

TINJAUAN SOSIOLOGIS PECANDU *GAME ONLINE*
(STUDI KASUS DI LINGKUNGAN KASSI KEBO KELURAHAN BAJU
BODOA KECAMATAN MAROS BARU KABUPATEN MAROS)

SOCIOLOGICAL REVIEW ON ADDICTED ONLINE GAMERS
(CASE STUDY IN KASSI KEBO SUB VILLAGE, BAJU BODOA VILLAGE,
DISTRICT OF MAROS BARU, MAROS REGENCY)

SKRIPSI

NUR MASYITA

E411 16 008



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

TINJAUAN SOSIOLOGIS PECANDU *GAME ONLINE*
(STUDI KASUS DI LINGKUNGAN KASSI KEBO KELURAHAN BAJU
BODOA KECAMATAN MAROS BARU KABUPATEN MAROS)

SKRIPSI

NUR MASYITA

E411 16 008



SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT GUNA
MEMPEROLEH DERAJAT KESARJANAAN PADA
DEPARTEMEN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
TINJAUAN SOSIOLOGIS PECANDU GAME ONLINE
(STUDI KASUS DI LINGKUNGAN KASSI KEBO KELURAHAN BAJU
BODOA KECAMATAN MAROS BARU KABUPATEN MAROS)

Disusun dan diajukan oleh

NUR MASYITA

E41116008

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka penyelesaian studi Program Sarjana Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin
Pada tanggal 26 April 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Prof. Dr. Hj. Dwia Aries Tina P, M.A
NIP. 19640419 198903 2 002

Pembimbing Pendamping



Dr. Nuvida Raf, S.Sos, MA
NIP. 19710421 200801 2 015

Ketua Program Studi,



Drs. Hasbi, M.Si. Ph.D

NIP. 19630827 199103 1 003

LEMBAR PENERIMAAN TIM EVALUASI

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan didepan Tim Evaluasi Skripsi Pada
Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin

Oleh :

NAMA : NUR MASYITA

NIM : E411 16 008

JUDUL : TINJAUAN SOSIOLOGIS PECANDU GAME ONLINE
(STUDI KASUS DI LINGKUNGAN KASSI KEBO KELURAHAN
BAJU BODOA KECAMATAN MAROS BARU KABUPATEN
MAROS)

Pada :

Hari/ Tanggal : Jumat, 7 Mei 2021

Tempat : Ruang Ujian Departemen Sosiologi

TIM EVALUASI SKRIPSI

Ketua : Prof. Dr. Hj. Dwia Aries Tina P, M.A

(.....)


Sekretaris : Dr. Nuvida Raf, S.Sos, M.A

(.....)


Anggota : Dr. H. Suparman Abdullah, M.Si

(.....)


Suryanto, S.Sos, M.Si

(.....)


PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Masyita

NIM : E41116008

Program Studi : Sosiologi

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul

TINJAUAN SOSIOLOGIS PECANDU GAME ONLINE
(STUDI KASUS DI LINGKUNGAN KASSI KEBO KELURAHAN BAJU BODOA
KECAMATAN MAROS BARU KABUPATEN MAROS)

Adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Maros, 25 Mei 2021

Yang Menyatakan,


Nur Masyita

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebuah langkah usai sudah, satu cita telah tercapai, Kubersujud di hadapanMu, Engkau berikan kesempatan sampai pada saat perjuanganku. Segala Puji bagiMu ya Allah...

Kupersembahkan karya kecil ini untuk sepasang kekasih yang sangat kucintai, ayahanda

H. Hafid. HG dan ibunda **Hj. Suryani. HT** yang tiada henti melimpahkanku kasih sayang, do'a tak berkesudahan, dorongan, nasihat serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga akau selalu kuat menjalani setiap rintangan.

Setulus hatimu ibu, searif arahanmu ayah, izinmu hadirkan keridhoan untukku, petuahmu tuntunkan jalanku, dan senyummu menyertai jalanku hingga diriku selesai dalam studi sarjana.

Tak lupa kuucapkan terima kasih untuk adikku tercinta **Indah** dan **Azizah** yang selalu bersamaku, membantu dan memberiku semangat dikala sedang jatuh dan bersamaku saat senang. Tanpa kalian, saya bukan apa-apa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Salam serta shalawat tak lupa pula penulis haturkan kepada Baginda Muhammad SAW yang telah menghantarkan ummat islam dari zaman jahiliyah menuju ke zaman islamiyah.

Penulisan skripsi dengan judul “ Tinjauan Sosiologis Pecandu Game Online (Studi Kasus Di Lingkungan Kassi Kebo Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros)” merupakan salah satu rangkaian yang dilakukan dalam memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pada Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak dukungan, bimbingan, perhatian, dan bantuan serta petunjuk/arahan dari berbagai pihak.

Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Ibu Prof. Dr. Hj. Dwia Aries Tina Pulubuhu, MA.**, selaku Rektor Universitas Hasanuddin Makassar beserta jajarannya.
2. Bapak **Prof. Dr. Armin Arsyad, M.Si.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
3. Bapak **Drs. Hasbi, M.Si, Ph.D.**, selaku ketua Departemen dan Bapak **Dr. M.Ramli AT, M.Si** selaku sekretaris Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar.

4. Pembimbing **Prof. Dr. Hj. Dwia Aries Tina P, M.A** dan **Dr. Nuvida Raf, S.Sos, M.A** yang senantiasa meluangkan waktu dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh **Bapak** dan **Ibu Dosen Sosiologi** yang telah mendidik penulis hingga mampu menyelesaikan studi dengan baik.
6. Seluruh **Staf Akademik Departemen Sosiologi** yang telah memberikan bantuan jasa dalam pengadministrasian selama penulis menempuh studi di universitas Hasanuddin. Kepada Bapak **Pasmudir, S.Hum.**, dan Ibu **Rosnaini, S.E.**, atas bantuan dan kemudahannya dalam menyusun berkas yang diperlukan
7. **Pemerintah Kabupaten Maros** yang telah memberikan penulis kemudahan dalam melakukan penelitian, utamanya dalam proses pengadministrasian.
8. Seluruh **Informan** yang bersedia meluangkan waktunya selama proses penelitian berjalan serta memberikan informasi terkait permasalahan penelitian.
9. Semua **Keluarga Besar H. Ganing dan H. Tadjuddin** tak terkecuali dan terkhusus untuk sepupu sekaligus sahabat dari kecil **Ayong** terima kasih atas segala bantuan, *support*, dukungan dan doanya selama penulis menempuh masa studi di Universitas Hasanuddin.
10. Terkhusus sahabatku **Amelia, Haslinda, Mutmainna** dan **Hardianti** yang begitu banyak membantu tanpa kenal lelah membantu penulis, sahabatku yang telah menemani dan telah menjadi sahabat terbaik bagi penulis baik suka maupun duka. *Uhibbukifillah ukhtyku.*

11. Saudara-saudariku **Socrates 16** yang tidak mampu penulis sebutkan satu persatu, terima kasih kuucapkan atas semua persaudaraan, kepedulian, kasih sayang dan selalu ada baik suka maupun duka. *Uhibakifillah jami'an.*
12. **KEMASOS FISIP UNHAS** yang telah memberikan banyak pengalaman serta pelajaran pada penulis khususnya pada bidang-bidang yang tidak begitu intensif di dapatkan di ruang kelas.
13. Untuk semua yang telah berarti dalam hidupku yang tak sempat disebut oleh penulis, makasih atas segala dukungan dan kerjasamanya.

Makassar, 25 Mei 2021

Penulis

ABSTRAK

Nur Masyita, E411 16 008. Judul Skripsi “Tinjauan Sosiologis Pecandu *Game online* (Studi Kasus Di Lingkungan Kassi Kebo Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros)”. Dibimbing oleh Dwia Aries Tina Pulubuhu dan Nuvida Raf. Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tinjauan sosiologis dan proses seseorang mencandu *game online*, serta mengetahui pengaruh kelompok sepermainan (*peer group*) pada pecandu *game online* di Di Lingkungan Kassi Kebo Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros.

Pada dasarnya tipe penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif. ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. Dalam studi ini, peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan khusus terhadap objek penelitian, semua kegiatan atau peristiwa berjalan apa adanya. Pemilihan informan dilakukan dengan cara *purposive sampling* yaitu penarikan informan dilakukan secara sengaja dengan kriteria tertentu yakni pemain *game online*, anak berusia 10 sampai 18 tahun, dan bermain *game online* dengan durasi waktu 4-5 jam sehari. Informan tersebut berjumlah 7 (tujuh) orang. Secara khusus mereka dianggap memahami betul dan dapat memberikan informasi yang benar berkaitan dengan masalah penelitian. Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumen yang berkenaan dengan penelitian ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses seorang anak menjadi pecandu *game online* itu berawal dari rasa penasaran dan keingintahuan yang tinggi sehingga mereka memiliki keinginan yang awalnya untuk mencoba tapi karena mereka merasa bahwa bermain game menjadi sangat menarik sehingga membuat mereka terjebak dalam dunia game tersebut. Banyak dampak yang akan dirasakan ketika kita sudah kecanduan *game online* misalnya waktu untuk bersosialisasi sangat kurang, kesehatan menurun, performa akademik menurun, dan menghabiskan banyak biaya (uang). Peran seorang teman juga sangat berpengaruh terhadap seorang anak pecandu *game online* dimana mereka bermain *game online* karna ajakan seorang teman untuk bermain game bersama, mereka juga saling mempengaruhi dalam dunia game meningkatkan skin akan tetapi bukan hanya itu ada juga beberapa pengaruh positif seperti mereka bisa lebih dekat satu sama lain, saling mengerti keadaan, dan tingkat pertemanan (solidaritas) mereka menjadi sangat tinggi.

Kata Kunci: game online, kecanduan game online, kelompok sepermainan.

ABSTRACT

Nur Masyita, E411 16 008. Thesis title "Sociological Review of Online Game Addicts (Case Study in Kassi Kebo Environment, Baju Bodoa Village, Maros Baru District, Maros Regency)". Supervised by Dwia Aries Tina Pulubuhu and Nuvida Raf. Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences, Hasanuddin University.

This study aims to determine the sociological review and the process of a person addicted to online games, as well as to determine the effect of peer groups on online game addicts in the Kassi Kebo neighborhood, Baju Bodoa District, Maros Baru District, Maros Regency.

Basically the type of research used is descriptive qualitative. intended to describe a state or phenomenon as it is. In this study, the researcher did not manipulate or give special treatment to the object of research, all activities or events were running as they were. The selection of informants was done by purposive sampling, namely the withdrawal of informants was carried out deliberately with certain criteria, namely online game players, children aged 10 to 18 years, and playing online games with a duration of 4-5 hours a day. There are 7 (seven) informants. In particular, they are considered to understand very well and can provide correct information regarding research problems. While data collection was carried out by observation, interviews, and documents relating to this research.

The results of this study indicate that the process of a child becoming an online game addict begins with a high degree of curiosity and curiosity so that they initially have a desire to try but because they feel that playing games becomes very interesting so that they are trapped in the game world. Many of the impacts that will be felt when we are addicted to online games, for example, there is less time to socialize, decreased health, decreased academic performance, and spent a lot of money (money). The role of a friend is also very influential for a child who is addicted to online games where they play online games because of a friend's invitation to play games together, they also influence each other in the game world to improve skin but not only that there are also some positive influences like they can get closer with each other, understand each other's situation, and their level of friendship (solidarity) becomes very high.

Keywords: *online game, online game addiction, peer group.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENERIMAAN TIM EVALUASI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah	11
C.Tujuan Penelitian.....	12
D.Manfaat Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A.TINJAUAN TENTANG TEKNOLOGI	13
1. Pengertian Teknologi.....	13
2. Teknologi Komunikasi	14
3. Dampak Perkembangan Teknologi Komunikasi	15
4. Teknologi Handphone	18
B.TINJAUAN TENTANG <i>GAME ONLINE</i>	19
1. Pengertian <i>Game online</i>	19

2. Jenis-jenis <i>Game online</i>	20
3. Dampak <i>Game online</i>	24
C.TINJAUAN TENTANG PECANDU <i>GAME ONLINE</i>	27
1. Defenisi Kecanduan <i>Game online</i>	27
2. Kriteria Kecanduan <i>Game online</i>	28
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i>	29
4. Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	31
D.TINJAUAN TENTANG KELOMPOK SOSIAL	33
E.TINJAUAN TENTANG PENYIMPANGAN SOSIAL	37
F.PENELITIAN TERDAHULU	41
G.KERANGKA KONSEPTUAL	43
H.DEFENISI KONSEPTUAL	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A.Waktu dan Lokasi Penelitian.....	46
B.Tipe dan Dasar Penelitian.....	46
1. Tipe Penelitian	46
2. Dasar Penelitian	47
C.Teknik Penentuan Informan	47
D.Teknik Pengumpulan Data	48
1. Observasi	49
2. Wawancara	49
3. Dokumentasi	50
F. Analisis Data	50
1. Reduksi Data.....	50
2. Penyajian Data	51

3. Menarik Kesimpulan	51
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	52
A.Keadaan Geografis Dan Kependudukan Kab Maros	52
B.Keadaan Geografis Dan Kependudukan Kec Maros Baru.....	54
C.Keadaan Geografis Dan Kependudukan Kel Baju Bodoa.....	57
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Identitas Informan	60
B. Hasil Penelitian.....	67
1. Proses Pecandu <i>Game online</i>	67
a. Proses Awal Mencandu <i>Game online</i>	67
b. Proses Mencandu <i>Game online</i>	71
c. Proses Akhir Mencandu <i>Game online</i>	74
2. Peran Teman Sepermainan (Peer Group) terhadap anak Pecandu <i>Game online</i>	82
C. Pembahasan.....	88
BAB VI PENUTUP	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	41
Tabel 4.1 Distribusi Kelurahan berdasarkan Luas, Jumlah Penduduk Dan Kepadatan Penduduk di Kecamatan Maros Baru Tahun 2019.....	55
Tabel 4.2 Distribusi penduduk Kelurahan Baju Bodoa berdasarkan Kelompok Umur dan Jenis Kelamin.....	58
Tabel 5.1 Data Informan	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema Kerangka Konseptual	44
Gambar 2 Gambar Peta Administrasi Kabupaten Maros.....	53
Gambar 3 Gambar Peta Kecamatan Maros Baru.....	54
Gambar 4 Wawancara Dengan Informan	101
Gambar 5 Wawancara Dengan Informan	101
Gambar 6 Wawancara Dengan Informan	102
Gambar 7 Aktifitas Setelah Wawancara Dengan Informan.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara.....	100
Lampiran 2 Dokumentasi	101
Lampiran 3 Surat Pelayanan Terpadu Satu Pintu.....	103
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	104
Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi adalah bagian penting dalam kehidupan saat ini. Segala sesuatu menerapkan teknologi untuk memudahkan berbagai aktivitas. Salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat sekarang adalah teknologi komunikasi. Berbagai temuan dan inovasi pada teknologi komunikasi telah membawa kita semua ke peradaban baru. Era digital yang sangat modern menjadikan teknologi komunikasi memberikan keuntungan yang tidak pernah anda bayangkan sebelumnya. Namun begitu, terdapat beberapa dampak yang juga membayangi perkembangan teknologi komunikasi yang ada sekarang ini (Anonime, 2019a)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Seiring perkembangan zaman perkembangan teknologi saat ini sudah dapat dikatakan mempermudah manusia dalam mencari berbagai informasi yang sedang terjadi dan beredar di dunia maya. Dengan mudahnya mengakses informasi tersebut sangat bermanfaat bagi kita untuk bisa memaksimalkan segala aktifitas yang kita lakukan baik itu di rumah maupun di sektor publik. Jadi dengan adanya teknologi segala aktifitas bisa berjalan dengan mudah dan praktis sehingga banyak membantu kegiatan kita untuk kedepannya.

Pesatnya kemajuan teknologi komunikasi juga sangat berpengaruh pada kondisi sosial dan budaya. Pada ranah sosial, perkembangan teknologi membuat komunikasi antar manusia semakin mudah. Aktivitas berkomunikasi secara langsung bisa dilakukan tanpa harus bertemu satu sama lain. Seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi maka berbagai sosial mediapun dibuat untuk memudahkan mengetahui berbagai informasi dan berita lewat sosial media.

Dalam perkembangan Teknologi Komunikasi ada beberapa dampak positif maupun negatif. Beberapa Dampak Positif dalam perkembangan teknologi. Dampak pertama teknologi komunikasi dapat menghubungkan orang di seluruh dunia. Dalam hal ini perkembangan teknologi komunikasi saat ini memiliki dampak global. Dampak Kedua penyebaran informasi yang cepat. Dampak Ketiga Munculnya Media Sosial. Salah satu perkembangan teknologi komunikasi ditandai dengan munculnya media sosial. Media sosial adalah sarana untuk kita dimana bisa terhubung dengan teman, keluarga, kerabat dimana saja melalui suatu platform khusus. Dampak Keempat sarana berbagi file. Perkembangan teknologi komunikasi yang adasekarang juga memudahkan kita untuk berbagi file. Dampak Terakhir memajukan dunia pendidikan. Perkembangan teknologi komunikasi yang pesat juga mendukung kemajuan dunia pendidikan. Kini masyarakat yang tinggal di pelosok atau desa-desa terpencil juga dapat menikmati internet (Anonime, 2019a). Oleh karena itu, informasi yang mereka dapatkan saat ini tidak bergantung pada

narasumber buku saja. Melalui internet, para siswa mendapat pengetahuan dan wawasan yang baru dega sangat mudah dan cepat.

Adapun dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi adalah kemajuan teknologi komunikasi yang ada sekarang justru menurunkan semangat juang bagi sebagian orang. Karena segalanya terasa mudah, banyak murid misalnya yang hanya murni melakukan *copy paste* dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Dalam bidang bisnis, kemajuan teknologi komunikasi juga memicu maraknya *cyber crime*. Kejahatan virtual seperti *hacking* dan *carding* juga telah merugikan banyak orang. Tindakan *cyberbullying*, penyebaran berita hoax, ujaran kebencian dan konten pornografi dinilai cukup meresahkan. Efek yang ditimbulkan pun bukan perkara sepele karena akan merusak generasi bangsa dan memecah belah persatuan (Anonime, 2019a).

Ditemukannya teknologi informasi dan dikembangkan dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu sama lainnya (Rudyansah, 2014)

Telepon genggam atau *handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, tetapi dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon melalui kabel. Saat ini selain

berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan telepon. Sekarang, *handphone* menjadi *gadget* yang multifungsi. Mengikuti perkembangan teknologi digital, kini *handphone* juga dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti televisi, pemutar audio, video, kamera, layanan internet dan *game*.

Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. *Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game* canggih pun bermunculan (Istiqomah, 2016).

Game adalah sebuah permainan multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu (*skor*, barang, *level*, dan lainnya) sehingga adanya kepuasan batin. Sejarah *game* pada awalnya beredar di Amerika dengan bentuk *game* yang simple seperti *Pacman* dan *Tetris*. Sekarang *game* sudah sangat bagus, baik dari segi *grafis*, *audio*, alur cerita, bahkan keunikannya (Hasdy, 2015).

Game online merupakan permainan video yang dimainkan dalam bentuk jaringan pribadi. Dengan adanya permainan ini membuktikan bahwa perkembangan teknologi sekarang ini semakin maju. Sejak dulu dunia *game* merupakan salah satu yang paling diminati dari berbagai kalangan umur. *Game* atau permainan yang dimainkan pun beragam jenis seperti *game*

portable, *game* PC ataupun *game mobile*. Semakin berjalan waktu, teknologi dan perkembangan *game* semakin erat bergantung.

Game saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. *Game online* saat ini juga disajikan dengan *audio* dan *visual* yang menarik bahkan untuk *game* tertentu, karakter (*character*) yang muncul bisa terlihat seperti nyata dan hidup. Tidak hanya itu, sebagai permainan *multiplayer*, *Game online* juga menyediakan layanan *online chat* sehingga para *gamer* dengan permainan yang sama bisa berinteraksi sebelum, setelah dan sementara permainan sedang berlangsung.

Kehadiran *Game online* dapat menumbuhkan apresiasi anak maupun remaja pada teknologi karena permainan ini dapat pula merangsang kreativitas maupun daya reaksi anak sepanjang anak itu tidak memainkan permainan yang berulang-ulang. Dampak negatif dari permainan ini akan sangat terasa mana kala pemainnya tidak dapat mengendalikan diri. Pada saat seseorang mulai merasa, bahwa permainan bukan sekedar untuk di nikmati dalam waktu senggang sebagai aktivitas rekreasi maka bencana mulai menghadang.

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Kecanduan memainkan *game online* akan berdampak buruk,

terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Namun terlepas dari hal negatif dalam *game online* juga memiliki beberapa hal positif yang dapat kita ketahui. Dapat kita lihat pada situs resmi Acer ada 5 manfaat bermain *game online* untuk mental dan otak. Manfaat pertama yaitu Kerja Otak Meningkat, seperti yang kita tahu setiap *game online* punya tingkat kesulitan berbeda, karena hal ini membuat kinerja otak kita meningkat. Kedua yaitu Menghilangkan Stres, dengan bermain bersama teman-teman lewat komunikasi suara atau main bersama di satu tempat. Ketiga yaitu Melatih Kemampuan Berbahasa Asing, karena kebanyakan *game* berbasis online dan terhubung dengan para pemain di seluruh dunia. Keempat yaitu Menumbuhkan Kemampuan *Problem Solving*, tidak dipungkiri lagi seseorang yang suka main *game online* pasti memiliki kemampuan menyelesaikan masalah yang lebih luas. Kelima yaitu Meningkatkan Fokus Pada *Visual*, Universitas Rochester menemukan hasil penelitian bahwa bermain *game* tidak hanya bisa membuat seseorang menjadi lebih jeli dengan lingkungan di sekitarnya dan lebih bisa lebih fokus. (Anonime, 2019)

Pada generasi milenial sekarang ini dimana sebuah teknologi, internet dan *game online* merupakan hal yang biasa pada zaman ini tetapi terlepas dari hal tersebut dimana banyak nya pemain *game online* yang masih anak-anak.

Tentu saja keluarga memiliki peranan penting untuk keseharian anaknya terlepas dari sekolah, dan keluarga juga merupakan tempat dimana anak-anak pertama kali mempelajari dan mengamati hal dasar dalam kehidupan seperti norma, nilai, dan aturan yang berlaku di masyarakat.

Keluarga merupakan kelompok primer yang paling penting di dalam masyarakat. Keluarga merupakan kelompok yang terbentuk dari hubungan laki-laki dan perempuan, hubungan yang berlangsung lama untuk menciptakan dan membesarkan anak-anak. Jadi, keluarga dalam bentuk yang murni merupakan satu kesatuan sosial yang terdiri atas suami istri dan anak-anak yang belum dewasa. Satuan ini mempunyai sifat-sifat tertentu yang sama, di mana saja dalam satuan masyarakat manusia (Herabudin, 2015).

Anak pada zaman ini yang dimana sedari kecil sudah dimanjakan dan terbiasa dengan teknologi, internet dan *game online* bahkan hal itu sudah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak generasi milenial sekarang ini. Dan pesatnya penggunaan *game online* yang mereka lihat sehari-hari di lingkungan sekitarnya, dari sini juga mereka mulai mempelajari dan bermain *game online* terlepas dari waktu yang dihabiskan.

Bahkan sekarang banyak pemain *game online* yang awalnya hanya bermain untuk sekedar mencoba tetapi sekarang malah kecanduan untuk bermain *game online* bahkan mereka tidak menghabiskan sehari pun tanpa bermain *game*. Sehingga waktu berinteraksi dengan keluarga maupun lingkungan nya menjadi sangat kurang bahkan untuk bertegur sapa dengan keluarga mungkin jarang mereka lakukan karena lebih sering bermain *game*.

Disinilah tugas orang tua dimana mereka mengontrol kehidupan sehari-hari anaknya, proses kontrol dari orang tua sangat berdampak pada anak tapi sekarang ini dari yang bisa kita lihat kebanyakan orang tua memfasilitasi anaknya sebuah *handphone* dengan alasan sebagai penunjang dalam pelajaran. Akan tetapi realita yang terjadi malah sebaliknya, anak-anak menggunakan *handphone* tersebut untuk bermain *game* sepanjang waktu bahkan mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* dari pada belajar. Padahal anak-anak seharusnya diberikan pembiasaan atau rutinitas kegiatan pembelajaran sehingga proses pertumbuhan dan perkembangannya menjadi lebih baik.

Pengaruh *game online* yang dimainkannya secara tidak sadar, secara berangsur-angsur remaja akan merekam apa saja yang dimainkannya dalam memori bawah sadar dan saat ini *game online* yang digemari adalah permainan yang bersifat pembunuhan, perkelahian dan permainan perang yang akan menimbulkan masalah mental dan emosional pada anak.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologi individu. Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Ketika seorang anak kecanduan *game online* mereka bisa menghabiskan 4

sampai 5 jam dalam sehari hanya untuk bermain *game* dan hal itu dilakukan hampir setiap hari.

Data jumlah *gamer* di Indonesia yang tersedia hanya dikeluarkan oleh lembaga bisnis. Data terbaru pada 2017 menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo ada 43,7 juta *gamer* (56% di antaranya laki-laki) di negeri ini, yang membelanjakan total UD\$ 880 juta. Jumlah pemain *game* di Indonesia yang terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di *handphone*, *personal computer* dan laptop. Dengan prakiraan prevalensi 6,1% pemain *game* mengalami kecanduan, maka dapat diperkirakan bahwa saat ini terdapat 2,7 juta pemain *game* yang mungkin kecanduan (Jaya, 2018).

Beberapa indikator seseorang dikatakan kecanduan/ pecandu *game online* sebagaimana yang dikemukakan Chen dan Chang dalam (Rohman, 2018) yaitu: Pertama, Kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus menerus seperti halnya dengan bermain *game*. Kedua, Penarikan diri, dimana seseorang yang mengalami kecanduan merasa tidak sanggup untuk menarik atau menjauhkan diri dari *game online*. Ketiga, Toleransi, ketika seseorang telah mengalami kecanduan akan sesuatu pasti adanya sikap toleransi atau menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Keempat, Masalah hubungan *interpersonal* dan kesehatan, dimana pecandu cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena dalam pikiran mereka hanya ada hasrat untuk bermain *game* saja. Maka dari hal tersebut kecanduan *game online* dapat menyebabkan perubahan pola pikir dan perilaku pada anak seperti berperilaku menyimpang.

Perilaku menyimpang merupakan hasil dari proses sosialisasi yang tidak sempurna. Dalam internalisasi nilai dan norma ini, terjadi proses sosialisasi dalam diri seseorang. Ada seseorang yang mampu melakukan proses sosialisasi dengan baik dan adapula yang tidak dapat melakukan proses sosialisasi dengan baik. Penyimpangan dapat terjadi jika dipelajari terlebih dahulu. Proses belajar ini terjadi akibat interaksi sosial antara seseorang dengan orang lain. Derajat interaksi bergantung pada frekuensi, prioritas, dan intensitasnya. Semakin tinggi derajat ketiga faktor ini, maka semakin tinggi pula kemungkinan bagi mereka untuk menerapkan tingkah laku yang sama-sama dianggap menyimpang (Burlian, 2016).

Pengetahuan berupa penggunaan *handphone* dan bermain *game* secara berlebihan mengakibatkan aktivitas anak menjadi tidak semestinya (menyimpang). Hal ini penyimpangan perilaku anak pecandu *game online* yang disebabkan dengan banyaknya hal yang dia pelajari dari lingkungan dan pengguna *game online* lainnya seperti penggunaan kata-kata kasar, tidak peduli akan sekitar, menghiraukan nasehat orang tua. Bahkan ada beberapa kasus yang saya baca di internet dimana seorang anak berani melakukan tindakan kriminalitas seperti mencuri uang hanya untuk melakukan pengisian voucher pada *game* yang dia mainkan agar tingkat *game* yang bisa lebih tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut, tidak menutup kemungkinan pengaruh kecanduan *game online* mengakibatkan terjadinya perilaku menyimpang sosial pada anak, dan juga adanya pengaruh dari lingkungan pergaulannya tersebut yang memberi pengaruh untuk bermain *game* bahkan sampai ke tahap

kecanduan. Peneliti mengambil lokasi penelitian di tempat peneliti tinggal karena di lingkungan tersebut peneliti melihat terdapat banyak anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa yang melakukan aktivitas bermain *game online*. Kelompok sosial dalam hal ini “*Peer Group*” juga berdampak sangat besar dalam mempengaruhi dan saling mempengaruhi dalam hal bermain *game online* seperti pengaruh untuk melakukan “*top up*” untuk meningkatkan *skin* dalam *game*. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan suatu penelitian dengan judul “Fenomena Pecandu *Game online* (Studi kasus di Lingkungan Kassi Kebo Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses seorang menjadi pecandu *game online* di Lingkungan Kassi Kebo, Kelurahan Baju Bodoa, Kecamatan Maros Baru, Kabupaten Maros?
2. Bagaimanakah peran teman *Peer Group* terhadap anak pecandu *game online* di Lingkungan Kassi Kebo, Kelurahan Baju Bodoa, Kecamatan Maros Baru, Kabupaten Maros?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat oleh peneliti, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses seorang menjadi pecandu *Game online* di Lingkungan Kassi Kebo, Kelurahan Baju Bodoa, Kecamatan Maros Baru, Kabupaten Maros.
2. Untuk mengetahui peran teman *Peer Group* terhadap anak pecandu *Game online* di Lingkungan Kassi Kebo, Kelurahan Baju Bodoa, Kecamatan Maros Baru, Kabupaten Maros.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian Secara Teoritis

Secara Teoritis diharapkan dapat menjadi referensi maupun acuan informasi dalam penelitian-penelitian selanjutnya dengan permasalahan yang sama, khususnya dalam pengembangan ilmu seperti Sosiologi Keluarga, Patologi Sosial dan lainnya.

2. Manfaat Penulisan Secara Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk pihak-pihak yang berkepentingan seperti guru, orang tua, tokoh masyarakat dan pemerintah dalam mengatasi permasalahan sosial terkait kecanduan *game online* di tingkat remaja, khususnya bagi Pemerintahan Daerah Kabupaten Maros.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Tinjauan Tentang Teknologi

1. Pengertian Teknologi

Menurut Henslin dalam (Ngafifi, 2014) menjelaskan istilah Secara harfiah teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*tecnologia*” yang berarti pembahasan sistematis mengenai seluruh seni dan kerajinan. Istilah tersebut memiliki akar kata “*techne*” dalam bahasa Yunani kuno berarti seni (*art*), atau kerajinan (*craft*). Dari makna harfiah tersebut, teknologi dalam bahasa Yunani kuno dapat didefinisikan sebagai seni memproduksi alat-alat produksi dan menggunakannya. Definisi tersebut kemudian berkembang menjadi penggunaan ilmu pengetahuan sesuai dengan kebutuhan manusia. Teknologi dapat pula dimaknai sebagai “pengetahuan mengenai bagaimana membuat sesuatu (*know-how of making things*) atau “bagaimana melakukan sesuatu” (*know-how of doing things*), dalam arti kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dengan nilai tinggi, baik nilai manfaat maupun nilai jualnya Martono dalam (Ngafifi, 2014)

Teknologi dapat mencakup dua hal. *Pertama*, teknologi menunjuk pada peralatan, yaitu unsure yang digunakan untuk menyelesaikan tugas. Teknologi merujuk pada peralatan sedemikian sederhana seperti sisir-sampai sangat rumit-seperti komputer. *Kedua*, keterampilan atau prosedur yang diperlukan untuk membuat dan menggunakan peralatan tersebut. Teknologi dalam kasus ini tidak hanya merujuk pada prosedur yang

diperlukan untuk membuat sisir dan komputer, akan tetapi juga meliputi prosedur untuk memproduksi suatu tatanan rambut yang dapat diterima, atau untuk dapat memasuki jaringan internet.

Secara sosiologis, teknologi memiliki makna yang lebih mendalam dari pada peralatan. Teknologi menetapkan suatu kerangka bagi kebudayaan *non material* suatu kelompok. Jika teknologi suatu kelompok mengalami perubahan, maka cara berpikir manusia juga akan mengalami perubahan. Hal ini juga berdampak pada cara mereka berhubungan dengan yang lain.

Bagi Marx, teknologi merupakan alat, dalam pandangan materialisme historis hanya menunjuk pada sejumlah alat yang dapat dipakai manusia untuk mencapai kesejahteraan. Weber mendefinisikan teknologi sebagai ide atau pikiran manusia itu sendiri. Sementara itu menurut Durkheim, teknologi merupakan kesadaran kolektif yang bahkan diprediksi dapat menggantikan kedudukan agama dalam masyarakat Martono dalam (Ngafifi, 2014)

2. Teknologi Komunikasi

Kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikategorikan sangat modern. Di era sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Hal ini merupakan dampak yang timbul dari hadirnya teknologi. Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Pengguna teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih.

Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaian informasi, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak.

Perkembangan yang terjadi dengan cepat di bidang komunikasi membuat para ahli menyebutnya sebagai revolusi komunikasi. Perubahan yang cepat ini didorong oleh adanya berbagai penemuan di bidang teknologi sehingga apa yang dulu merupakan kendala dalam kegiatan komunikasi, sekarang sudah terbuka lebar. Seseorang dapat berhubungan dengan seseorang atau sekelompok orang tanpa dibatasi oleh faktor waktu, jarak, jumlah, kapasitas dan kecepatan. *Revolusi* yang terjadi dalam komunikasi bukan hanya terjadi pada teori ilmu komunikasi, tetapi juga terjadi pada teknologi komunikasi. Teknologi komunikasi yang dimaksud adalah penggunaan teknologi sebagai media dalam komunikasi manusia. Penggunaan teknologi sebagai komunikasi manusia ini banyak dipengaruhi oleh perkembangan- perkembangan teknologi dari ilmu pengetahuan yang lainnya. (Zamroni, 2009)

3. Dampak Perkembangan Teknologi Komunikasi

Teknologi adalah bagian penting dalam kehidupan saat ini. Segala sesuatu menerapkan teknologi untuk memudahkan berbagai aktivitas. Era digital yang sangat modern menjadikan teknologi komunikasi memberikan keuntungan yang tidak pernah dibayangkan sebelumnya. Namun begitu, terdapat beberapa dampak negative yang membayangi perkembangan teknologi komunikasi yang ada sekarang (Anonime, 2019a)

A. Beberapa Dampak Positif dalam perkembangan teknologi.

1. Teknologi komunikasi dapat menghubungkan orang di seluruh dunia.

Dalam hal ini perkembangan teknologi komunikasi saat ini memiliki dampak global. Artinya, jika dahulu kita memiliki keterbatasan jarak untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain tidak demikian dengan sekarang. Tidak terbatas antar kota maupun wilayah saja, komunikasi saat ini dapat terjalin bahkan ke semua orang yang ada di seluruh penjuru dunia. Bukan hanya itu saja, anda pun dapat terhubung dengan sangat cepat bahkan dalam hitungan detik saja.

2. Penyebaran informasi yang cepat.

Perkembangan teknologi juga memberikan dampak positif pada penyebaran informasi. Jika dahulu kita mengandalkan surat kabar dan televisi untuk tahu informasi terkini, sekarang internet dapat mengambil peran keduanya. Kehadiran internet membuat penyebaran informasi terjadi dengan sangat cepat bahkan real time. Apa yang terjadi detik ini di belahan bumi lain dapat secara langsung anda ketahui saat itu juga.

3. Munculnya Media Sosial.

Salah satu perkembangan teknologi komunikasi ditandai dengan munculnya media sosial. Media sosial adalah sarana untuk kita dimana bisa terhubung dengan teman, keluarga, kerabat dimana saja melalui suatu platform khusus. Contoh sosial media yang banyak dipakai oleh masyarakat adalah *Facebook*, *Instagram* dan *Twitter*.

Selain menghubungkan anda dengan teman lama dan kerabat yang jauh, media sosial dimanfaatkan untuk kepentingan bisnis.

4. Sarana berbagi file.

Perkembangan teknologi komunikasi yang ada sekarang juga memudahkan kita untuk berbagi file. Mulai dari musik, video, film dan berbagai data lainnya dapat anda peroleh dengan beberapa klik saja. Melalui media perantara internet, kegiatan berbagai file ini mejadi lebih mudah untuk dilakukan.

5. Memajukan dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi komunikasi yang pesat juga mendukung kemajuan dunia pendidikan. Kini masyarakat yang tinggal di pelosok atau desa-desa terpencil juga dapat menikmati internet. Oleh karena itu, informasi yang mereka dapatkan saat ini tidak bergantung pada narasumber buku saja. Melalui internet, para siswa mendapat pengetahuan dan wawasan yang baru dega sangat mudah dan cepat. Pemerataan pendidikan pun sekarang menjadi hal yang tidak mustahil lagi mengingat teknologi komunikasi sekarang dapat dirasakan manfaatnya bahkan di tempat terpencil.

B. Adapun dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi.

Disamping memberikan banyak dampak positif, ternyata masih ada dampak negatif yang bisa terjadi dalam perkembangan teknologi komunikasi. Kemajuan teknologi komunikasi yang ada sekarang justru menurunkan semangat juang bagi sebagian orang. Karena segalanya

terasa mudah, banyak murid misalnya yang hanya murni melakukan copy paste dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Dalam bidang bisnis, kemajuan teknologi komunikasi juga memicu maraknya *cyber crime*.

Kejahatan *virtual* seperti *hacking* dan *carding* juga telah merugikan banyak orang. Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi yang ada sekarang juga menyarang kehidupan sosial masyarakat. Tindakan *cyber bullying*, penyebaran berita hoax, ujaran kebencian dan konten pornografi dinilai cukup meresahkan. Efek yang ditimbulkan pun bukan perkara sepele karena akan merusak generasi bangsa dan memecah belah persatuan.

4. Teknologi (*Handphone*)

Teknologi lahir dari pemikiran yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi berkembang pesat dan semakin canggih seiring perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah *handphone*.

Di awal kemunculannya, *handphone* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Namun, seiring perkembangan zaman, *handphone* telah dimiliki oleh semua kalangan baik yang benar-benar membutuhkan maupun yang kurang membutuhkan tak terkecuali masyarakat. (Kogoya, 2015)

Handphone merupakan suatu hasil inovasi dari *handphone* konvensional yang mengalami perkembangan dari sisi teknologi. Kalau dulu kita menggunakan *handphone* hanya untuk sekedar bertelepon ataupun berkirim pesan singkat sekarang di era milenial kita tidak hanya bisa melakukan kedua aktivitas di atas, dengan *handphone* di genggaman kita bisa melakukan komunikasi dua arah dengan lawan bicara kita secara tatap muka menggunakan *smartphone* dan masih banyak fitur-fitur lain yang ditawarkan antara lain berkirim *email*, *chatting*, juga sebagai media untuk aktif bersosialisasi di jejaring sosial seperti *twitter*, *facebook* dll.

B. Tinjauan Tentang *Game online*

1. Pengertian *Game online*

Game online adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem dalam (Fernando R, 2018) (Direktur Indonesia *Gamer*) sebuah pencinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *game* biasa seperti PS2 , X-Box dan sejenisnya.

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak di jumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun

beberapa orang berfikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handled*, bahkan *game* juga ada di *handphone*. *Game online* berguna untuk refrening atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang. (Nurlaela dan Sangkala Ibsik, 2017)

Meledaknya *Game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika diperkenalkan pertama kali. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, 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.

2. Jenis-jenis *Game online*

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer yaitu internet. Tapi pada generasi ini *game online* bukan hanya bisa dimainkan di komputer tetapi dapat juga dimainkan di *handphone* bahkan sekarang ini lebih banyak pengguna *game online* yang memainkannya di *handphone* dimana *handphone* lebih mudah dan lebih simple.

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.

Berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan dikutip dari (Rudyansah, 2014)

a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflex, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangandengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Free Fire, PUBG, Call of Duty, Point Blank*.

b. *Massive Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*) dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

c. *Massive Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya

dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online*: *Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DOTA*.

d. *Cross-platform online play*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*consol games*) mulai berkembang menjadi seperti computer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi online.

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTM.

Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “*Flash games*” atau “*Java games*” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

f. *Simulation Games*

Game jenis ini bertujuan untuk member pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games* dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual.

Karakter memiliki kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia *virtual* yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

g. *Simulation Games Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

- MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)
- MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*)
- MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*)
- MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)

3. Dampak *Game online*

Kehadiran *game online* dapat menumbuhkan apresiasi anak maupun remaja pada teknologi karena permainan ini dapat pula merangsang kreativitas maupun daya reaksi anak sepanjang anak itu tidak memainkan permainan yang berulang-ulang. Dampak negatif dari permainan ini akan sangat terasa mana kala permainannya tidak mengendalikan diri. Pada saat seseorang mulai merasa, bahwa permainan sekedar untuk di nikmati dalam waktu senggang sebagai aktivitas rekreasi maka bencana mulai menghadang.

a. Dampak Positif *Game online*

Berdasarkan situs akun resmi Acer Indonesia (Anonime, 2019b) ada 5 manfaat/ dampak positif dari *game online* yaitu :

1. Kerja Otak Meningkatkan

Seperti yang kita tahu, setiap *game online* punya tingkat kesulitan berbeda, apalagi untuk *game MOBA*. Semakin tinggi rank yang di raih, semakin susah musuh yang akan kamu hadapi. Karena hal ini membuat kinerja otak kita meningkat, dimana kita berfikir untuk mencari celah untuk mengalahkan musuh dengan strategi yang pas. Di sinilah IQ bekerja dan akan terus meningkat seiring berjalannya *game* dan seberapa banyak masalah yang telah kamu selesaikan.

2. Menghilangkan Stres

Game online juga bisa menghilangkan stress dengan cara bermain bersama teman-teman lewat komunikasi suara atau main

bersama di satu tempat. Selain bisa membahas strategi penyerangan bersama-sama, kamu pun pasti bisa sambil bercanda ketika bermain bersama teman.

3. Melatih Kemampuan Berbahasa Asing

Karena kebanyakan *game* berbasis online dan terhubung dengan para pemain di seluruh dunia. Otomatis kamu akan bertemu dengan orang-orang luar negara kamu. Untuk berkomunikasi dengan mereka yang tinggal dan bermain di luar Indonesia, pastinya mau tidak mau harus berbicara dengan bahasa inggris.

Karena hal ini, kita secara perlahan akan mempelajari kata ataupun kosakata baru dalam bahasa inggris ketika sedang mengobrol dengan teman yang ada di *game online* tersebut. Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa utamanya.

4. Menumbuhkan Kemampuan Problem Solving.

Tidak dipungkiri lagi seseorang yang suka main *game online* pasti memiliki kemampuan menyelesaikan masalah yang lebih luas. Hal ini bisa buktikan ketika dalam kekalahan, pasti *gamer* langsung berfikir dengan cara kreatif bagaimana caranya bisa menang dengan menyusun strategi yang baru.

Bukan sekedar strategi asal-asalan, kebanyakan *gamer* selalu mencari cara untuk memenangkan pertandingan dengan cara yang kreatif dengan membuat strategi unik yang belum pernah digunakan.

5. Meningkatkan Fokus Pada Visual.

Universitas Rochester menemukan hasil penelitian bahwa bermain *game* tidak hanya bisa membuat seseorang menjadi lebih jeli dengan lingkungan di sekitarnya, tapi juga meningkatkan kemampuan seseorang mempertahankan fokusnya saat dibutuhkan.

b. Dampak Negatif *Game online*

Berikut ini beberapa dampak negatif dari penggunaan *game online* dikutip dari (Efendi, 2014)

1. Dampak Sosial

Game online membuat anak menjadi jarang berkumpul dengan keluarga. Hal tersebut terlihat dari banyak anak yang bermain di warnet daripada berkumpul dengan keluarga di rumah. Tujuan anak-anak tersebut sebenarnya hanya untuk menghilangkan rasa bosan, namun seharusnya ada control dari pihak lain misalnya orang tua agar tidak ketergantungan terhadap *game online*.

2. Dampak Psikis

Game online membuat anak menjadi ketagihan dan selalu ingin memainkan permainan tersebut. Hal tersebut dapat dilihat anak akan melakukan berbagai cara untuk memuaskan keinginannya tersebut seperti dengan cara membolos sekolah.

3. Dampak Fisik

Anak belum merasakan dampaknya secara langsung, yang mereka rasakan secara langsung dampak negatif dari bermain *game*

online secara fisik. Hal ini dikarenakan usia anak yang masih dalam masa pertumbuhan, sehingga belum bisa merasakan dampak jangka panjangnya. *Game online* dapat menyebabkan syaraf mata dan otak terganggu, serta dapat menyebabkan dampak fisik lainnya terutama pada organ dalam manusia.

C. Tinjauan Tentang Pecandu *Game online*

1. Defenisi Kecanduan *Game online*

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata *candu* yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau keterjangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, tetapi perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal.

World Health Organization dalam (Novrialdy, 2019) mendefenisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.

Ghuman & Griffiths dalam (Novrialdy, 2019) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan,

diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, financial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas anak, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap suatu yang tidak terkait *game online*.

2. Kriteria Kecanduan *Game online*

World Health Organization (WHO) menetapkan kecanduan *game* atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases (ICD)* sebagai gangguan mental untuk pertama kalinya. Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan *game* merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan (dalam Desideria, 2018). Ada empat kriteria seseorang dapat dikatakan telah mengalami kecanduan *game online* sebagaimana yang dikemukakan Chen dan Chang dalam (Rohman, 2018) yaitu :

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Ciri utama mereka yang mengalami kecanduan adalah adanya dorongan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan suatu sesuatu secara berulang.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri). Sebaliknya, ciri kedua dari seseorang yang mengalami kecanduan adalah si pelaku merasa tidak sanggup

untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal yang berhubungan dengan hal tersebut, dalam hal ini adalah *game online*.

- c. *Tolerance* (toleransi). Indikator ketiga seseorang telah mengalami kecanduan akan sesuatu adalah adanya sikap toleransi atau menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi dalam hal ini bisa berkaitan dengan efek negatif akibat kecanduan tersebut, misalnya larangan hukum dan moral, biaya, waktu dan lain sebagainya.
- d. *Interpersonal and helath-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Indikator terakhir yang menandakan seseorang tengah kecanduan adalah pecandu cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena dalam pikiran mereka hanya ada hasrat untuk melakukan sesuatu tersebut secara berulang, lagi dan lagi.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online*

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet atau *game online* menurut Young dalam (Martanto, 2014) antara lain:

- a. Ciri khas (*salience*). Biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran yang berlebihan secara mencolok terhadap bermian *game*. Memikirkan bahkab ketika offline atau berfantasi mengenai bermain *game* saat harus berkonsentrasi dengan hal lain misalnya tugas atau pekerjaan lainnya, bahkan bermain *game* akan menjadi prioritas utama pemain.

- b. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*). Penggunaan atau bermain *game online* yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya misalnya makan, tidur, bahkan mandi. Individu biasanya menyembunyikan waktu online dari keluarga atau orang terdekat.
- c. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*). Individu mengabaikan pekerjaannya karena aktivitas *game online*, produktivitas dan kinerja menurun karena bermain *game*. Tugas dan pekerjaan akan diabaikan karena pemain lebih memprioritaskan *game*.
- d. Antipasi (*anticipation*). Bermain *game online* digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan sementara masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata pemain. Karena kebiasaan ini, pemain akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui *game online* dan lama kelamaan akan menjadi kebiasaan dan mendominasi pikiran dan bahkan perilakunya. Bermain *game* digunakan sebagai strategi *coping* dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, lama kelamaan aktivitas internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan dan perilakunya.
- e. Mengabaikan akan kehidupan sosial (*neglect to social life*). Pemain akan mengabaikan kehidupan sosialnya dan mengorbankan kegiatan

sosial untuk bermain *game*. Kegiatan bermain *game* yang dilakukan secara terus menerus akan mengurangi waktu sosialnya.

- f. Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*). Ketidakmampuan mengontrol diri akan menimbulkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* baik dalam intensitas maupun durasi. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.

4. Dampak Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi anak yang mengalaminya, dampak negatif menurut King & Delfabbro dalam (Novrialdy, 2019) meliputi lima aspek yaitu

- a. Aspek Kesehatan

Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan menurun. Seseorang yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.

- b. Aspek Psikologis

Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar pemain *game online* tersebut.

c. Aspek Akademik

Usia anak yang berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa sekolah. kecanduan *game online* membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game*.

d. Aspek Sosial

Beberapa *gamers* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui ketertarikan emosional dalam pembentukan *avatar* (karakter), yang menyebabkan tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi.

e. Aspek Keuangan

Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli *voucher* agar tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Anak yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tua) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*.

D. Tinjauan Tentang Kelompok Sosial

Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial, memiliki naluri untuk hidup dengan orang lain. Manusia mempunyai naluri untuk senantiasa berhubungan dengan sesamanya. Hubungan yang sinambung tersebut menghasilkan pola pergaulan yang dinamakan pola interaksi. Pergaulan tersebut menghasilkan pandangan-pandangan mengenai kebaikan dan keburukan, yang kemudian sangat berpengaruh terhadap cara dan pola berpikirnya sehingga terbentuk kelompok sosial (Soekanto, 2015).

Kelompok sosial atau “*social group*” adalah himpunan atau kesatuan manusia yang hidup bersama, karena adanya hubungan di antara mereka. Hubungan tersebut antara lain menyangkut hubungan timbal balik yang saling memengaruhi dan juga suatu kesadaran untuk saling menolong (Soekanto, 2015). Ada beberapa persyaratan sehingga dapat dikatakan kelompok sosial dalam (Soekanto, 2015) :

1. Adanya kesadaran pada setiap anggota kelompok bahwa dia merupakan sebagian dari kelompok yang bersangkutan.
2. Ada hubungan timbale-balik antara anggota yang satu dengan anggota yang lainnya.
3. Ada suatu faktor yang dimiliki bersama sehingga hubungan antar mereka bertambah erat, yang dapat merupakan nasib yang sama, kepentingan yang sama, tujuan yang sama, ideology politik yang sama dan lain-lain. Tentunya faktor mempunyai musuh bersama misalnya, dapat pula menjadi faktor pengikat/ pemersatu.

4. Berstruktur, berkaidah dan mempunyai pola perilaku.
5. Bersistem dan berproses.

Kelompok sosial memiliki banyak klasifikasi kelompok-kelompok, pembedaan yang luas dan fundamental merupakan pembedaan antara kelompok-kelompok kecil dimana hubungan antara anggota-anggotanya rapat sekali di satu pihak, dengan kelompok-kelompok yang lebih besar di pihak lain. Sejalan dengan pembedaan tersebut, Charles Horton Cooley mengemukakan perbedaan antara kelompok primer dengan kelompok sekunder yang ditulis dalam *Social Organization* pada 1990. Kelompok primer dan kelompok sekunder mungkin dapat diterjemahkan dengan istilah "kelompok primer" dan "kelompok sekundri" (Soekanto, 2015).

Menurut Cooley, kelompok primer adalah kelompok-kelompok yang ditandai cirri-ciri kenal-mengenal antara anggota-anggotanya serta kerja sama erat yang bersifat pribadi. Sebagai salah satu hasil hubungan yang erat dan bersifat pribadi tadi adalah peleburan individu-individu ke dalam kelompok sehingga tujuan individu menjadi juga tujuan kelompok. Dari apa yang dikemukakan oleh Cooley, dua hal yang penting, yaitu pertama bahwa dia bermaksud untuk menunjuk pada suatu kelas yang terdiri dari kelompok-kelompok yang konkret, seperti misalnya keluarga, kelompok-kelompok sepermainan, rukun tetangga, dan lain-lain. Hal kedua adalah istilah saling mengenal di mana Cooley terutama menekankan pada sifat hubungan antarindividu seperti simpati dan kerja sama yang spontan (Soekanto, 2015).

Gambaran jelas mengenai teori Cooley tersebut dalam (Soekanto, 2015) yaitu :

1. Konsep Cooley mengenai hubungan saling mengenal belum cukup untuk menerangkan persyaratan penting bagi adanya suatu kelompok primer. Syarat-syarat yang sangat penting adalah *pertama* bahwa anggota kelompok tersebut secara fisik berdekatan satu dengan lainnya; *kedua* bahwa kelompok tersebut adalah kecil; dan *ketiga* adalah adanya suatu kelanggengan hubungan antar anggota kelompok yang bersangkutan. Agar terjadi hubungan yang akrab, individu-individu yang bersangkutan mau tak mau secara fisik harus saling mengenal. Saling berbicara dan saling melihat merupakan saluran utama untuk pertukaran pikiran, cita-cita maupun perasaan.
2. Sifat utama hubungan-hubungan primer adalah kesamaan tujuan dari individu-individu yang tergabung di dalam suatu kelompok. Satu di antara tujuan bersama tadi adalah hubungan antarindividu tersebut. Jadi hubungan itu bukan merupakan alat untuk mencapai tujuan, tetapi bahkan merupakan salah satu tujuan utama. Hubungan tersebut bersifat pribadi, spontan, sentimental, dan inklusif.
3. Kenyataannya, tak ada kelompok primer yang secara sempurna memenuhi syarat-syarat di atas. Persyaratan tersebut merupakan ukuran ekstrem yang dijadikan pegangan dalam kenyataan belum tentu tercapai. Suatu hal yang tampak adalah bahwa tidak selalu kelompok-kelompok kecil tersebut hidup secara harmonis; bahkan

ada yang ditandai oleh rasa benci-membenci dan konflik. Di dalam kehidupan sosial tak ada kelompok primer yang memenuhi persyaratan secara sempurna. Hal ini dapat terlihat dari kenyataan bahwa dalam setiap masyarakat terdapat norma dan nilai-nilai sosial yang paling tidak bersifat memaksa, yang mengatur pergaulan hidup manusia.

Dapat disimpulkan bahwa syarat-syarat dan sifat-sifat kelompok primer dan sekunder saling mengisi dan dalam kenyataan tak dapat dipisahkan-pisahkan secara mutlak. Dalam pembahasan kelompok primer diatas ada beberapa contoh kelompok primer yaitu keluarga, kelompok sepermainan dan lain-lain. Dalam hal ini Kelompok sepermainan atau "*Peer Group*".

Kelompok sepermainan (*peer group*) merupakan teman sebaya yang ada di sekitar individu yang memiliki usia relative sama. Selain ditinjau dari kesamaan usia, sebaya juga bisa ditinjau dari kesamaan kedewasaan. Teman seaya adalah orang dengan tingkat umur dan kedewasaan yang kira-kira sama, Santrock dalam (Trisnani, 2018). Kelompok teman sebaya adalah sekelompok teman yang mempunyai ikatan emosional yang kuat dan dapat berinteraksi, bergaul, bertukar pikiran, dan pengalaman dalam memberikan perubahan dan pengembangan dalam kehidupan sosial dan pribadinya, Usman dalam (Trisnani, 2018). melalui hubungan-hubungan dengan teman sebaya orang akan melakukan berbagai hal yang menjadi keyakinan bersama. Peran teman sebaya sangat berpengaruh pada perilaku untuk

menunjukkan identitas dirinya, agar dapat diterima dan diakui oleh kelompok. Hal ini juga yang mendasari suatu perilaku dimana individu lebih memilih untuk menyampaikan curahan hatinya kepada teman sebaya daripada ke orang tua. Dimana teman sebaya memiliki persamaan dan bahasa khas yang lebih di terima individu tersebut.

Berdasarkan kajian diatas tidak menutup kemungkinan teman sepermainan dapat mempengaruhi individu baik atau buruk dalam halnya *game online*. Dimana mereka saling mempengaruhi untuk melakukan yang terbaik dalam bermain *game* sehingga mereka melakukan hal itu terus-menerus sehingga menjadi seseorang yang kecanduan *game online*. Seperti halnya untuk meningkatkan rank di *game*, meningkatkan *skin* dengan membeli voucher, dan sehingga bisa di katakan *pro player* yang bisa di dapatkan dengan cara durasi main yang panjang untuk melatih skill dan meningkatkan progress agar dapat ikut perlombaan (Turnamen).

E. Konsep Penyimpangan Sosial

Penyimpangan diartikan sebagai tingkah laku yang menyimpang dari kecenderungan umum atau karakteristik rata-rata kebanyakan dari masyarakat. Perilaku penyimpangan adalah semua bentuk perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial yang ada. Perilaku penyimpangan dapat terjadi dimana saja, baik di keluarga maupun di masyarakat. Menurut G. Kartasaputra dalam (Burlian, 2016), perilaku penyimpangan adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang

tidak sesuai atau tidak menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat, baik yang dilakukan secara sadar ataupun tidak.

Terjadinya perilaku penyimpangan dapat dipengaruhi oleh hal-hal sebagai berikut: (Burlian, 2016)

1. Tidak adanya seseorang yang dapat dijadikan panutan dalam memahami dan meresapi tata nilai atau norma-norma yang berlaku di masyarakat.
2. Pengaruh lingkungan kehidupan sosial yang tidak baik, misalnya lingkungan yang sering terjadi tindak penyimpangan, seperti prostitusi, perjudian, mabuk-mabukan dan sebagainya.
3. Proses bersosialisasi yang negatif karena bergaul dengan para pelaku penyimpangan sosial, seperti kelompok preman, pemabuk, penjudi, dan sebagainya.
4. Ketidakadilan sehingga pihak-pihak yang dirugikan melakukan protes, unjuk rasa, bahkan bisa menjurus ke tindakan anarkis.

Penyimpangan sosial dapat dibedakan menjadi dua, yaitu dilihat dari kadar penyimpangannya dan pelaku penyimpangannya. Berikut adalah bentuk penyimpangan sosial (Burlian, 2016)

1. Berdasarkan kadar penyimpangan
 - a. Penyimpangan primer disebut juga penyimpangan ringan. Para pelaku penyimpangan ini umumnya tidak menyadari bahwa dirinya melakukan penyimpangan. Penyimpangan primer dilakukan tidak

secara terus-menerus dan pada umumnya tidak begitu merugikan orang lain, misalnya mabuk saat pesta, mencoret-coret tembok tetangga, ataupun melakukan balapan liar di jalan.

b. Penyimpangan sekunder disebut juga penyimpangan berat.

Umumnya, perilaku penyimpangan dilakukan oleh seseorang secara berulang-ulang dan terus-menerus, meskipun pelakunya sudah dikenai sanksi. Bentuk penyimpangan ini mengarah pada tindak kriminal, seperti pembunuhan, perampok, dan pencurian.

2. Berdasarkan pelaku penyimpangan

a. Penyimpangan individu, penyimpangan jenis ini dilakukan secara

perorangan tanpa campur tangan orang lain. Contohnya seorang pejabat yang korupsi, oknum polisi yang melakukan pemerasan terhadap individu yang memiliki suatu kasus, dan anak yang durhaka terhadap orang tua.

b. Penyimpangan kelompok, penyimpangan jenis ini dilakukan oleh

beberapa orang yang secara bersama-sama melakukan tindakan yang menyimpang. Contohnya pesta narkoba yang dilakukan kelompok suatu geng.

c. Penyimpangan campuran, penyimpangan campuran diawali dari

penyimpangan individu. Akan tetapi sering berjalannya waktu, pelaku penyimpangan dapat mempengaruhi orang lain untuk ikut melakukan tindakan menyimpang seperti halnya dirinya.

Berbagai bentuk perilaku menyimpang yang ada di masyarakat akan membawa dampak bagi pelaku maupun bagi kehidupan masyarakat pada umumnya. (Burlian, 2016)

1. Dampak bagi pelaku

- a. Memberikan pengaruh psikologis atau penderitaan kejiwaan serta tekanan mental terhadap pelaku karena akan dikucilkan dari kehidupan masyarakat atau dijauhi dari pergaulan.
- b. Dapat menghancurkan masa depan pelaku penyimpangan.
- c. Dapat menjauhkan pelaku dari Tuhan dan dekat dengan perbuatan dosa.
- d. Dapat mencelakakan dirinya sendiri.

2. Dampak bagi orang lain atau kehidupan masyarakat

- a. Dapat mengganggu keamanan, ketertiban, dan ketidakharmonisan dalam masyarakat.
- b. Merusak tatanan nilai, norma, dan berbagai pranata sosial yang berlaku di masyarakat.
- c. Menimbulkan beban sosial, psikologis, dan ekonomi bagi keluarga pelaku.
- d. Merusak unsur-unsur budaya dan unsur-unsur lain yang mengatur perilaku individu dalam kehidupan masyarakat.

Dampak yang ditimbulkan sebagai akibat perilaku penyimpangan sosial, baik terhadap pelaku maupun terhadap orang lain pada umumnya

bersifat negatif. Demikian pula, menurut pandangan umum, perilaku menyimpang dianggap sangat merugikan masyarakat.

F. Penelitian Terdahulu

Tabel. 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun Terbit	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Temuan Penelitian
1.	RUDIYANSAH 2014	Dampak <i>Game online</i> Terhadap Pelajar Dan Mahasiswa Studi Kasus <i>Game Center</i> Di BTP Kelurahan Tamalanrea	Metode penelitian yang digunakan berupa survei deskriptif dengan Teknik wawancara, observasi, kuesioner dan dokumentasi	Faktor yang mempengaruhi kebanyakan dikarenakan rasa penat terhadap tugas dan ajakan teman-teman sekitar. Dampak Negatif bermain <i>game online</i> yaitu Dapat merusak kesehatan pemain, menimbulkan kemalasan dan tindakan kriminal, dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar dan lupa tanggung jawab. Dampak Positif bermain <i>game online</i> yaitu sebagai wadah bersosialisasi, menambah wawasan dalam menyusun strategi, dapat melatih kerja sama tim dan menghilangkan stress.
2.	Dian Hasdy 2015	Identifikasi Faktor-Faktor Sosial Anak Pemain <i>Game (Gamers)</i> (Kasus Anak Yang	Metode penelitian yang digunakan berupa survei deskriptif dengan Teknik wawancara,	Seiring dengan kemajuan teknologi sebagai implikasi dan kemajuan ilmu pengetahuan yang diusahakan oleh manusia itu sendiri, telah membuat komunitas masyarakat

		Tinggal di Perumahan BTP, Kota Makassar)	observasi, kuesioner dan dokumentasi	dunia semakin dekat satu sama lainnya. Terlihat bahwa <i>gamers</i> menggunakan waktunya bermain <i>game</i> terbanyak di siang dan disore hari pada saat pulang sekolah dan <i>gamers</i> yang menggunakan waktu di pagi hari bermain <i>game</i> , <i>gamers</i> tersebut tidak pergi sekolah atau bolos sekolah. sangat mempengaruhi bagaimana sikap-sikap untuk memilih waktu mereka untuk belajar, bermain diluar seperti bermain <i>game</i> di <i>game center</i> , karena apa yang menjadi kebiasaan mereka itu yang mereka pertahankan/perhatikan.
--	--	--	--------------------------------------	---

Dari kedua penelitian diatas, bisa dilihat perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang. Kedua penelitian diatas lebih berfokus pada dampak bermain *game online* dan faktor-faktor sosial anak pemain *game* sedangkan penelitian ini berfokus pada pecandu *game online*, tipe-tipe pecandu *game online* dan pengaruh kelompok sepermainan (*peer group*) pada pecandu *game online*.

G. Kerangka Konseptual

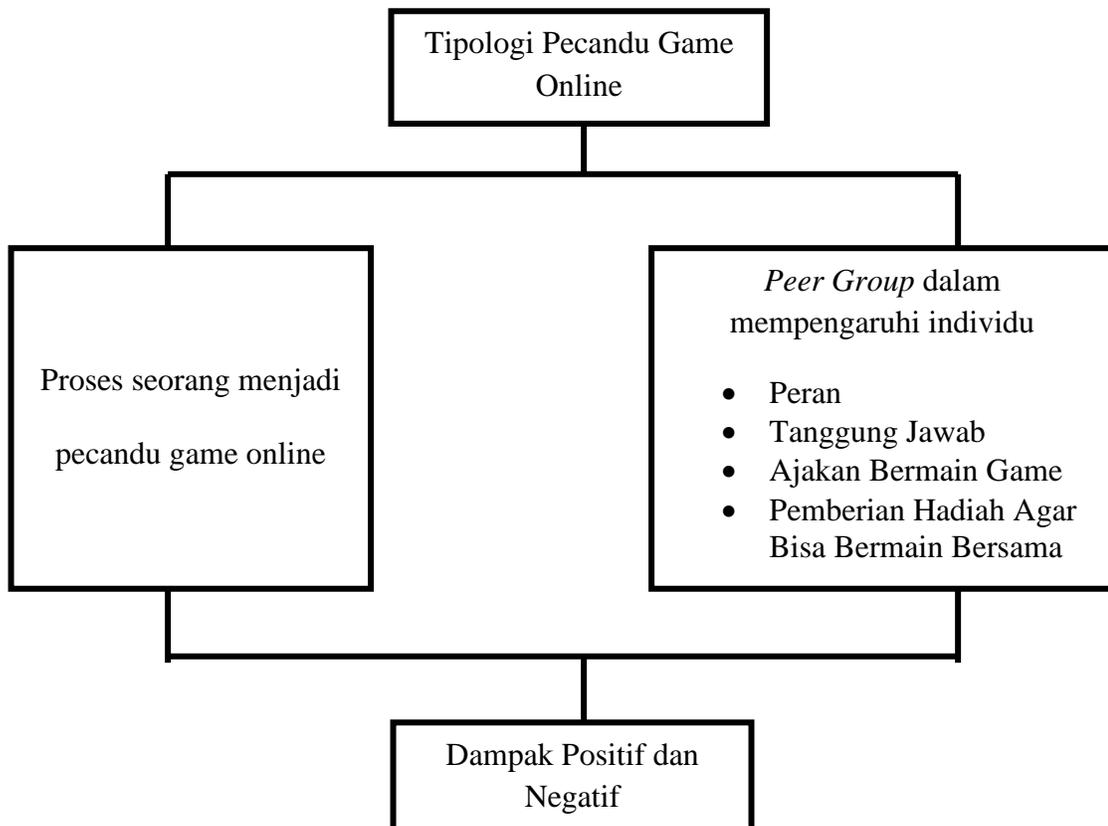
Teknologi adalah bagian penting dalam kehidupan saat ini. Segala sesuatu menerapkan teknologi untuk memudahkan berbagai aktivitas. Salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat sekarang adalah teknologi komunikasi. Pesatnya kemajuan teknologi komunikasi juga sangat berpengaruh pada kondisi sosial dan budaya. *Game online* termasuk perkembangan teknologi yang sekarang sedang diminati oleh semua masyarakat dari berbagai umur. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. *Game online* saat ini juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk *game* tertentu, karakter yang muncul bisa terlihat seperti nyata dan hidup.

Kehadiran *game online* dapat menumbuhkan apresiasi anak maupun remaja pada teknologi karena permainan ini dapat pula merangsang kreativitas maupun daya reaksi anak sepanjang anak itu tidak memainkan permainan yang berulang-ulang. Dampak negatif dari permainan ini akan sangat terasa mana kala pemainnya tidak dapat mengendalikan diri. Pada saat seseorang mulai merasa, bahwa permainan bukan sekedar untuk di nikmati dalam waktu senggang sebagai aktivitas rekreasi maka bencana mulai menghadang.

Semakin sering memainkan suatu *game online* maka semakin sulit juga untuk tidak memainkan *game* tersebut dan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Kecanduan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Ada dua tipe pecandu *game online* pertama amatir dimana mereka hanya sekedar

bermain dan kedua professional dimana mereka sudah mengikuti pertandingan/ turnamen. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan maupun jiwa seseorang dan juga adanya pengaruh dari teman sepermainannya yang dapat mempengaruhi orang tersebut seperti pengaruh untuk bermain secara terus menerus dan pengaruh untuk membeli voucher *game* agar mereka di level yang sama. Akibat kecanduan *game* maka banyak anak-anak yang kurang berinteraksi dengan keluarga nya bahkan lingkungan sosialnya sehingga peran dan tanggung jawabnya sebagai seorang anak dan makhluk sosial terabaikan.

Gambar 1. Skema Kerangka Konseptual



H. Defenisi Konseptual

Menurut Sekaran dalam (Noor, 2017), definisi operasional merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep/variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada dimensi (indikator dari suatu konsep/variabel). Definisi opsional yang digunakan sebagai berikut:

1. Kecanduan

Kecanduan adalah keterlibatan tubuh atau pikiran kita terhadap suatu aktivitas yang di lakukan secara terus menerus guna mendapatkan kepuasan diri meskipun berdampak negatif semisal melakukan aktivitas bermain *game online* terus menerus sepanjang hari sehingga terjebak dan mendapatkan kenyamanan di dunia *game* tersebut.

2. *Game online*

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan secara bersamaan baik menggunakan komputer atau *handphone* yang terhubung ke dalam sebuah jaringan internet. *Game online* memiliki berbagai jenis mulai dari permainan sederhana seperti *game* ular hingga *game* yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtul yang dapat di gunakan banyak pemain sekaligus seperti Mobile Legend, PUBGM, FreeFire dll.

3. Peer Group

Peer Group atau kelompok teman sebaya adalah sekelompok teman yang memiliki ikatan emosional yang kuat dan saling berinteraksi, bergaul, bertukar pikiran, dan pengalaman dalam memberikan perubahan baik pibadinya dan kehidupan sosialnya.