

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Game Online

a. Definisi Game Online

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Adams dan Rollings, 2010). Game online merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Dalam kamus Wikipedia, game online disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Bermain game online memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

b. Genre Game Online

Adams (2010) menjelaskan tentang genre-genre dari game online meliputi:

1) Action and Arcade Game

Sebuah action game mengandalkan kemampuan fisik. Permainan ini membutuhkan koordinasi tangan dengan mata yang baik dan biasanya membutuhkan reaksi yang cepat. Arcade game adalah action game yang didesain dengan bentuk permainan mengupulkan koin atau uang. Game ini dirancang semakin sulit hingga pemain sulit untuk mendapatkan kemenangan.

2) Strategy Game

Sebuah permainan strategi memerlukan taktik dan sedikit logika. Strategy game menuntut pemain untuk berpikir, mempunyai rencana, dan strategi untuk menentukan langkah mereka untuk mencapai kemenangan.

3) Role Playing Game (RPG)

Game RPG memungkinkan pemain untuk berinteraksi ke dalam game world yang lebih luas dan memainkan banyak karakter dibandingkan game lain. Dalam game RPG, pemain bisa memainkan peran satu karakter yang bisa memiliki kekuatan dengan cara menyelesaikan misi dalam permainan dan memilih untuk mengembangkan kemampuan tertentu.

4) Sport Game

Sebuah permainan yang menyimulasikan olahraga nyata ke dalam bentuk game seperti pertandingan asli. Permainan ini juga memasukan fungsi manajemen seperti mengatur karakter pemain.

5) Vehicle Simulation

Game ini juga merupakan game simulasi yang menyimulasikan pemain mengendarai kendaraan seperti pesawat atau mobil. Unsur paling umum adalah rasa verisimilitude, yang artinya pemain mendapatkan sensasi merasakan bahwa simulasi yang dimainkan itu benar-benar terjadi seperti menerbangkan pesawat atau mengemudi.

6) Construction and Simulaton Games (CMSs)

Pada permainan CMSs ini, pemain tidak berusaha untuk bertarung atau mengalahkan musuh, melainkan membangun sesuatu yang ada dalam game. Game ini menawarkan tantangan konseptual dan ekonomi. Melalui game ini, pemain belajar membangun, mengatur, dan mengendalikan sesuatu.

7) Adventure Game

Permainan ini memiliki cerita yang interaktif tentang karakter yang dimainkan. Pada adventure game, pemain memainkan satu karakter sebagai pemeran utama dan lebih kearah pengembangan cerita.

8) Puzzle Game

Dalam puzzle game, hal yang paling dasar dilakukan pemain adalah menyelesaikan puzzle. Puzzle game mempunyai tantangan meliputi mengenali pola, melakukan pemikiran logis, atau memahami proses.

2. Kecanduan Game Online

a. Definisi Kecanduan Game Online

Kecanduan bermain online merupakan suatu kegemaran mengoperasikan game online yang membuat seseorang menjadi ketagihan untuk memainkannya sehingga membuat seseorang menjadi lupa akan kegiatan lain. Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah internet addictive disorder (Angela, 2013). Lebih lanjut Kuss, dkk. (2012) menjelaskan bahwa internet gaming addiction berhubungan dengan berbagai macam simptom psikofisiologis dan psikiatri dengan berbagai macam dampak negatif. Dikutip dari web resmi WHO, kecanduan game didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan online maupun offline (game digital atau video game) dengan beberapa tanda, sebagai berikut: Tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game, Lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya, Seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat. Dengan dimasukkannya kecanduan game ke dalam ICD-11 akan meningkatkan

perhatian profesional kesehatan terhadap risiko gangguan kesehatan atas pola perilaku tersebut, sehingga perlu pengembangan tindakan pencegahan dan pengobatan yang relevan.

b. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

- 1) Stress/kabur dari suatu permasalahan
- 2) Kurang control dari orang tua
- 3) Diajak oleh teman
- 4) Fitur game online yang menarik
- 5) Keinginan untuk menjadi pemenang.

c. Ciri-Ciri Kecanduan Game Online

- 1) Bermain game yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari
- 2) Rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain game
- 3) Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama
- 4) Bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta game tersebut
- 5) Kesal dan marah jika dilarang total bermain game tersebut
- 6) Senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya
- 7) Sangat antusias sekali jika ditanya masalah game tersebut
- 8) Mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain game pada jam-jam di luar jam kuliah
- 9) Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman

d. Kriteria Kecanduan Game Online

Terdapat 7 aspek/ kriteria kecanduan game, yakni saliance, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems (Griffiths dan Davies, 2005).

- 1) Saliance apabila bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
- 2) Tolerance, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
- 3) Mood modification, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.

- 4) Withdrawal, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.
- 5) Relapse, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
- 6) Conflict, mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).
- 7) Problem, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan control.

e. Intensitas Penggunaan Game Online

1) Frekuensi penggunaan game online

Dalam situs answer.yahoo.com kebanyakan jawaban dari pertanyaan tentang frekuensi penggunaan game online adalah 1-3 kali dalam sehari. Menurut Mappaleo (2009), seseorang dapat dikatakan kecanduan jika penggunaannya bisa lebih dari 3 kali dalam sehari.

2) Durasi penggunaan

Game online benar-benar menyita perhatian serta waktu siswa untuk belajar. Dalam majalah Omega vol 114 disebutkan bahwa untuk memainkan salah satu game online diperlukan waktu berkisar 2 jam setiap harinya. Bahkan dalam situs qeon.co.id jawaban dari pertanyaan seputar durasi penggunaan game online rata-rata jawabannya berkisar antara 7 hingga 8 jam per hari. Menurut Mappaleo (2009), seseorang dapat dikatakan kecanduan jika penggunaannya lebih dari 30 menit.

3) Perbandingan dengan kegiatan sehari-hari lainnya.

Kebanyakan waktu para pengguna game online dalam mengerjakan tugas 50% atau bahkan lebih akan digunakan untuk bermain game online di sela-sela mengerjakan tugasnya.

f. Faktor-faktor yang mempengaruhi Game Addiction

1) Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap game online. Perempuan dan laki-laki sama-sama tertarik pada dunia fantasi, namun beberapa penelitian menyalakan jika seorang laki-laki lebih mudah untuk mengalami kecanduan game online dibandingkan dengan perempuan. Penelitian yang dilakukan Yee sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun dinyatakan mengalami kecanduan game online.

2) Kondisi Psikologi

Pemain game online termotivasi terhadap permainan game online karena menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk bereksperimen. Seseorang yang mengalami kecanduan game online juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan karena ingin mendapatkan nilai yang tinggi dalam bermain game online.

3) Jenis Game

Game merupakan salah satu coping yang dilakukan untuk menghilangkan rasa stress dan kebosanan dalam kehidupan nyata. Jenis game dapat membuat seseorang yang memainkannya menjadi kecanduan, hal ini dikarenakan permainan yang dimainkan semakin menantang dan membuat seseorang yang memainkannya menjadi tertantang dan termotivasi untuk memainkannya (Young K, 2009).

g. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Game Online

Chandika (2012) menyebutkan beberapa dampak kecanduan game online yang terjadi pada pelajar. Dampak yang bisa terjadi kepada pelajar dibagi menjadi dua, yaitu :

1) Dampak Positif

- a) Melepaskan ketegangan/kebosanan
- b) Menambah kosa kata bahasa Inggris
- c) Menambah teman
- d) Kesempatan untuk orang tua dan anak bermain bersama.

2) Dampak Negatif

- a) Membolos dan lupa waktu
- b) Kerusakan pada mata dikarenakan terlalu sering menghadap computer
- c) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

d) Pemborosan

3. Smartphone

Ponsel cerdas atau yang lebih dikenal dengan smartphone merupakan telepon genggam yang memiliki fungsi seperti computer kecil. Smartphone saat ini sudah menjadi tren gaya hidup, fitur multimedia dan hiburan membuatnya menjadi all in one device (komunikasi, multimedia, dan hiburan) dalam bentuk kompak (Sharma et al., 2012). Telepon cerdas (smartphone) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas (Elcom, 2011). Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book). Telepon cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon (Diurna, 2013).

B. Kerangka Konseptual

Sebagai rangkuman dari hasil telaah pustaka adalah konsep-konsep yang mempengaruhi masalah yang diteliti. Konsep-konsep tersebut disusun sedemikian rupa dalam satu diagram. Diagram ini disebut kerangka konsep. Dalam kerangka konsep, selain konsep dapat pula dicantumkan pula variable-variabel dari konsep tersebut dapat digambarkan pula variabel yang akan diteliti (Heriyanto,2017, hlm.52)

Gambar 2.1 Kerangka Konsep Kecanduan Game Online pada Mahasiswa

Prodi DIII Keperawatan Sutopo Surabaya.

Keterangan :

Pada gambar diatas dijelaskan beberapa penyebab kecanduan diantaranya adalah genetic, kondisi keluarga, pengaruh teman, karakteristik psikologik dan kondisi kesehatan mental. Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkannya itu, salah satu diantaranya yaitu kecanduan game online. Faktor Penyebab seseorang mengalami kecanduan game online yaitu Stress/kabur dari suatu permasalahan, kurang control dari orang tua, diajak oleh teman, fitur game online yang

menarik dan keinginan untuk menjadi pemenang. Untuk mengetahui seseorang mengalami kecanduan game online bisa dilihat dari intensitas penggunaan game online antara lain dilihat dari frekuensi bermain game dalam satu hari, durasi bermain game dalam satu hari dan perbandingan waktu antara bermain game dengan kegiatan sehari-hari lainnya. Kecanduan game online harus mendapatkan pencegahan dan penanganan yang tepat karena bisa menyebabkan gangguan resiko kesehatan dan gangguan pola perilaku.