

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Alasan Pemilihan Teori**

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori adiksi *game online* dari Lemmens, Valkenburg & Peter (2009). Teori ini digunakan karena menurut peneliti terdapat kesesuaian dengan fenomena yang terdapat dalam latar belakang masalah, yakni mengenai perilaku kecanduan yang ditunjukkan oleh anak-anak yang berada di kawasan tatar Jinnanagara seperti terus-terusan memikirkan strategi permainan saat disekolah, selalu cenderung ingin bermain game kapan pun dalam setiap hari kegiatannya, seringkali bertengkar dengan orangtua dan keluarga akibat terlalu lama bermain hingga menjadi tidak bersosialisasi dan melupakan tugas-tugas wajib sekolah.

#### **2.2 Tinjauan Teoritis**

##### **2.2.1 Definisi Adiksi *Game Online***

Kecanduan *game online* atau adiksi *game online* dalam DSM-V (2013) dikenal dengan istilah internet gaming disorder. Istilah kecanduan berarti sindrom yang berpusat pada perilaku yang sulit di kontrol dimana perilaku yang sulit dikontrol tersebut melibatkan tingkat perilaku yang dapat menyebabkan kerusakan yang signifikan (Sun, An-Pyng, Ashley, Dickson, 2013). Perilaku adiksi juga berupa perilaku kompulsif yang berulang yang tidak menyenangkan dan

dilakukan dengan cara kebiasaan atau stereotip (Chamberlain, Fineberg, Blackwell, Robbins, & Sahakian, 2006). Sedangkan, kecanduan *game online* didefinisikan sebagai penggunaan internet yang terus menerus dan berulang untuk terlibat dalam suatu permainan yang berakibat pada penurunan fungsi individu sehari-hari. Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) mendefinisikan kecanduan *game* sebagai penggunaan berlebihan dan kompulsif pada *video game* atau *game computer* yang mengakibatkan masalah sosial dan-atau emosional. Meski mengalami masalah ini, pemain tidak dapat mengontrol penggunaan berlebihan tersebut. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* secara terus menerus), *withdrawal* (merasa kesal jika tidak dapat bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain *game online* yang ditetapkan, pemain-pemain ini yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan *game online* (Lemmens, 2009). Perilaku adiksi *game online* ini tidak terbentuk berdasarkan tahapan-tahapan khusus tertentu namun harus setidaknya memenuhi empat dari tujuh kriteria yang dijabarkan oleh Lemmens ini.

### 2.2.2 Tahapan Terjadinya Adiksi

Adapun tahapan-tahapan yang dilalui seseorang dalam proses menjadi adiksi (dalam buku *Theory of Addiction, Sun, An-Pyng, Ashley & Dickson, 2013*) dijelaskan bahwa perilaku adiksi seseorang terbentuk melalui:

#### 1. *Instinctual Learning*

Tahapan yang pertama, diawali dengan individu melalui percobaan atau sekedar mencoba lalu merasakan adanya kenikmatan dalam melakukan suatu perilaku.

#### 2. *Intentional Learning*

Seseorang akan mempelajari bahwa jika melakukan perilaku tersebut maka akan mendapatkan kenikmatan dari hal tersebut.

#### 3. *Habituation*

Setelah melalui proses *intentional learning* akan menjadi sebuah pola perilaku yang kemudian akan terus diulang-ulang.

#### 4. *Addiction*

Pada akhirnya jika perilaku yang terbiasa tersebut terus dilakukan maka akan menjadi kecanduan atau sulit menahan diri dari perilaku tersebut.

### 2.2.3 Aspek Adiksi *Game Online*

Aspek kecanduan *game online* menurut Lemmens dkk (2009) menyebutkan bahwa ada tujuh aspek kecanduan *game online*, yang dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Saliency

Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

## 2. Tolerance

Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.

## 3. Mood modification

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).

## 4. Withdrawal

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritabilty*).

## 5. Relapse

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk terus kembali mengulangi perilaku bermain *game* tersebut setelah tidak bermain dalam jangka waktu tertentu.

## 6. Conflict

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.

## 7. Problems

Masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol.

### 2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Adiksi *Game Online*

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi adiksi *game online* (Immanuel, 2009), yakni:

#### 1. *Gender*

*Gender* dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Baik perempuan maupun laki-laki sama-sama tertarik untuk bermain. Beberapa penelitian mengemukakan bahwa laki-laki lebih banyak menjadi kecanduan untuk bermain *game online* dan menghabiskan lebih banyak waktu dalam toko *game* elektronik dibandingkan dengan anak-anak perempuan (Immanuel, 2009).

#### 2. Kondisi Psikologis

Para pecandu *game online* seringkali bermimpi dan melamun mengenai *game*, bagaimana karakter mereka dan cara menghadapi situasi atau masalah yang ada. Mereka sering berimajinasi dan berfantasi yang menjadi salah satu keuntungan bagi pemain-pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* efeknya sangat kuat sehingga hal ini membawa pemain untuk selalu bermain kembali. Para pemain *game* menyatakan bahwa diri mereka termotivasi bermain *game* karena memberi kesempatan untuk eksplorasi, bereksperimen dan dirasa menyenangkan. Mereka juga tanpa sadar termotivasi karena bermain *game*

memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan diri karena jenuh terhadap kehidupan nyata. Kecanduan *game online* dapat menimbulkan masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena keinginan kuat untuk menang, meraih peringkat dan nilai tinggi dalam bermain *game online*.

### 3. Jenis *Game*

*Game* merupakan tempat dimana para pemain dapat mengurangi rasa jenuh terhadap kehidupan nyata para pemainnya. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan perasaan kesepian, ketidakmampuan untuk bersosial pada kehidupan asli pemain *game online* ini. Jenis *game* mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*. Pemain-pemainnya dapat menjadi kecanduan karena adanya permainan baru atau lebih menantang. Hal itu mendasari pemain menjadi lebih termotivasi untuk bermain.

Sedangkan menurut Lemmens dkk (2009) beberapa faktor ini dapat menjadi penyebab seseorang menjadi kecanduan bermain *game online*, meliputi:

#### 1. ● Kepuasan Hidup Rendah ●

Mulanya anak atau individu yang kecanduan berat ini memiliki kehidupan yang kurang memuaskan baginya sehingga yang pada awalnya anak melarikan diri akibat pelampiasan semata terbentuk menjadi kebiasaan yang tertanam ke dalam dirinya. Pemain-pemain yang dikatakan adiksi akan menunjukkan penurunan kesejahteraan hidupnya (*decreased psychological well-being*). Hal ini ditemukan lebih banyak dirasakan oleh kaum laki-laki yang bermain. Orang-orang yang kurang puas terhadap keseharian hidupnya akan cenderung melarikan diri kepada *game online*.

#### 2. Individu Merasakan Kesendirian yang Larut

Orang-orang yang diklasifikasikan sebagai pengguna Internet patologis akibat permainan *game online* ini telah ditemukan lebih banyak merasakan kesepian dari lingkungan dan kurangnya dukungan untuk berkembang daripada individu-individu yang tidak menunjukkan gejala-gejala tersebut.

3. Lingkungan Sosial yang Mendukung untuk bermain Game/Tidak adanya peran sosial untuk Menyenangkan individu

Hubungan antara kecanduan bermain dengan perasaan individu ditemukan bahwa anak atau individu-individu yang bermain ini tidak mendapat perhatian sosial dari keluarga sehingga mengakibatkan penurunan minat sosial diluar lingkungan rumahnya, yang mana mengakibatkan seseorang untuk melampiaskannya dan melarikan diri melakukan hal lain, dalam hal ini bermain *game online* merupakan salah satunya.

### **2.2.5 Dampak dari Adiksi *Game Online***

Dari hal-hal / faktor penyebab individu kecanduan game online ini Lemmens dkk (2009), menjelaskan bahwa ada akibat-akibat atau dampak negatif dari adiksi ini, meliputi:

a. **Frekuensi Bermain akan Terus Meningkat**

Frekuensi bermain individu atau pemain-pemain digunakan sebagai indikator penyebab utama untuk mengukur apakah seseorang kecanduan atau tidak. Pemain-pemain yang adiksi diindikasikan akan menghabiskan waktu lebih lama daripada orang normal bermain *game*. Selain itu frekuensinya akan terus bertambah yang mengakibatkan akan mengganggu kehidupan sehari-hari dan aktivitas wajib individu.

b. Kurangnya Minat terhadap Lingkungan

Disimpulkan dari beberapa studi yang ada, semakin tinggi kecanduan seseorang terhadap gamenya semakin kurang berminatnya seseorang terhadap lingkungan disekitarnya. Hal tersebut dapat menjelaskan pada aspek sosial yang akan menurun bagi individu yang telah kecanduan atau terindikasi adiksi berat *game online*.

c. Agresi

Individu yang kecanduan akan menunjukkan perilaku emosional yang mana hal tersebut dapat disebabkan oleh bentuk permainan yang dimainkan. Individu yang kecanduan akan mengeksplorasi game nya dari segala jenis bentuk permainan yang ada. Salah satu permainan kekerasan atau *fighting between players* di dalam jenis permainan yang ada dapat menjadi pemicu masalah emosi pada diri, dimana apabila pemain tidak dapat memenangkan sebuah tantangan atau tidak mencapai batas *highscore*, individu akan cenderung emosi dan berbuah emosional pada kehidupan sehari-harinya.

Dari penjabaran tentang adiksi *game online* tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah salah satu bentuk kecanduan yang ditunjukkan dengan perilaku tidak sehat yang kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus menerus dan memainkan *game online* untuk mendapatkan kepuasan tersendiri sehingga akan sulit berhenti atau membatasinya meski perilaku tersebut menyebabkan beberapa masalah sosial atau emosional.

### 2.3 Kerangka Pikir

Pesatnya kemajuan teknologi dan kemudahan akses penggunaan *gadget* dan alat komunikasi memudahkan semua kalangan usia dalam penggunaannya. Tidak hanya orang dewasa yang mampu mengaplikasikan pemakaiannya, akan tetapi anak kecil pun sudah dapat menggunakan *smartphone/gadget*. Kemudahan akses tersebut dapat memberikan keluwesan dan dengan daya tangkap anak dan proses belajarnya melalui lingkungan, sekolah dan media menyebabkan anak dapat menggunakan *gadget* untuk membuka dan bermain *games online* untuk mengisi kekosongan waktu dan melupakan hal-hal serta masalah disekitarnya. Pada lingkungan tatar jingganagara, sekelompok anak berusia 6-11 tahun ini kurang bersosialisasi memenuhi kebutuhan sosialisasi perkembangannya. Mereka bermain namun hanya bermain melalui *gadget* nya. Hal tersebut menimbulkan kecanduan sehingga dampaknya adalah penurunan aktivitas kehidupan sehari-hari. Anak-anak seringkali melamun disekolah, dikelas saat jam belajar hingga terus memikirkan untuk bermain pada saat sore dan malam harinya nanti, mereka memikirkan strategi permainan untuk memenangkan tantangan *game online*. Dari awal mulai mengenali permainan *online*, frekuensi main terus meningkat hingga melebihi batas waktu tidur. Anak menghindari masalah dengan bermain, kabur ketika sedang bertengkar di dalam rumah dan masuk kamar untuk bermain, anak bahkan melupakan tugas-tugas sekolah untuk bermain. Ketika dalam sehari tidak bermain, anak akan gelisah dan khawatir terhadap tantangan permainan yang belum terselesaikan bahkan pada beberapa anak ada bayang-bayang pikiran bahwa akan dikucilkan oleh teman sekolah apabila tidak bermain *duel group* dan tidak muncul menampakkan diri bermain di dunia *online*. Anak akan selalu

cenderung ingin bermain kapanpun dalam keseharian kegiatan kehidupannya. Dari salah satu aspek yang muncul dalam aspek-aspek kecanduan, apabila anak terus memainkan game secara bertahap dan berulang kali menyebabkan muncul aspek lainnya sehingga kemunculan aspek lainnya akan saling berhubungan apabila anak sudah mulai memiliki kebiasaan bermain. Seseorang dapat dikatakan kecanduan apabila memenuhi 4 dari 7 kriteria adiksi dari Lemmens, Valkenburg & Peter (2009). Hal tersebut meliputi *salience* (anak terus-terusan memikirkan strategi permainan, saat disekolah anak bahkan melamun dan tidak fokus belajar), *tolerance* (dari mulai awal kecanduan bermain, frekuensinya terus bertambah hingga seringkali bermain melewati jam tidur), *mood modification* (anak seringkali lari dari masalah dengan keluarga dengan bermain *game online* bahkan melupakan tugas penting sekolah), *relapse* (anak selalu cenderung ingin bermain game kapanpun dalam setiap hari kegiatannya), *withdrawal* (anak menjadi gelisah dan khawatir ketika tidak bisa bermain dalam sehari), *conflict* (seringkali anak bertengkar dengan orangtua dan keluarga akibat terlalu lama bermain) dan *problems* (permasalahan lain timbul yaitu anak menjadi tidak bersosialisasi dan melupakan tugas sekolah dan penurunan prestasi akademik serta menjadi emosional). Dari kecanduan tersebut dampaknya menyebabkan anak menjadi semakin meningkat frekuensinya, kurangnya minat pada lingkungan dan perubahan pada kontrol emosi atau menjadi agresif.

### Skema Berpikir

