BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Game Online

2.1.1 Definisi game online

Menurut Yusnita et al,2016 dalam (Diharjo, 2020) Definisi game adalah suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral,serta emosional. Definisi lain berkata bahwa definisi permainan merupakan usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi pada melaksanakan tugas dan organisasi kepentingan menggunakan lebih baik. Sesuatu yang biasa dimainkan dengan hukum eksklusif sebagai akibatnya terdapat Yang menang dan ada yang kalah, umumnya pada konteks tidak fokus dengan tujuan menyegarkan. Bermain game bisa dikatakan menjadi gaya hidup warga dimasa sekarang. Mulai berasal usia anak-anak sampai orang dewasa pun menyukai video game. Itu seluruh dikarenkan bermain video game artinya hal yang menyenangkan.

Menurut Young, 2009 dalam (Astuti, 2018) Game Online adalah salah satu situs internet yang menyediakan berbagai macam jenis permainan dan dapat di akses oleh seluruh pengguna internet sehingga terhubung di tempat maupun waktu yang berbeda melalui jaringan komunikasi online. hal ini memungkinkan pengguna internet dapat melakukan permainan dan berinteraksi dengan komunitas atau kelompok yang di bentuk. Game online merupakan media elektronik yang menyediakan tampilan berupa gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan

level tertentu, yang memiliki sifat menghibur dan adiktif (Ramadhayanti, 2021).

2.1.2 Jenis-Jenis Game Online

Ada banyak sekali jenis game online, asal game berbasis teks sederhana sampai game yang memakai grafik yang kompleks, yang mampu menghasilkan dunia maya yang mampu ditempati banyak pemain sekaligus menurut Surbakti (2017) jenis-jenis Permainan game online berdasarkan jenis permaiannya adalah sebagai berikut:

1. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games* (MMORTSG) Jenis permainan ini mengedepankan keunggulan strategi pemain.
   Dimana pemain harus merumuskan strategi permainan, biasanya pemain tidak hanya memiliki satu karakter, tetapi juga banyak karakter. Dalam game-game ini, tema permainannya bisa berupa sejarah (seperti Seri Age Of Empires).
2. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games* (MMOFPSG) Jenis game online ini memiliki sudut pandang orang pertama,
   sehingga dari sudut pandang karakter yang dimainkan, sepertinya pemain tersebut ada di dalam game tersebut. Permainan biasanya menggunakan senjata militer untuk pengaturan perang (di Indonesia permainan jenis ini biasa disebut dengan permainan menembak). Contoh dari game tersebut antara lain Counter-Strike, Call of Duty, Drucker Nuuk 3D.
3. *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) Jenis permainan ini biasanya memainkan karakter fiksi dan berkolaborasi untuk menyatukan cerita. Role-Playing Game (RPG) biasanya mengarah pada kolaborasi sosial daripada kompetisi. Dalam hal ini, pemain harus

memainkan game tersebut di dunia yang besar (> 100 pemain), dan setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti dunia nyata. Biasanya, dalam permainan peran, pemain berkumpul sebagai satu kelompok. Jenis permainan ini termasuk Ragnarok, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, DotA.

4. Cross-Platfrom Online Play

   Game ini mungkin menggunakan perangkat lain untuk memainkan game online jenis ini. Konsol game mulai berkembang dengan komputer yang dilengkapi dengan jaringan open source seperti Dreamcast, Play Station 2, dan Xbox yang memiliki fitur online seperti Need for Speed Underground yang dapat dimainkan secara online dari PC atau Xbox 360 Xbox 360 ini, sejenis konsol game/perangkat keras yang terhubung ke internet sehingga pemain dapat bermain game secara online.

5. Massively Multiplayer Online Browser

   Game Jenis permainan ini bisa dimainkan di browser seperti Mozilla Firefox, Opera atau Internet Explorer. Browser dapat memainkan game online, dan browser mendukung Java Script, PHP, dan Flash. Dalamhal ini, ia dapat memainkan game pemain tunggal sederhana di browser melalui teknologi HTML dan skrip HTML (JavaScript,ASP,MySQL). Kemajuan teknologi grafis berbasis web seperti Flash dan Java telah membuat game yang disebut "game Java" menjadi sangat populer

6. Simulation Games

   Jenis permainan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman melalui simulasi. Beberapa jenis game simulasi, antara lain game simulasi

kehidupan, game simulasi konstruksi dan manajemen, dan simulasi kendaraan. Dalam game simulasi kehidupan, pemain bertanggung jawab atas karakter tersebut dan memenuhi kebutuhan karakter di lapangan virtual seperti di kehidupan nyata. Dalam game ini karakter memilikikebutuhan dan kehidupan yang sama dengan manusia, seperti aktivitas kerja, interaksi sosial, makan, berbelanja, dll. Karakter dalam game ini hidup di dunia virtual yang penuh dengan karakter.

7. Massively Multiplayer Online Games (MMOG)

   Pemain game jenis ini memainkan game di dunia yang besar (> 100pemain), dan setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti dunia nyata. Dalam perkembangannya, MMOG memiliki akses internet broadband di negara-negara maju, memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain dalam waktu yang bersamaan. Ada banyak jenis MMOG itu sendiri, di antaranya :

   a. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)
   b. MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)
   c. MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter)
   d. MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)

2.1.3 Motivasi Pengguna Game Online

Menurut Yee dalam (Habibi, 2020) ada lima faktor pendorong yang mendorong seseorang untuk bermain game online, yaitu :

1) Relationship, yaitu didasarkan pada perasaan ingin mulai berinteraksi dengan pemain lain, dan kemauan pemain untuk mendekati masalah dunia nyata dari awal untuk menjalin hubungan di dalam game.

2) Manipulation, yaitu didasarkan pada pemain yang tujuan utamanya adalah pemain lain, dan memanipulasi pemain lain untuk mendapatkan kepuasan diri pemain tersebut. Karenanya, pemain sering kali mencontek permainan dan menertawakan pemain lain
3) Immersion, yaitu didasarkan pada pemain yang sangat suka menjadi seperti orang lain.
4) Escapism, yaitu didasarkan pada pemain yang hanya menggunakan dunia virtual untuk mencari kesenangan, seperti bermain game hanya untuk menghilangkan rasa bosan, bosan, dan tekanan dalam kehidupannyata.
5) Achievement, yaitu didasarkan pada pemain yang bercita-cita menjadi karakter terkuat di dunia virtual. Dalam hal ini, pemain harus mengalami beberapa pencapaian dan tujuan yang terakumulasi untuk mendapatkan item yang melambangkan kekuatan dalam permainan.

2.1.4 Indikator Kebiasaan Bermain Game Online

Menurut Le (Masya & Candra, 2016), ada empat indikator kebiasaan bermain game online. Adapun kriteria orang yang terbiasa bermain game online antara lain :

1) Compulsion (dorongan)

   Terus menerus melakukan sesuatu adalah dorongan atau tekanan internal yang kuat, dalam hal ini dorongan internal untuk terus menjaga permainan game online.

2) Withdrawal (penarikan diri)

   Mencoba untuk menjauhkan diri dari sesuatu atau menjauhkan diri dari hal-hal. Orang yang kecanduan game online merasa tidak bisa mundur

atau hal-hal yang berhubungan dengan game online, seperti perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

3) Tolerance (toleransi)

Dalam hal ini dapat diartikan sebagai sikap menerima keadaan kita ketika kita melakukan sesuatu. Umumnya, toleransi ini ber online, dan sebagian besar gamer online akan berhenti bermain game online sampai mereka puas

4) Masalah interpersonal dan kesehatan

Masalah terkait interaksi dengan orang lain atau masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung mengabaikan hubungan interpersonal karena mereka hanya berfokus pada game online. Begitu pula karena masalah kesehatan orang-orang yang kecanduan game online, seperti kurang tidur,ketidakmampuan menjaga kebersihan fisik, dankebiasaan makan yang tidak teratur

2.1.5 Faktor Penyebab Kebiasaan Bermain Game Online

Menurut Masya dan Candra, 2016 dalam (Habibi, 2020) hal ini menunjukkan bahwa masyarakat yang gemar bermain game online terbiasa bermain game online dari waktu ke waktu. Beberapa orang tua menggunakan game online sebagai obat penenang untuk anaknya, jika dilakukan berulang kali maka anak tersebut terbiasa bermain game online sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian dari orang terdekat Beberapa orang berpikir bahwa jika mereka memahami situasinya, mereka akan berpikir bahwa mereka ada. Jika mereka mendapat perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama orang tuanya, mereka akan bahagia. Dalam hal ini, untuk mendapat

perhatian, orang tersebut akan berperilaku tidak menyenangkan terhadap orang tuanya, karena hal ini akan menyebabkan orang tua waspada dan mengawasinya.

2. Depresi

   Sebagian orang menggunakan media untukmenghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain game online. Dengan bermain gameonline dapat menghilangkan rasa cemas dan masalah-masalah yang ada, maka lama kelamaan akan menyebabkan kecanduan.

3. Kurang kontrol

   Orang tua memanjakan anaknya dengan menyediakan fasilitas yang mereka butuhkan, sehingga lebih mengutamakan kebutuhan daripada kebutuhan, dalam hal ini mereka cenderung menjadi ketagihan. Biasanya, anak yang tidak terkontrol akan berperilaku berlebihan.

4. Kurang kegiatan

   Kurangnya aktivitas dalam kehidupan sehari-hari merupakan hal yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya aktivitas, bermain game online biasanya menjadi pelarian yang dicari.

5. Lingkungan Tingkah laku seseorang tidak hanya terbentuk di dalam keluarga. Di sekolah, bermain dengan teman juga bisa memengaruhi perilaku seseorang. Artinya, meskipun tidakmemperkenalkan game online kepada seseorang di rumah mereka akan terbiasa dengan game online karena adanya interaksi sosial di luar rumah

2.1.6 Dampak-dampak Game Online

Menurut (Hidayat dalam Nirmala & Kartasasmita, 2013) menjelaskan

bahwa game online dapat memberikan dampak positif dan negatif. Efek positif dari kebiasaan bermain game online antara lain peningkatan keterampilan, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, peningkatankreativitas. Terlambat bermain game online akan berdampak negatif, yang dapat menimbulkan kecanduan, pemborosan, serta mengganggu kesehatan dan efek psikologis seperti perilaku agresif. Efek positif game online pada siswa meliputi :

1) Gaya berpikir mahasiswa akan lebih aktif.
2) Melatih konsentrasi mahasiswa
3) Pelajar dapat mengekspresikan emosi dengan bermain game.
4) Ajang menambah kawan

Pada saat yang sama, dampak negatif dari permainan online pada siswa antara lain:

1) Tidak kenal waktu, mahasiswa kurang tertarik untuk belajar dan sering menggunakan waktu luangnya untuk bermain game online.
2) Mahasiswa akan meluangkan waktu dari rencana studi untuk bermaingame online.
3) Waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar dan membantu orang tua sepulang sekolah akan terbuang percuma karena selalu digunakan untuk bermain game online.
4) Uang yang seharusnya digunakan untuk membayar uang sekolah dialihkan untuk bermain game online.

2.1.7 Kecanduan Game Online

Menurut Yohanes,2017 dalam (Habibi, 2020) Kecanduan adalah aktivitas atau zat berulang yang mungkin memiliki efek negative Kecanduan game online adalah kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, atau yang lebih dikenal

sebagai gangguan kecanduan internet. Indikator individu yang kecanduan game online memiliki beberapa atau semua karakteristik berikut:

1) Merasa cemas, tertekan, dan marah jika tidak sedang bermain game.
2) Rasakan ke dalam saat bermain.
3) Bahkan jika seseorang tidak lagi menyukainya, tetaplah bermain.
4) Teman atau anggota keluarga mulai berpikir bahwa karena permainan tersebut, ada masalah pribadi.
5) Masalah dalam kehidupan sosial.
6) Masalah keuangan atau masalah dalam hubungan orang lain.

Menurut (Pratama et al., 2020) dalam (Rahman et al., 2022) Kecanduan game online memiliki tiga tingkatan yaitu:

1) Kecanduan ringan, durasi bermain >30 menit perhari, sering bermain game online dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan segala hal apapun
2) Kecanduan sedang, durasi atau lama bermain mendekati tiga atau empat jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal
3) Kecanduan berat, game dijadikan sebagai fokus utamanya, durasi bermain sampai lima jam hingga tidak berinteraksi dengan orang lain atau terputusnya sosial dengan masyarakat, serta pada tahap ini seseorang selalu mengeluarkan uang hanya untuk bermain game online

2.1.8 Perilaku Kecanduan Game Online

Menurut Kwon, dkk (2013) dalam (Habibi, 2020) mengungkapkan bahwa perilaku kecanduan terhadap game online yaitu antara lain :

1) Daily life disturbance (gangguan kehidupan sehari-hari) Penyakit dalam kehidupan sehari-hari antara lain pekerjaan yang tidak direncanakan, sulit berkonsentrasi, menderita sakit kepala ringan, penglihatan kabur, nyeri pergelangan tangan atau leher, dan gangguan tidur. Selain itu, kebiasaan bermain game online membuat sulit untuk berkonsentrasi pada aktivitas atau pekerjaan yang mereka jalani, karena selama ini mereka memikirkan tentang game online yang mereka miliki
2) Positive anticipation

   Harapan positif adalah semacam antusiasme bagi pengguna, menjadikan game online sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan stres. Bagi kebanyakan pemain, game online adalah teman yang bisa menghadirkan kesenangan, mengurangi kelelahan, menghilangkan rasa cemas dan memberikan rasa aman.
3) Withdrawal

   Berhenti adalah syarat pemain game online merasa tidak sabar dan gelisah tanpa game online. Selain itu, penarikan adalah syarat, dalam hal ini, meskipun mereka tidak bermain game online, mereka tetap mempertimbangkan game online yang mereka miliki. Withdrawal juga ditunjukkan dengan kebiasaan terus menerus bermain game online, dan akan menjadi marah ketika pemain merasa kesal saat bermain game online
4) Cyberspace-oriented

   relationship Hubungan yang dihadapi dunia maya merupakan syarat agar hubungan pertemanan seseorang menjadi lebih dekat dengan teman dalam kehidupan nyata. Hal ini akan menyebabkan para pemain game

online mengalami rasa kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat memainkan game online tersebut

5) Overuse (penggunaan berlebihan)

Penggunaan berlebihan mengacu pada kebiasaan bermain game terlalu banyak dan tidak terkendali. Selain itu, kebiasaan bermain game yang berlebihan membuat pemain lebih memilih untuk mencari bantuan melalui game online. Penggunaan berlebihan juga mengacu pada perilaku pemain yang selalu merasakan dorongan untuk terus bermain game online.

6) Tolerance

Tolerance merupakan kondisi dimana pemain selalu gagal untuk mengendalikan kebiasaan bermain game online yang selalu dilakukan

2.1.9 Cara Mengatasai Kecanduan Game Online

Menurut Masya & Candra, 2016 dalam (Habibi, 2020) menyebutkan ada beberapa trik atau solusi untuk mengatasi kecanduan bermain game online, di antaranya :

1. Serius (niat) Agar terhindar dari ketagihan bermain game online,kamuharus punya niat sendiri yaitu harus sengaja atau jamin tidak akan main game online lagi, tapi pasti sulit untuk melakukannya terlebih dahulu.Tetapi lambat laun bisa melakukannya dengan serius.
2. Hemat

   Menghitung uang yang dikeluarkan untuk bermain game online diwarung internet akan membuat seseorang berpikir bahwa mereka tidak mengeluarkan uang untuk bermain game online. Orang dengan pemikiran seperti ini akan menyelamatkan diri dari kecanduan.

3. Temukan aktivitas lain

   Aktivitas aktif dan bermanfaat, terutama kebiasaan favorit, seperti olahraga, membaca, atau bereaksi. Jadi tidak ada kesempatan untuk bermain game online.

4. Membatasi waktu bermain game online

   Batasi waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dengan mulai menentukan waktu permainan dan mencoba mengikuti jadwal. Pada awalnya, batasi waktu pemutaran, misalnya 3 jam sehari, dan dalam beberapa hari ke depan, waktu pemutaran akan berkurang secara bertahap

5. Jangan bergaul dengan pemain game online

   Dalam hal ini tidak diperbolehkan berteman dengan pemain game online, tapi jangan terlalu akrab, karena ajakan dan pengaruh teman akan dengan mudah mempengaruhi Anda untuk bermain game online kembali

2.2 Konsep Prestasi

2.2.1 Definisi Prestasi

Menurut (Basri, 2012:19) dalam (Zakiyatunufus, 2019) Prestasi adalahhasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan,baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan tanpa suatu usaha baik berupa pengetahuan maupun berupa keterampilan. Prestasi menyatakan hasil yangtelah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya, dengan hasil yang menyenangkan hati dan diperoleh dengan jalan keuletan kerja.

Prestasi akademik merupakan istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah

dilakukan oleh seseorang secara optimal. Menurut Suryabrata (1993) dalam (Zakiyatunufus, 2019) menjelaskan bahwa prestasi akademik adalah hasil belajar evaluasi dari suatu proses yang biasanya dinyatakan dalam bentuk kuantitatif (angka) yang khusus dipersiapkan untuk proses evaluasi, misalnya nilai pelajaran, mata kuliah, nilai ujian dan lain sebagainya.

2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Menurut Slameto dalam (Sari, 2018) faktor yang mempengaruhi prestasi akademik adalah:

1. Faktor intern
    a. Faktor jasmaniah, yaitu kesehatan dan kecatatan tubuh seseorang.
    b. Faktor psikologis, terdiri atas intelegensi, perhatian, bakat, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
    c. Faktor kelelahan
2. Faktor ekstern
    a. Faktor keluarga yang terdiri dari bagaimana cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua terhadap anaknya.
    b. Faktor sekolah/lingkungan kampus, yang terdiri dari metode mengajar, relasi siswa dengan siswa, serta sarana dan prasarana.
    c. Faktor masyarakat, terdiri dari kegiatan mahasiswa dalammasyarakat dan bentuk kehidupan masyarakat.

2.2.3 Indikator Prestasi Akademik Mahasiswa

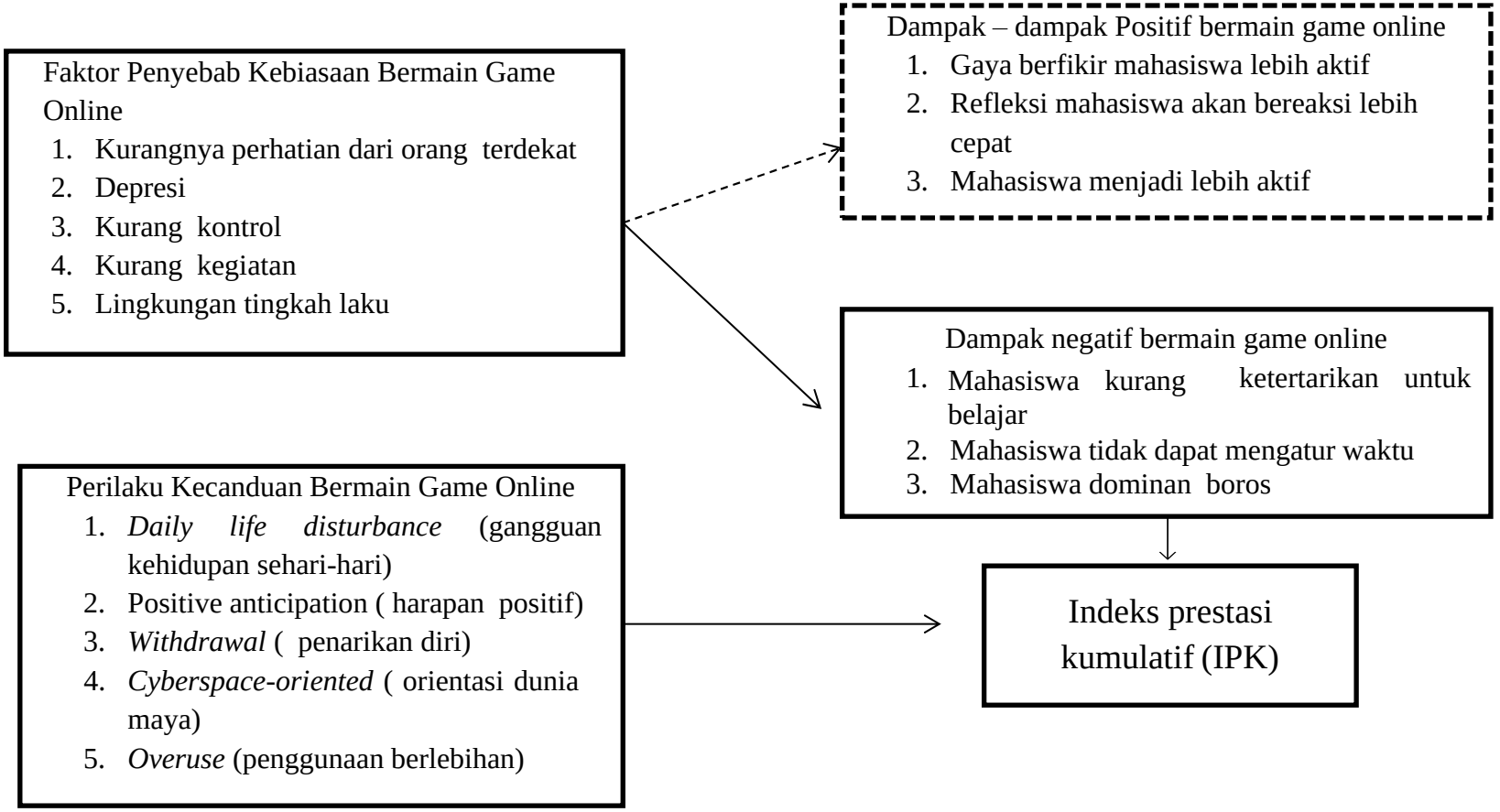
Dari proses pembelajaran pada mahasiswa dapat dilihat dari IPK (Indeks Prestasi Akademik) yang mengukur mahasiswa secara akademik. IPK juga diperoleh melalui hasil tes ataupun tugas-tugas yang diberikan oleh dosen kepada

mahasiswa. Prestasi akademik dinyatakan dengan nilai dalam bentuk angka. Hasil belajar dapat juga ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku seseorang.

Menurut (Sari, 2018) Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar menurut Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga yaitu: Kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Kognitif meliputi prilaku daya cipta, yaitu berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia, antara lain: kemampuan mengingat (knowledge), memahami (comprehension), menerapkan (application), mensganalisis (analysis), mensintesis (synthesis) dan mengevaluasi (evaluation).
2. Afektif berkaitan dengan prilaku daya rasa atau emosional manusia, yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang dapat membentuk sikap seseorang. Sedangkan,
3. Psikomotorik berkaitan dengan perilaku dalam bentuk keterampilan-keterampilan motorik (gerakan fisik).

2.3 Kerangka Konseptual



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual