daya tahan, kenyamanan, ukuran yang sesuai dan bentuk³

b. Perilaku Irrasional

Konsumen Irrasional atau konsumtif banyak ditemukan dari perilaku masyarakat, dengan cara mereka membeli suatu produk cenderung kepada pengambil keputusan tanpa menggunakan analisa, apakah produk tersebut penting atau tidak penting. Analisa tersebut dihiraukan dan tidak menjadi masalah, hal yang terpenting kepuasan mereka terpenuhi. Suatu pertimbangan pembelian yang dilakukan konsumen dapat disebut irrasional jika konsumen melakukan pembelian tanpa dipikirkan atau dipertimbangkan dahulu. Hal tersebut di pengaruhi karena pengaruh gaya hidup, merk yang terkenal atau sedang trend, gaya hidup, obral atau diskon besar, dan pembelian karena ego atau gengsi.⁴

3. Faktor Perilaku Konsumen

Faktor Perilaku konsumen juga dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Menurut Kotler dan Amstrong, Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen terdiri dari Sosial, Pribadi dan Psikologi seperti disajikan dalam gambar berikut:⁵

³ Soemanagara dkk, *Marketing Communication –Taktik dan Strategi*. (Jakarta : PT Bhuana Ilmu Populer), 76.

⁴ *Ibid.*, 78.

⁵ Rudi Irwansyah, *Perilaku Konsumen*, (Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), 09.

a. Faktor Psikologis

Faktor psikologis yaitu respon terhadap persepsi dan tingkah laku seseorang dalam kebutuhan sebagai konsumen.

b. Faktor Sosial

Faktor sosial ini mencakup lingkungan sekitar sehingga berpengaruh dalam pengambilan keputusan konsumen. Kelas sosial, tingkat pendidikan dan pendapatan juga mencakup dalam faktor ini.

c. Faktor Pribadi

Faktor ini muncul dari minat seseorang sebagai konsumen. Hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor jenis kelamin, usia, profesi, budaya, latar belakang dan sebagainya.

4. Perilaku Konsumen dalam Islam

Pada kenyataannya kepuasan dan perilaku konsumen dipengaruhi oleh nilai guna (*utility*) barang dan jasa yang dikonsumsi. Kemampuan barang dan jasa untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan konsumen.

Konsumsi dan pemuasan kebutuhan pada dasarnya tidak tercela selama tidak mengonsumsi barang yang haram. Perilaku dalam konsumsi Islam melarang suka akan kemewahan dan berlebihan, tapi mempertahankan keseimbangan yang adil. Harta dalam Islam adalah amanah Allah yang harus dibelanjakan secara benar, tidak boros dan tidak mubazir. Tujuan konsumsi dalam Islam bukan hanya kepuasan di dunia tapi juga kesejahteraan akhirat. Mencukupi kebutuhan dan bukan memenuhi kepuasan/keinginan adalah tujuan aktivitas ekonomi Islam.

Dalam berkonsumsi seorang muslim harus menyadari bahwa ia menjadi bagian dari masyarakat. Maka, dalam berkonsumsi dituntut untuk saling menghargai dan menghormati keberadaan sesamanya. Seperti pengeluaran zakat, sedekah mendapat kedudukan penting dalam Islam. Sebab hal ini dapat memperkuat sendi-sendi sosial masyarakat.⁶

B. Konsumsi Islam

1. Definisi Konsumsi Islam

⁶ Aldila Septiana, *Analisis Perilaku Konsumsi Dalam Islam*, DINAR, Vol. 1 No. 2 Januari 2015, 8.

Dalam sistem perekonomian, konsumsi mempunyai peranan penting dalam mendorong terjadinya produksi dan distribusi. Perilaku konsumsi dalam ajaran islam harus memiliki beberapa prinsip yaitu : prinsip kemurahan hati, kebersihan, prinsip keadilan, prinsip kesederhanaan, dan moralitas. Gaya hidup yang berlebihan dapat merusak individu dan masyarakat, karena manusia hanya mengejar hawa nafsu dan dunia, melalaikan perintah Allah swt dari sifat mulia dan akhlak luhur. Ali Abd ar-Rasul menilai bahwa gaya hidup mewah merupakan faktor yang memicu terjadinya dekadensi moral masyarakat yang berakhir pertikaian.⁷ Kesenangan dibolehkan namun jangan berlebihan, tidak melampaui batas-batas yang telah ditentukan, sebagaimana yang dijelaskan dalam Al Qur'an surah Al-A'raf ayat 31 yang berbunyi :

يَبْنَئِيْ اٰدَمَ خُذُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ
الْمُسْرِفِيْنَ ؕ

“wahai anak cucu Adam, Pakailah pakaianmu yang bagus pada setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.”⁸

Mengkonsumsi sesuatu dengan niat untuk meningkatkan ketaatan pengabdian kepada Allah SWT akan menjadikan konsumsi itu bernilai ibadah dan mendapatkan pahala. Dalam ekonomi Islam, konsumsi dinilai sebagai sarana wajib bagi seorang muslim dalam merealisasikan tujuan yang dikehendaki Allah SWT dalam penciptaan manusia, yaitu merealisasikan pengabdian sepenuhnya hanya kepada Nya. Oleh karena itu, Islam mewajibkan manusia mengkonsumsi sesuatu yang dapat menghindarkan dari kerusakan dirinya, dan mampu melaksanakan kewajiban-kewajiban yang dibebankan Allah SWT kepadanya.⁹ Tujuan utama konsumsi seorang muslim adalah sebagai sarana penolong untuk beribadah kepada Allah. Sesungguhnya mengkonsumsi sesuatu dengan niat untuk meningkatkan stamina dalam ketaatan pengabdian kepada Allah akan menjadikan konsumsi itu bernilai ibadah yang dengannya manusia mendapatkan pahala. Konsumsi dalam perspektif ekonomi konvensional dinilai sebagai tujuan terbesar dalam kehidupan dan segala bentuk kegiatan ekonomi. Bahkan ukuran kebahagiaan seseorang diukur

⁷ Rozalinda, *Ekonomi Islam*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada 2014), 109.


⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemah 07:31*, (Jakarta : Toha Putra, 1983)

⁹ Bank Indonesia, *Ekonomi Syariah*, (Jakarta : Departemen Ekonomi dan Keuangan Syariah 2020), 28.

dengan tingkat kemampumannya dalam mengkonsumsi. Konsep konsumen adalah raja' menjadi arah bahwa aktivitas ekonomi khususnya produksi untuk memenuhi kebutuhan konsumen sesuai dengan kadar relativitas dari keinginan konsumen.¹⁰

Islam berpandangan bahwa hal terpenting yang harus dicapai dalam aktivitas konsumsi adalah masalah, Masalah adalah segala bentuk keadaan, baik material maupun nonmaterial, yang mampu meningkatkan kedudukan manusia sebagai makhluk yang paling mulia.

Selain itu, perbuatan untuk memanfaatkan atau mengkonsumsi barang-barang yang baik itu sendiri dianggap sebagai kebaikan dalam Islam. Sebab kenikmatan yang dicipta Allah untuk manusia adalah ketaatan kepada-Nya yang berfirman kepada nenek moyang manusia, yaitu Adam dan Hawa, sebagaimana

terc 

“Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi dan janganlah kamu mengikuti langkah langkah syaitan; karena sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagimu.”¹¹

Ada beberapa aturan yang dapat dijadikan sebagai pegangan untuk mewujudkan rasionalitas dalam konsumsi :¹²

a. Tidak boleh hidup bermewah-mewahan

Islam sangat membenci Tarf, karena merupakan perbuatan yang menyebabkan turunnya azab dan rusaknya sebuah kehidupan umat. Tarf juga merupakan sebuah perilaku konsumen yang jauh dari nilai-nilai syariah, bahkan merupakan indikator terhadap rusak dan goncangnya tatanan kehidupan masyarakat. Dampak negatif dari hidup bermewah mewah adalah adanya stagnasi peredaran sumber daya ekonomi serta terjadi distorsi dalam pendistribusiannya. Selain itu dana investasi akan terkuras demi memenuhi kebutuhan konsumsi, hingga akhirnya terjadi kerusakan dalam setiap perekonomian.

b. Hindari Israf dan Tabdzir

¹⁰ Abdul Hamid, *Teori Konsumsi Islam Dalam Peningkatan Ekonomi Umat Islam*, Jurnal Visioner & Strategis, Volume 7, Nomor 2, September 2018, 21.

¹¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemah 2:168, (Jakarta : Toha Putra, 1983)

¹² Abdul Hamid, *Teori Konsumsi Islam Dalam Peningkatan Ekonomi Umat Islam*, Jurnal Visioner & Strategis, Volume 7, Nomor 2, September 2018, 23.

Israf adalah bisnis yang sangat potensial mendatangkan keuntungan finansial, namun terlalu jelas bahwa bisnis ini dilihat dari semua aspek dan hal merugikan bagi masyarakat luas. Sedangkan Tabzir adalah melakukan konsumsi secara berlebihan dan tidak proporsional Islam melarang perbuatan seperti itu karena dapat menyebabkan distorsi dan distribusi harta kekayaan yang seharusnya tetap terjaga demi kemaslahatan hidup masyarakat.

c. **Keseimbangan dalam berkonsumsi**

Aturan dan kaedah berkonsumsi dalam system ekonomi Islam mengatur paham keseimbangan dalam berbagai aspek. Konsumsi yang dijalankan oleh seseorang muslim tidak boleh mengorbankan kemaslahatan individu dan masyarakat. Bahkan sikap ekstrim pun harus dihindarkan dalam berkonsumsi.

d. **Larangan berkonsumsi atas barang dan jasa yang membahayakan**

Syariat Islam mengharamkan konsumsi atas barang dan jasa yang berdampak negatif terhadap kehidupan sosial ekonomi, yang di dalamnya sarat dengan kemudharatan bagi individu dan masyarakat secara ekosistem masyarakat bumi

Umat muslim tidak akan merugikan dirinya yang hanya mengejar dunia saja, karena melakukan berlebih-lebihan dalam memenuhi keinginan dunia, sehingga melalaikan perintah Allah SWT. Maka dari itu manusia harus pintar menggunakan hartanya untuk kebutuhan bukan halnya ke gengsi yang dapat menimbulkan keborosan.

2. Tujuan Konsumsi Islam

Beberapa hal yang melandasi perilaku seorang muslim dalam berkonsumsi adalah berkaitan dengan tujuan konsumsi itu sendiri. Konsumsi memiliki urgensi yang sangat besar dalam setiap perekonomian, karena tiada kehidupan bagi manusia tanpa konsumsi. Oleh sebab itu, sebagian besar konsumsi akan diarahkan kepada pemenuhan tuntutan konsumsi bagi manusia. Manusia diperintah untuk mengkonsumsi pada tingkat yang layak bagi dirinya, keluarga, dan orang paling dekat di sekitarnya.

Tujuan konsumsi Islam adalah mencari masalah, karena masalah konsepnya lebih terukur dan dapat diperbandingkan sehingga lebih mudah disusun prioritas dan tahapan dalam pemenuhannya. Jadi seorang muslim berkonsumsi

dalam rangka untuk memenuhi kebutuhannya sehingga memperoleh kemanfaatan yang setinggi-tingginya bagi kehidupannya sekaligus sebagai cara untuk mendapatkan falah yang maksimum. Oleh karena itu, semua barang dan jasa yang memiliki masalah akan dikatakan menjadi kebutuhan manusia.

Tujuan lain konsumsi seorang muslim adalah untuk mencari kesuksesan dan kesejahteraan hidup di dunia dan akhirat dalam bingkai moral Islam. Sedangkan dalam tujuan ekonomi konvensional adalah *utility* (kepuasan), seperti memiliki barang/jasa untuk memuaskan keinginan manusia. Kepuasan ditentukan oleh subyektif. Tiap-tiap orang memiliki atau mencapai kepuasannya menurut ukuran atau kriterianya sendiri. Jika sesuatu/barang tersebut dapat memenuhi kebutuhan, maka manusia akan melakukan usaha untuk mengkonsumsi sesuatu itu.

Masalah adalah pemilikan atau kekuatan barang/jasa yang mengandung elemen-elemen dasar dan tujuan kehidupan umat manusia di dunia ini. Syatibi membedakan masalah menjadi tiga:¹³

- a. *Daruriyyah*, yaitu sesuatu yang wajib adanya yang menjadi pokok kebutuhan hidup untuk menegakkan kemaslahatan manusia. Hal-hal yang bersifat daruriyah bagi manusia berpangkal pada lima hal, yaitu agama, jiwa, akal, kehormatan, dan harta.
- b. *Hajiyah*, ialah suatu yang diperlukan oleh manusia dengan maksud untuk membuat ringan, lapang dan nyaman dalam menanggulangi kesulitan-kesulitan kehidupan.
- c. *Tahsiniyyah*, ialah sesuatu yang diperlukan oleh normal atau tatanan hidup, serta berperilaku menurut jalan yang lurus. Hal yang bersifat tahsiniyah berpangkal dari tradisi yang baik dan segala tujuan perikehidupan manusia menurut jalan yang paling baik. Konsumsi *dharuriyah* harus lebih utama di bandingkan konsumsi hajiyah dan *tahsiniyah*. Jangan sampai yang tahsiniyah mengancam terpenuhinya konsumsi *dharuriyah*.

3. Etika Konsumsi Islam

Konsumsi berlebih-lebihan, dikutuk dalam Islam dan disebut dengan istilah *Israf* (pemborosan) atau *mubazir* atau menggunakan harta dengan cara yang salah, yakni, untuk menuju tujuan-tujuan yang terlarang. Ajaran-ajaran Islam

¹³ Aisa Manilet, *Kedudukan Masalah dan Utility Dalam Konsumsi (Masalah Versus Utility)*, Tahkim, Vol. 11, No. 1, 2015, 97.

menganjurkan pola konsumsi dan penggunaan harta secara wajar dan seimbang. Salah satu ciri penting dalam Islam adalah bahwa ia tidak hanya mengubah nilai dan kebiasaan masyarakat tetapi juga menyajikan kerangka legislatif perlu untuk mendukung dan memperkuat tujuan-tujuan ini dan menghindari penyalahgunaan. Adapun dalam etika konsumsi Islam harus memperhatikan beberapa hal, di antaranya adalah :

- a. Jenis barang yang dikonsumsi adalah barang yang baik dan halal (*halalan toyyiban*).¹⁴ Adapun dalam hal halal ataupun haram dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:
 - 1) Zat, artinya secara materi barang tersebut telah disebutkan dalam hukum Syari'ah. Halal, dimana asal hukum makanan adalah boleh kecuali yang dilarang. Haram, dimana hanya beberapa jenis makanan dilarang seperti babi, darah.
 - 2) Proses, artinya dalam prosesnya telah memenuhi kaidah proses Syari'ah, misalnya: Sebelum makan membaca basmalah, selesai hamdalah, menggunakan tangan kanan dan bersih. Cara mendapatkannya tidak dilarang, riba, menipu, merampas, dan mengurangi timbangan.
- b. Kemanfaatan/kegunaan barang yang dikonsumsi, artinya lebih memberikan manfaat dan jauh dari merugikan baik dirinya maupun orang lain.¹⁵
- c. Kuantitas barang yang dikonsumsi tidak berlebihan dan tidak kurang (kikir/bakhil), tapi pertengahan, dan ketika kekurangan harus sabar dan merasa cukup dengan apa yang dimilikinya.

Meskipun syariat telah melarang mengkonsumsi beberapa jenis barang, ternyata Allah masih meluaskan rahmat-Nya dengan memberikan kelonggaran ketika seseorang dalam keadaan darurat menyangkut kehidupannya, maka dia boleh memakan sesuatu yang haram dengan syarat pada dasarnya tidak menginginkan dan tidak berlebihan.

C. Game Online

1. Sejarah Game Online

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online

¹⁴ Monzer Kahf, *Ekonomi Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995), 28.

¹⁵ Arif Pujiyono, *Teori Konsumsi Islam*, Jurnal Dinamika Pembangunan, vol. 3 No. 2, 2006, 200.

sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. Game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (National Science Foundation Network) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri game. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam online gaming dan perkembangan online gaming berkembang dengan begitu pesat.¹⁶

2. Definisi game Online

Game Online menurut Kim dkk adalah sebuah permainan dimana adanya pemain yang memainkan di waktu yang bersamaan, sehingga komunikasi online dapat berlangsung dan terhubung menggunakan jaringan internet. Dan menurut Winn dan Fisher menyatakan multiplayer game online ialah pengembangan dari game yang dimainkan lebih dari satu orang, dalam lingkup yang luas, dan menggunakan metode dan bentuk yang sama, serta menggunakan konsep umum seperti game, hanya saja game ini terhubung dengan internet dan dimainkan di waktu yang sama.¹⁷

3. Manfaat Game Online

¹⁶ Rischa Pramudia Trisnani dkk, *STOP KECANDUAN GAME ONLINE Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*, (Madiun : UNIPMA PRESS 2018) 6.

¹⁷ Rischa Pramudia Trisnani dkk, *STOP KECANDUAN GAME ONLINE Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*, (Madiun : UNIPMA PRESS 2018) 4.

- a. Melatih kemampuan kerjasama pada game multi player atau berpasangan yang menanta strategi untuk mencapai kemenangan dalam game tersebut.
- b. Meningkatkan berbahasa, dalam game terdapat berbagai bahasa yang dapat dipilih. Hanya saja lebih banyak game online menggunakan Bahasa Inggris untuk komunikasi internasional sehingga dapat belajar kosa kata Bahasa Inggris.
- c. Meningkatkan motorik, koordinasi antara mata, tangan dan pikiran.
- d. Meningkatkan konsentrasi dan cepat tanggap, setiap game memiliki level atau tingkat yang berbeda dimana akan melatih kecepatan berfikir untuk meraih kemenangan.
- e. Mengembangkan imajinasi, dimana dapat merealisasikan ke dalam dunia nyata yang relevan dan positif.¹⁸

4. Efek Menyimpang dari Game Online

- a. Menimbulkan Adiksi (Kecanduan).¹⁹ 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
- b. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai . Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.
- c. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet di berbagai kota. Para pemain

¹⁸ *Ibid.*, 26.

¹⁹ Krista Subakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Vol 01, No 01, April 2017, p-ISSN : 2597-9507, e-ISSN : 2597-9515, Diakses tanggal 13 Mei 2022 12.25 Wib, 35.

game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

- d. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.
- e. 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).
- f. Pemborosan. Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.
- g. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

5. Faktor Kecanduan Game Online

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan game online, salah satunya karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam game online apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap game online. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap game online, sebagai berikut:²⁰

- a. Keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi;
- b. Rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau di waktu senggang;

²⁰ Hardiyansyah Masya, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran, 2015/2016*, p-ISSN 2089-9955, e-ISSN 2355-8539, 03 (2); 2016; 103-118 KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal), 106.

- c. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivis penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online; dan
- d. Kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online, sebagai berikut:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman- temanya yang lain banyak yang bermain game online;
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain
- c. Game sebagai aktivitas yang menyenangkan, semua orang menyukai game; dan
- d. Komunikasi antar keluarga yang senggang.

6. Jenis – Jenis Game Online

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.²¹

a. Game Battle Royale

Jenis game pertama adalah Battle Royale. Game jenis ini sangat populer, dan paling banyak dimainkan. Konsep dari Battle Royale adalah permainan dengan ratusan pemain lain untuk bertahan hidup dan berperang. Pemenang ditentukan oleh siapa pemain terakhir yang masih bisa bertahan hidup. Beberapa game Battle Royale yang populer seperti misalnya Free fire, PUBG Mobile, Sausage Man.

b. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Multiplayer Online Battle Arena atau MOBA merupakan konsep game pertarungan online antar dua kelompok atau lebih di satu arena. Kedua tim harus berperang dan sekaligus menjaga benteng pertahanan agar tidak dihancurkan musuh. Contoh beberapa game MOBA adalah Mobile Legends: Bang Bang, Arena of Valor, Dota 2, League of Legends.

c. First Person Shooter (FPS)

²¹ Krista Subakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Vol 01, No 01, April 2017, p-ISSN : 2597-9507, e-ISSN : 2597-9515, h 32.

First person shooter atau biasa sering disebut game FPS. Jenis game ini memiliki konsep permainan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama. Biasanya, jenis game ini mewajibkan kamu untuk secepat mungkin melumpuhkan tim lawan. Beberapa contoh game FPS yang populer antara lain, Point Blank, Duke Nuke 3D, Quake Blood, dan Perfect Dark

d. Real-Time Strategy (RTS)

Real-Time Strategy (RTS) adalah jenis permainan yang membutuhkan konsentrasi tinggi karena untuk menyusun strategi dengan cepat. Strategi untuk perang sekaligus membangun pertahanan. Beberapa game jenis RTS adalah Warcraft III: Reforged, Crusader Kings III, Clash of Clans dan masih banyak lagi.

e. Vehicle Simulation

Permainan ini untuk mengendarai berbagai jenis transportasi mulai dari bus, truk, kapal laut hingga pesawat terbang. Untuk menyelesaikan beberapa misi dan mendapatkan sejumlah poin. Contoh dari game vehicle simulation adalah Euro Truck Simulator 2, Bus Simulator 18, X-Plane Flight Simulator, Ship Simulator 2020.

f. Game Casual

Game casual bermain tanpa misi yang sulit. Biasanya game casual adalah game yang tugasnya mencocokkan warna, angka atau ukuran untuk mengumpulkan banyak poin. Beberapa diantaranya yang populer misalnya Candy Crush Saga, Adorable Home, 2048, Angry Birds dan lain sebagainya.

g. Fighting Games

Jenis permainan ini memungkinkan untuk memilih karakter terbaik dan bertarung dengan pemain lain. Pemain harus mampu melayangkan pukulan dan tendangan dengan tepat agar energi lawan cepat berkurang. Contoh beberapa game jenis Fighting Games antara lain, Tekken 7, MORTAL KOMBAT: The Ultimate Fighting Game! dan lain sebagainya.

h. Life Simulation Game

Permainan jenis ini memungkinkan untuk menjalani kehidupan virtual di dalam game. Diberikan kesempatan untuk menciptakan karakter virtual dan berkomunikasi dengan pemain lain secara virtual. Beberapa game yang populer di jenis ini antara lain The Sims 4, Virtual Families, Avakin Life, dan Animal Crossing: New Horizons.

i. Sport Game

Sport Game adalah jenis game yang memungkinkan untuk mengikuti berbagai kegiatan olahraga, mulai dari sepak bola, bola basket, bola voli hingga atletik. Ada banyak game jenis ini yang bisa kalian mainkan di berbagai perangkat, Beberapa contoh Sport Game seperti Pro Evolution Soccer (PES) 2021, Volleyball Champions 3D, NBA Live Mobile.

j. Role-Playing Game (RPG)

Jenis game berikutnya adalah Role-Playing Game (RPG). Pada jenis game RPG ini akan berperan dalam satu karakter dan mengikuti alur cerita berpetualang di dalam game. Biasanya pemain akan dihadapkan dengan misi tertentu yang harus diselesaikan. Game Beberapa game RPG terbaik antara lain, Final Fantasy VII : Remake, Ragnarok M: Eternal Love, The Chronicles Inotia 4: Assassin of Berkel dan masih banyak lagi.

