

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1 *Game Online*

2.1.1.1 Pengertian *Game Online*

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 di gunakan apa pun teknologi 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 gfaris game menggabungkan kompleks dan dunia maya di huni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komuikas online,membuat *game online* suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan permainan tunggal. (Krista Surbakti : 2017).

Game online adalah teknologi dari bentuk sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dari pada pola tertentu gameplay. *Game online* yang dimainkan dalam beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu bentuk keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer*, meskipun *single-player game online* yang cukup umum juga. (Deswita, 2006). Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran.

Keuntungan ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis permainan game.

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. (King & Delfabbro, 2018 : Sandy & Hidayat, 2019).

- a) Aspek kesehatan. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur dan sering terlambat makan (Männikkö, Billieux, & Käriäinen, 2015).
- b) Aspek psikologis. Banyaknya adegan *Game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti : perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.
- c) Aspek akademik. Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun (Lee, Yu, & Lin, 2007). Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran disekolah

justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

- d) Aspek social. Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online* (Sandy & Hidayat, 2019).
- e) Aspek keuangan. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online.

2.1.1.2 Jenis-jenis *game online*

Menurut Hendry (2015 : 52) bahwa jenis game merupakan game yang bersifat format atau gaya sebuah game. Format sebuah game bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa game lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa jenis *game online*. Berikut beberapa jenis *game* yaitu:

1. *Strategy game*. *Strategy game* memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh musuh yang menghadang. Prakterknya memang tidak mudah pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan.
2. *Fighting game*. *Fighting game* merupakan jenis game pertarungan. Game ini memberikan pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau di sebut dengan gerakan liar.
3. *Adventure game*. *Adventure game* adalah game petualangan, dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan banyak menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Peralatan seperti pedang, atau benda untuk memecahkan petualangan di gunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi

petunjuk pemain. Game jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terkadang memang ada, namun sedikit. Umumnya game ini lebih menekankan pada pemecahan misteri dari pada pertarungan sampai mati.

4. *Shooter game*. Jenis shooter game banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkan secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk game ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik.
5. *Role Playing Game (RPG)*. Role playing game adalah sebuah game dimana player memainkan suatu tokoh yang ada dalam game. Di dalam game ini biasanya terdapat unsur experience point atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat.

2.1.1.3 Faktor Kecanduan Game Online

Knee, dkk (2014) memaparkan faktor-faktor yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* pada individu, yaitu:

- a) *Motives*, yaitu ingin melupakan masalah yang dihadapi, individu merasa senang saat berkompetisi pada *game online*, dan dapat melakukan interaksi sosial di dunia virtual.

- b) *Traits*, yaitu *anxiety*, *self-esteem* yang rendah, kepribadian *introvert*, *strategi coping disfungsional*, depresi dan *phobia social*.
- c) *Social setting*, yaitu kemampuan sosial yang kurang baik, tidak memiliki teman maupun kurang perhatian keluarga.
- d) *Furteh conditions*, yaitu tersedia fasilitas yang mendukung dan individu memiliki banyak waktu.

2.1.1.4 Aspek Aspek Kecanduan *Game Online*

- a) *Compulsion* (komplusif), merupakan kegiatan yang kuat dan sepenuh hati (impuls) untuk melakukan sesuatu secara terus menerus, dalam hal ini ada dorongan dari dalam diri untuk bermain *game online* secara terus menerus.
- b) *Withdrawal* (penarikan diri), itu adalah cara untuk mengecilkan atau menjauhi sesuatu, artinya membuat orang yang tidak bisa mundur untuk melakukan apapun kecuali bermain *game online*.
- c) *Tolerance* (toleransi), dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima kondisi diri sendiri ketika melakukan sesuatu. Biasanya toleransi ini mengacu pada jumlah waktu yang dihabiskan atau menghabiskan saat melakukan kegiatan *bermain game*, dan sebagian besar pemain *game online* tidak akan berhenti bermain sampai mereka puas.
- d) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), masalah-masalah ini terkait dengan interaksi kita dengan orang lain dan masalah kesehatan.

Berdasarkan kesimpulan pada aspek seorang yang kecanduan *game* yaitu salah satunya berubahnya perilaku yang negatif pada diri seseorang yang

disebabkan dengan faktor keseringan dalam bermain *game online* tanpa batas. Sehingga hal ini akan menimbulkan gangguan mental pada *game online*.

2.1.1.5 Ciri Ciri Kecanduan *Game Online*

Ciri ciri kecanduan *game online* menurut (Rudhiati, Apriany, dan Hardianti, 2015) dapat meliputi :

- 1) Dalam sehari hanya bermain satu *game* saja dengan waktu lebih dari 3 jam bahkan bahkan seharian penuh.
- 2) Rela mengeluarkan uang banyak hanya untuk bermain *game* tersebut dan membeli vocher-voucher *game* tersebut hanya untuk *mengupgrede* item dan karakter yang dimiliki.
- 3) Marah jika dilarang untuk bermain *game* tersebut.
- 4) Sangat antusias jika ditanyakan mengenai *game*.

2.1.1.6 Realita Penggunaan *Game Online*

Suatu kendala harus diiringi dengan adanya suatu tindak lanjut agar kedepannya akan lebih baik dan tidak ada kejadian hal-hal yang tidak diinginkan datang kembali. Interaksi remaja yang terganggu karena *game online* harus ditindak lanjuti dengan sebuah alternatif solusi yang baik. Remaja yang teradiksi permainan *online* dengan penggunaan yang berlebihan dari *game online* akan mengganggu kehidupan sehari-hari (Weinstein, 2010). Maka hal yang harus dilakukan untuk mengambil langkah untuk mengatasi hal tersebut maka orang tua dan masyarakat harus bekerja sama memberikan

sebuah edukasi dan hukuman apabila remaja sudah melewati batas agar remaja tidak lagi kecanduan bermain *game online*.

Berdasarkan pendapat dari Smart, (2010) remaja bermain *game online* dikarenakan terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Faktor yang mempengaruhi terjadinya remaja terbiasa bermain *game online* yaitu kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang terkontrol, kurang kegiatan, pola asuh dan lingkungan. Salah satu faktor remaja terbiasa bermain *game online* karena lingkungan, dimana perilaku tidak hanya terbentuk dari keluarga namun di masyarakat juga saat bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku remaja. Artinya, meskipun remaja tidak dikenalkan pada *game online* di rumah maka remaja akan kenal dengan *game online* dari pergaulannya yaitu teman-temannya. Sehari remaja menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Remaja ketika menghabiskan waktu untuk bermain *game online* antara 4-5 jam dalam sehari, kebanyakan bermain dengan teman dari pada bermain sendiri di rumah.

Menurut pendapat dari (Suciati, 2013 : 131) bermain *game online* terdapat dampak positif, bermain *game* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain *game* beberapa jam dalam seminggu adalah sebagai berikut :

- a. video game melatih problem solving
- b. memberi penguatan yang positif
- c. melatih anak berfikir strategis

- d. melatih anak membangun jaringan (*network*)
- e. membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata

Menurut Rahayu dan Edi (2015,228) bahwa bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negative yaitu:

- a. berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain game
- b. ketidakpedulian terhadap sesama
- c. cenderung mempunyai sifat tertutup

Menurut Suryanto (2015 :12) bahwa dampak negatif game online dikalangan pelajar yaitu :

- a. sering bolos sekolah supaya bisa bermain game online di rental game (warnet) artinya pelajar yang kecanduan game online menghalalkan segala cara agar bisa bermain game online tanpa memperdulikan waktu belajar aktif disekolah
- b. penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering di habiskan untuk membeli voucer game online dan membayar rental komputer.
- c. Jarang berolah raga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah, hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar
- d. Dampak negatif yang paling di rasakan dari bermain game online yaitu boros terhadap uang, karna dihabiskan untuk bermain *game online*.

2.1.1.7 Indikator *Game Online*

Tabel 2.1

Indikator *Game Online*

No	INDIKATOR	SUB INDIKATOR
1	Penarikan diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak pernah bolos sekolah karna <i>Game online</i> 2. Tidak masalah apabila tidak bermain <i>Game online</i> seharian 3. Bisa membagi waktu untuk bermain <i>Game online</i> 4. Ketika bangun pagi tidak langsung membuka hp untuk bermain <i>Game online</i>
2	Komplusif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bercerita banyak hal tentang <i>Game online</i> kepada teman di lingkungan sekolah 2. Dapat membagi waktu untuk bermain <i>Game online</i> dan mengerjakan tugas 3. Terbiasa untuk melakukan permainan <i>Game online</i> diwaktu senggang 4. Bermain <i>Game online</i> ketika sedang sendiri dan telah menyelesaikan semua tugas sekolah
3	Toleransi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih memilih mengerjakan PR daripada bermain <i>Game online</i> 2. Disaat kurang sehat, lebih mengutamakan istirahat dan menjaga kesehatan dari pada bermain <i>Game online</i> 3. Lebih suka menghabiskan waktu untuk membaca buku dari pada bermain <i>Game online</i> 4. Lebih memilih berdiskusi dengan teman dari pada bermain <i>Game online</i>
4	Hubungan interpersonal dan kesehatan mental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat membagi waktu antara kegiatan rutin yang harus dilaksanakan dalam belajar dan bermain <i>Game online</i> 2. Lebih memilih untuk melaksanakan kegiatan olah raga dengan teman sekolah daripada bermain <i>Game online</i>

No	INDIKATOR	SUB INDIKATOR
		3. Lebih mengutamakan menjaga kesehatan, pola hidup, makan teratur, dan istirahat cukup dari pada bermain <i>Game online</i> 4. Dapat belajar lebih fokus apabila tidak bermain <i>Game online</i>

2.1.2 Interaksi Sosial

2.1.2.1 Pengertian interaksi sosial

Manusia adalah makhluk sosial. Interaksi tidak akan terjadi juga tidak di ikuti dengan komunikasi, interaksi sosial adalah timbal balik antara satu orang ke orang lain antara dua orang atau lebih melalui suatu kontak dan komunikasi, suatu tindakan timbal balik tidak akan terjadi bila tidak dilakukan oleh dua orang atau lebih tindakan timbal balik harus memenuhi dua syarat bagi terjadinya suatu intraksi sosial yaitu kontak dan komunikasi. Kontak juga bisa dilakukan dengan bersentuhan secara fisik, dan dalam ruang yang berbeda. Misalnya kontak dengan teman yang berada di lingkungan masyarakat berbeda dengan menggunakan teknologi komunikasi informasi modren seperti laptop, ponsel dan internet. (indrayani, 2016).

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia. Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti hal nya

hubungan antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. (Rollys Ardian, 2021).

Interaksi sosial sangat penting bagi remaja untuk mengekspresikan dan menerapkan pengetahuan kehidupan nyata ke dalam dunia akademik dan sebaliknya. Media sosial telah meningkatkan interaksi sosial remaja seperti komunikasi dan berbagi informasi dengan teman. Namun juga berdampak bagi penggunaan *gadget* yang berlebihan karena waktu dihabiskan untuk membuka *platform* sosial media yang ia sukai daripada berinteraksi langsung dengan teman ada dihadapannya. (Chukwuere, 2021).

Menurut Walgito (2003; Fatnar, 2014), interaksi sosial merupakan hubungan antar individu dengan individu lainnya, serta individu satu dapat mempengaruhi individu lain maupun sebaliknya, sehingga terjadi adanya hubungan yang saling timbal balik. Interaksi sosial adalah salah satu cara individu untuk memelihara tingkah laku sosial individu tersebut supaya dapat bertingkah laku sosial dengan individu lain. Interaksi sosial dapat pula meningkatkan jumlah atau kuantitas dan mutu atau kualitas dari tingkah laku sosial individu, agar individu makin matang dalam bertingkah laku sosial dengan individu lain dalam situasi sosial apapun interaksi sosial bisa ikatan sebagai kunci semua kehidupan sosial, hal ini disebabkan tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama.

Interaksi sosial merupakan kaitan hubungan-hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan orang perorang, antar kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorang dengan kelompok manusia (lestari, 2013). Definisi

tersebut menggambarkan adanya kelangsungan timbal-baliknya interaksi sosial antara dua atau lebih manusia. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa interaksi sosial tidak ada kehidupan bersama. Bertemunya orang perorangan secara badaniah belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan hidup semacam itu baru akan terjadi apabila orang-orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya. Seperti yang dikemukakan oleh (Bonner, 2004) faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial adalah faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi dan faktor simpati.

Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain. Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan caracara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya.

2.1.2.2 Ciri Ciri Interaksi Sosial

Menurut Newcomb (2014: 162) interaksi sosial yang berupa rangsangan dan reaksi tersebut terjadi pada saat yang sama yakni situasi sosial, artinya situasi yang menyebabkan setiap individu menjalin hubungan dengan individu lain dalam waktu yang sama. Dalam situasi sosial inilah setiap individu dituntut secara aktif

menghadapi individu lain dan dituntut pula memberi rangsangan dan reaksi yang sesuai dengan situasi sosial tersebut. Maksud dari setiap individu itu dituntut dua hal penting yaitu:

- a. Hakikat organisasi manusia yang dimaksud adalah sebagaimana setiap individu mengorganisir persepsi sikap dan tingkah lakunya pada situasi sosial agar ia dapat berpartisipasi aktif dalam interaksi sosial
- b. Hakikat masyarakat manusia yang dimaksud adalah masyarakat manusia yang mempunyai nilai, aturan, dan norma norma sosial, yang harus diakui dan dilakukan oleh setiap individu yang berada dalam masyarakat tersebut.

2.1.2.3 Dasar Dasar Interaksi Sosial

Interaksi sosial sebagai suatu proses memiliki dasar dasar yang kuat, sehingga interaksi sosial tersebut dapat berlangsung secara alancar dan kuat serta dapat mencapai tujuan, yakni saling mempengaruhi satu sama lain. Interaksi sosial demikian dapat meningkatkan tingkah laku sosial yang telah dimiliki masing masing individu yang terlibat dalam interaksi sosial, baik secara kuantitas maupun secara kualitas. Dasar dasar interaksi sosial tersebut adalah:

- a) Imitasi

Menurut (Trotte:166) berhasil menungkapkan bahwa dalam kehidupan individu terdapat semangat untuk meniru dari masing masing individu. Hal ini berarti bahwa tiap tiap individu hanya menggantungkan diri pada peniruan dalam kehidupannya. Ahli lain , Walter Bagehot memperoleh hal baru dalam kehidupa

individu yakni pada setiap individu ada sesuatu kesamaan yakni kecakapan untuk meniru.

Hasil peniruan/imitasi dari proses interaksi sosial adalah tiap tiap individu memiliki tingkah laku ringan dan dengan tingkah laku yang ringan tersebut tiap tiap individu akan timbul saling pengertian dan saling tertarik satu sama lain. Saling pengertian ini lah yang memperkuat dan memperlancar interaksi sosial yang sedang berlangsung antar individu.

1. Syarat syarat Imitasi

Imitasi sebagai suatu proses, menuntut syarat syarat tertentu dalam praktiknya. Syarat syarat ini, dikemukakan oleh (Gabriel Tarde:166) adalah:

- a) Harus ada minat atau perhatian menjadi titik tolak berlangsungnya imitasi
- b) Harus ada sikap penunjang tinggi terhadap sesuatu yang akan dicontoh.
Sesuatu yang dihargai menjadi pendorong terhadap proses peniruan yang akan berlangsung
- c) Harus ada penghargaan sosial yang tinggi akibat peniruan yang dilakukan.
Suatu penghargaan menjadi tumpuan dari individu dalam melaksanakan proses imitasi.
- d) Harus ada pengetahuan dari individu yang akan melaksanakan peniruan.
Peniruan memerlukan pengetahuan dari individu agar peniruan itu berlangsung.

2. Akibat proses imitasi

Akibat proses imitasi dapat bersifat positif dan negatif

1. Akibat proses imitasi yang positif adalah: dapat memperoleh kecakapan dengan segera, dapat diperoleh tingkah laku yang seragam, dapat mendorong individu untuk bertingkah laku.

2. Akibat proses imitasi yang negatif adalah: apabila yang diimitasi salah, akan terjadi kesalahan massal, dapat menghambat berfikir kritis.

b) Sugesti

Sugesti menjadi dasar berlangsungnya proses interaksi sosial dan sugesti mempunyai landasan teori yang kuat. Landasan teori sugesti akan diuraikan sebagai berikut:

Menurut (Gustave Le Bone: 169) sugesti pada pokoknya suatu proses memberi pengaruh sehingga individu menerima pandangan, sikap, dan tingkah laku individu lain. Kritikan individu menerima sugesti tidak ada karena proses sugesti berlangsung sedemikian rupa sehingga individu lain memperoleh kesempatan untuk memberi kritik.

1. Syarat syarat sugesti

Pesyaratan sugesti dikemukakan oleh (Thomas Bown: 172) adalah perlu adanya hubungan yang terjadi pada jiwa individu. Ini memberi makna bahwa sugesti itu terjadi pada individu bila dalam jiwa individu ada proses hubungan dengan dunia luar. Misal para mahasiswa dikenalkan cara belajar dengan pembuatan ikhtisar. Dalam pemikiran mahasiswa muncul gambaran bahwa dirinya belajar secara menghafal. Bila mahasiswa menerima cara cara belajar dengan pembuatan ikhtisar maka ia terkena sugesti.

2. Faktor yang mempercepat sugesti

a. Hambatan berfikir

Pikiran seseorang individu merupakan salah satu faktor lancar/ tidaknya proses sugesti yang dialami individu tersebut.

b. Pikiran terpecah belah

Seseorang individu tidak hanya berfikir pada satu hal saja, namun individu sering kali menghadapi hal-hal yang memerlukan pemikiran di waktu yang bersamaan. Dalam keadaan demikian individu tersebut mudah terkena sugesti.

c. Keadaan otoritas

Individu yang ada mempunyai kelebihan dari individu lain, maka individu tersebut mempunyai kekuasaan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk memberi sugesti.

d. Keadaan mayoritas

Kumpulan orang yang banyak membawa suasana yang dapat memberi sugesti pada individu yang berada pada suasana tersebut.

e. Keadaan yang bersifat memberi keyakinan

Ada keadaan yang bersifat memberi keyakinan pada individu untuk menerima tingkah laku tertentu. Keadaan tersebut bermakna untuk memberi pengaruh.

1) Identifikasi

Identifikasi merupakan proses yang dilakukan oleh individu tanpa adanya kesadaran dari individu tersebut. Hal ini proses identifikasi pada individu dilakukan oleh individu yang bersangkutan tanpa disertai pemikiran dan

perasaan. Baru setelah ada individu lain yang menegurnya, individu tersebut akan menyadari ia melakukan identifikasi.

Tujuan proses identifikasi yang dilakukan individu adalah individu tersebut ingin mempelajari tingkah laku individu lain walaupun mungkin secara rasional ia kurang mampu dan kurang disadari. Oleh karena itu, tujuan proses identifikasi akan tercapai dalam waktu lama seiring dengan cepat atau lambatnya individu menyadari apa yang sedang dilakukannya.

2) Simpati

Dasar kerja simpati adalah cenderung kepada perasaan sehingga simpati sering kali dalam reaksinya tidak logis dan tidak rasional. Proses simpati diarahkan pada keseluruhan keadaan dan tingkah laku individu, bukan tertarik pada salah satu bidang saja dari individu. Oleh karena itu, proses simpati yang baik dan benar, memakan waktu yang panjang guna memahami latar belakang keadaan dari tingkah laku individu lain. Tujuan proses seringkali adalah guna memperoleh dulu suasana kerja sama antar individu lain yang satu dengan individu lain dalam rangka menjamin adanya saling pengertian diantara mereka.

2.1.2.4 Faktor faktor yang mempengaruhi interaksi sosial

Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial dikemukakan oleh Sargen (2014: 199-201) sebagai berikut:

a. Hakikat interaksi sosial

Interaksi sosial antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok terjadi pada situasi sosial. Dalam

interaksi sosial tersebut telah melibatkan individu dengan individu dalam suatu situasi sosial sehingga individu pasti terpengaruh oleh situasi sosial tersebut.

b. Kekuasaan norma norma yang diberikan oleh kelompok sosial

Sesuatu kelompok sosial sudah tentu memiliki norma norma sosial yakni sejumlah adat kebiasaan, nilai nilai, sikap dan pola tingkah laku yang dimiliki dan harus dipelajari oleh anggota anggota kelompok. Norma norma sosial mempunyai pengaruh yang besar terhadap anggota anggota kelompok pendukung norma norma sosial tersebut.

c. Kecenderungan kepribadian sendiri

Dalam setiap interaksi sosial, individu akan bertingkah laku sesuai dengan kepribadian mereka masing masing, dimana kepribadian tersebut telah terbentuk sebelumnya dan kepribadian tersebut akan selalu terbentuk.

d. Kecenderungan sementara individu

Kehidupan individu tidak selalu berada dalam keadaan normal, tetapi individu dapat mengalami keadaan keadaan yang sementara. Misalnya keadaan lelah, lapar dan haus.

Keadaan keadaan sementara tersebut dapat berpengaruh terhadap tingkah laku individu dalam proses interaksi sosial.

e. Proses menanggapi dan menafsirkan sesuatu situasi

Dalam menanggapi dan menafsirkan situasi, setiap individu dituntut kemampuannya atas dasar usia, pendidikan, dan pengalamannya.

2.1.2.5 Indikator Interaksi Sosial

Tabel 2.2
Indikator Interaksi Sosial

No	INDIKATOR	SUB INDIKATOR
1	Kontak Sosial & Komunikasi	<ol style="list-style-type: none">1. Senang berteman dengan banyak orang2. Selalu bersikap ramah dan tersenyum kepada banyak orang3. Senang memiliki banyak teman karena dapat membantu saya dalam kesulitan
2	Imitasi	<ol style="list-style-type: none">1. Tidak suka meniru gaya berbicara orang lain dalam berkomunikasi Dapat membagi waktu untuk bermain <i>Game online</i> dan mengerjakan tugas2. Mengamati dan meniru orang lain yang sudah berhasil ketika ingin membuka usaha atau berdagang
3	Identifikasi	<ol style="list-style-type: none">1. Memiliki tetangga yang saya kagumi karena hampir tidak pernah bermain <i>Game online</i>2. Mempunyai keinginan untuk menjadi seperti salah seorang tetangga saya yang saya kagumi
4	Simpati	<ol style="list-style-type: none">1. Jika ada tetangga yang sedang sakit maka saya akan membantu mengantarkan ke rumah sakit atau tempat berobat lainnya2. Mendatangi tetangga yang sedang berduka atau terkena musibah

No	INDIKATOR	SUB INDIKATOR
		3. Menjenguk tetangga yang sedang sakit walaupun dengan berat hati karena disuruh orangtua
5	Sugesti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyetujui pendapat dan menerima setiap aturan yang diberikan kelompok 2. Menjalankan himbauan yang diberikan guru untuk melakukan kerja bakti disekolah
6	Kerjasama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu teman yang kesusahan ketika mengerjakan PR yang diberikan oleh guru 2. Hadir dalam kegiatan osis yang dilakukan di sekolah
7	Akomodasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berusaha untuk tidak menyinggung perasaan orang lain 2. Meminta maaf jika pernah melakukan kesalahan kepada orang lain
8	Asimilasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bergaul dengan siapa saja termasuk dengan teman yang berbeda suku ataupun berbeda keyakinan 2. Menyalakan alat elektronik dengan suara yang mengganggu orang lain. 3. Bergaul dengan teman yang berbeda suku menambah wawasan mengenai budaya atau adat istiadat suku lain

2.1.3 Remaja

2.1.3.1 Pengertian Remaja

Menurut peraturan menteri kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 18 -21 tahun. Masa remaja merupakan masa transisi, remaja mengalami perubahan secara fisik, psikis, seksual, kognitif, dan

sosial yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu waktu dapat berubah sesuai keadaan remaja.

Menurut Papalia dan Olds (2017) masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun. Masa remaja digolongkan menjadi 3 (tiga) tahap yaitu :

1. Masa pra remaja : 12 – 14 tahun; Yaitu periode sekitar kurang lebih 2 tahun sebelum terjadinya pemasakan seksual yang sesungguhnya tetapi sudah terjadi perkembangan fisiologi yang berhubungan dengan pemasakan beberapa kelenjar endokrin.
2. Masa remaja awal: 14 – 17 tahun; Yaitu periode dalam rentang perkembangan dimana terjadi kematangan alat – alat seksual dan tercapai kemampuan reproduksi.
3. Masa remaja akhir: 17 – 21 tahun; Berarti tumbuh menjadi dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik.

Pada masa ini, remaja mulai mempunyai kapasitas untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien mencapai puncaknya dikarenakan pertumbuhan otak mencapai kesempurnaan. Sistem saraf yang berfungsi memproses informasi berkembang dengan cepat.

2.1.3.2 Ciri-ciri remaja

- 1) Pertumbuhan fisik; Pertumbuhan fisik mengalami perubahan dengan cepat, lebih cepat dibandingkan dengan masa anak – anak dan masa dewasa.
- 2) Perkembangan seksual; Seksual mengalami perkembangan yang kadang-kadang menimbulkan masalah dan menjadi penyebab timbulnya perkelahian, bunuh diri dan sebagainya.
- 3) Cara berfikir causatif yaitu menyangkut hubungan sebab dan akibat. Misalnya remaja duduk didepan pintu, kemudian orang tua melarangnya sambil berkata “pantang“. Andai yang dilarang itu anak kecil, pasti ia akan menuruti perintah orang tuanya, tetapi remaja yang dilarang itu akan mempertanyakan mengapa ia tidak boleh duduk didepan pintu.
- 4) Emosi yang meluap–luap; Keadaan emosi remaja masih labil karena erat hubungannya dengan keadaan hormon. Suatu saat ia bisa sedih sekali, dilain waktu ia bisa marah sekali.
- 5) Mulai tertarik pada lawan jenis; Dalam kehidupan sosial remaja, mereka lebih tertarik pada lawan jenisnya dan mulai pacaran.
- 6) Menarik perhatian lingkungan; Pada masa ini remaja mulai mencari perhatian lingkungannya, berusaha mendapatkan status dan peran seperti melalui kegiatan remaja di kampung – kampung.
- 7) Terikat dengan kelompok; Remaja dalam kehidupan sosialnya tertarik pada kelompok sebayanya sehingga tidak jarang orang tua dinomor duakan sedangkan kelompoknya dinomor satukan.

2.2 Penelitian yang relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Wildan Tahun 2022 dengan judul “Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01”. Hasil penelitian yang diperoleh adalah pertama realita pengguna *game online* rata rata sudah bermain gadget, terutama anak laki laki menggunakannya untuk bermain *game online* jadi rata rata semua anak laki laki bermain *game online*, kedua dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak memiliki dampak positif dan negatif, terpenting peran orang tua dapat membatasi anak bermain *gadget* dan memberikan edukasi bahwa berinteraksi dengan yang lainnya itu lebih penting.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Arista Tahun 2020 dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja”. Hasil penelitian yang diperoleh adalah terdapat hubungan antara yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap interaksi sosial remaja, Dimana remaja yang semakin kecanduan game online akan mengalami penurunan terhadap interaksi sosialnya. Indikator yang paling berpengaruh yaitu akomodasi, artinya jika intensitas bermain *game online* pada remaja tinggi akan membuat remaja mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan kehidupannya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Maudina Tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi

Sosial Remaja” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas dan bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja. Besar pengaruh variabel intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja adalah 0,256, dengan nilai $p=0,000(p<0,05)$. Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial yaitu dengan nilai korelasi yang tergolong sangat rendah yaitu 0,256, $p=0,000(p<0,05)$).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nunik Esty Tahun 2023 dengan judul “Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang yang bermain *game online* akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan terkait teknologi, khususnya internet. Pengetahuan dan keterampilan ini akan memungkinkan orang untuk bermain *game* dengan cara kreatif dan inovasi serta untuk lebih memahami diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka. Dampak negatif yang dapat ditimbulkan adalah menimbulkan kecanduan sehingga dapat mengganggu kehilangan kendali, mengabaikan perintah orang tua, konsentrasi belajar dan melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai remaja.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Aloysius Bagas Tahun 2019 dengan judul “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)” Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* memberikan pengaruh negatif terhadap

interaksi sosial mahasiswa UAJY. Sehingga diperlukan tindakan penanganan dan pengendalian. Tindakan dan pengendalian ini dengan mengubah pola pikir pecandu oleh dirinya sendiri, sebagai seorang pecandu diperlukan kesadaran bahwa bermain game online secara berlebihan tidak baik bagi kesehatan maupun interaksi sosial mereka. Mulailah berfikir untuk menatap masa depan yang akan datang dan melakukan hal hal positif seperti kegiatan sosial misalnya menjadi sukarelawan kegiatan masyarakat. Mencari hobi baru, suatu aktivitas yang kerap kali dilakukan akan menimbulkan kesenangan terhadap aktivitas tersebut. Diharapkan setelah mencoba aktivitas baru yang lebih positif dapat mengurangi waktu bermain *game online*. Dalam hal ini orang tua menjadi pihak penting dalam penanganan candu terhadap remaja yang menjadi pecandu *game online*, penanganan tersebut dapat dengan meningkatkan agar anak tidak bermain *game online* terus menerus hingga lupa waktu .

2.3 Kerangka Berfikir

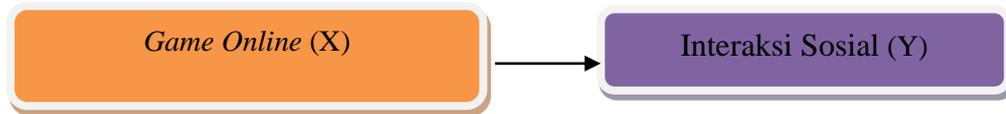
Penggunaan *gadget* merupakan cara remaja dalam memanfaatkan teknologi. Pemanfaatannya dapat berdampak positif dan berdampak negatif. Hal positif dalam penggunaan *gadget* remaja bisa menggunakannya untuk keperluan belajar berupa mencari referensi materi dan informasi melalui perkembangan teknologi. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan pengetahuan remaja dan dapat meningkatkan hasil belajar. Namun sebaliknya jika penggunaan *gadget* kearah hal yang negatif seperti bermain *game online* secara terus menerus tanpa

memperhatikan waktu. Perhatian orang tua terhadap anak yang bermain *game online* sangat perlu jika orang tua memberi batasan waktu untuk bermain *gadget* maka kecanduan *game online* teratasi.

Game online merupakan suatu permainan online yang menggunakan jaringan internet. Game online bisa berdampak positif dan berdampak negatif, hal positif dalam game online yaitu remaja bisa melatih berbahasa asing secara alami karena game online kebanyakan menggunakan bahasa asing. Game online juga mengajarkan kecerdasan melatih remaja untuk mengenal dunia teknologi. Dampak negatif game online membuat remaja kecanduan bermain game dan dapat menghambat interaksi sosial remaja baik dirumah maupun di lingkungan masyarakat.

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu yang lain atau sebaliknya. Interaksi ini bisa terjadi antara individu satu dengan individu lainnya, kehidupan manusia selalu dihadapkan dengan dengan hubungan bersama, antar individu satu dengan individu yang lain. Hubungan ini diperlukan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Melalui hubungan ini manusia dapat menyampaikan maksud, tujuan, dan keinginannya, namun diperluaskan proses timbal balik yang disebut dengan interaksi. Interaksi terjadi apabila seorang individu melakukan tindakan sehingga menimbulkan reaksi dari individu-individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu kehidupan sosial.

Berdasarkan kajian pustaka dan permasalahan yang akan diteliti, dapat dibuat kerangka konseptual sebagai berikut.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian

2.4. Hipotesis Penelitian

Menurut Manullang & Pakpahan (2019) hipotesis merupakan dugaan, kesimpulan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan di dalam rumusan masalah sebelumnya. Hipotesis disebut dengan sementara oleh karena jawaban sebenarnya belum mungkin dikemukakan pada bagian ini, sebab belum ada data apapun yang dikumpulkan oleh peneliti. Jawaban yang ada di dalam hipotesis dikemukakan hanya karena ada referensi ilmiah (teoretis atau ilmiah) yang mendukungnya, seperti yang dikemukakan di dalam kerangka konseptual. Uji ini digunakan untuk melihat secara parsial apakah ada pengaruh yang signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat. H_0 diterima (H_a ditolak) jika $t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikan $t > 0,05$ maka secara parsial variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat. H_0 ditolak (H_a diterima) jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikan $t < 0,05$ maka secara parsial variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.

Berdasarkan dari pengamatan dan penelitian peneliti atas permasalahan yang terjadi diatas maka peneliti mengemukakan dugaan sementara (hipotesis),

yaitu:

H₀ : Terdapat Pengaruh secara parsial positif dan signifikan *Game online* terhadap Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat

H_a : Tidak terdapat Pengaruh secara parsial positif dan signifikan *Game online* terhadap Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat