

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Definisi Konsep

2.1.1. Pengertian Game Online

Game online menurut Ferry (dalam ferdia, 2012:21) bahwa game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Lebih lanjut menurut Ferry biasanya disediakan tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung yang bersangkutan atau melalui sistemnya disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Hasan (2011:3) mengatakan bahwa jenis *game multiplayer online* yang melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan.

Dari kutipan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan yang begitu pesat terutama untuk teknologi komunikasi khususnya perangkat computer beserta perangkat *software* dan aplikasi begitupun isi daripada aplikasi tersebut, khususnya dibidang permainan yang berbasis online atau yang memerlukan koneksi internet, yang mampu menjadi sebuah daya baru dalam kalangan remaja. Terlebih dari pada hal tersebut seolah olah permainan yang berbasis perangkat internet menjadi kebutuhan tersendiri yang memiliki waktu khusus untuk memainkannya seperti contoh normalnya diwaktu senggang, ataupun Sebagian banyak waktu terkadang digunakan untuk Sebagian remaja meluncur didalam permainan game online tersebut sehingga munculnya sebab akibat didalamnya.

Masa remaja merupakan masa peralihan diantar kanak-kanak dan masa dewasa dalam masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antar umur 11–20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda (Soetjeningsih, 2004: 45).

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin mesin yang digunakan permainan dihubungkan oleh internet (Adams dan Rollings, 2007). Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa pertualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan maing dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain game online membuat permainan merasa senang karna mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh game tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Istilah game online berasal dari *Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game* (MMORPG). Yaitu eksistensi game *role-playing game* yang memiliki fasilitas multiplayer, seseorang pemain dapat menghubungkan computer kesebuah server, melalui server tersebut, didapat bermain Bersama ribuan pemain diseluruh dunia. Pemian ini sama dengan jenis *role-playing game* yakni, dalam permainan. MMORPG akan dihadapi berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya (Agus Hendrawan, 2009). Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakan gambar-gambar yang ada didalamnya secara Bersama-sama dengan pemainnya bahkan didalam online tersebut para pemain

dapat berkompetisi memperoleh poin tinggi yang bersekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

Game atau permainan ini tidak sembarangan, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam game juga perlu adanya scenario agar alur permainan jelas dan terarah, scenario disini bisa meliputi setting map, level, alur cerita, bahkan efek yang ada di dalam game.

2.1.2. Pengertian *Game Online free fire*

Game atau permainan memiliki beberapa definisi, baik secara teori maupun secara bahasa. game diambil dari Bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Menurut Bettelheim permainan atau games adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan tindakan yang bertujuan (Tedjasaputra, 2007).

Permainan atau *game* sangat lekat dengan yang namanya dunia anak-anak. Pada kemajuan zaman yang di tandai dengan berkembang pesatnya dunia teknologi. Dampak dari teknologi merambah ke berbagai aspek dalam kehidupan. Salah satunya adalah terciptanya *game online*.

Banyak pakar yang mendefinisikan tentang game online diantaranya:

1. Chandra Zebeh Aji

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal

gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.

2. Menurut Samuel

Game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

3. Wikipedia

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.

4. Young, K

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Pendapat yang dasarnya memiliki makna yang sama dengan peneliti lainnya, menyimpulkan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan internet atau sejenisnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dalam dunia virtual dan pemain bisa terhubung di dalam dunia virtual tersebut.

Game online yang berkembang di Indonesia sangatlah beragam dan tentunya dapat memanjakan yang memainkannya. Salah satu game online yang berkembang dan banyak digandrungi oleh anak-anak hingga orang dewasa yaitu game online free fire. *Game online free fire* adalah permainan yang memiliki kecanggihan dengan aksi petualangan dari genre *battle royale*, dimana gamer dapat memilih karakter, senjata, tempat yang diinginkan sesuai level permainannya dan dapat dimainkan secara bersamaan dalam waktu yang sama karena terhubung

dengan jaringan internet sehingga mendatangkan emosi (rasa puas, senang, dan bosan, sedih, dll). *Game free fire* merupakan jenis *game online action-adventure* yang menggunakan orang ketiga sebagai pemainnya.

2.1.3. Pengertian remaja

Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa.

Dalam mempelajari perkembangan remaja, remaja dapat didefinisikan secara biologis sebagai perubahan fisik yang ditandai oleh permulaan pubertas dan penghentian pertumbuhan fisik; secara kognitif, sebagai perubahan dalam kemampuan berpikir secara abstrak atau secara sosial, sebagai periode persiapan untuk menjadi orang dewasa. Perubahan pubertas dan biologis utama termasuk perubahan pada organ sex, tinggi, berat, dan massa otot, serta perubahan besar dalam struktur otak. lebih efektif. Kemajuan kognitif mencakup peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir secara abstrak dan bernalar secara baik.

2.2. Kajian Teori

2.2.1 Teori Tindakan Sosial Max Weber

Max Weber merupakan tokoh sosiologi yang berasal dari negara Jerman, Ia lahir di Erfurt pada tanggal 21 April 1868 dan meninggal dunia di kota Munchen pada 14 juni 1920. Menurut pandangan Weber ilmu sosiologi adalah kajian yang membahas dan memahami antara tindakan sosial dengan hubungan sosial, pengertian ini kemudian menjadi paradigma definisi sosial. Tindakan seseorang

akan dianggap sebagai bentuk tindakan sosial, apabila tindakan tersebut ditujukan kepada orang tertentu atau orang disekitar.

Ide dan pokok pikiran Weber tentang paradigma ilmu sosiologi yang mendefinisikan bagaimana perilaku sosial dengan hubungan sosial. Weber menganggap dua hal diatas menjadi pokok persoalan dalam kajian ilmu sosiologi. Setiap tindakan individu memiliki penuh arti, maksudnya adalah sepanjang tindakan seseorang memiliki arti subjektif bagi dirinya sendiri, dan diarahkan kepada tindakan orang lain. Sebaliknya apabila tindakan itu diajukan kepada benda mati tanpa ada hubungan dengan orang lain maka itu bukan bagian dari tindakan sosial.

Weber berpendapat bahwa individu manusia yang hidup dalam masyarakat adalah aktor yang kreatif dan realitas sosial bukanlah faktor utama yang membentuk perilaku sosial. Maksudnya adalah tindakan manusia tidak sepenuhnya terbentuk dari aturan-aturan yang dibuat oleh masyarakat, seperti norma-norma, nilai, budaya, dan kebiasaan seperti yang disampaikan dalam konsep paradigma fakta sosial. Namun Weber tidak menafikan bahwa struktur dan pranata sosial saling pengaruh mempengaruhi dalam terbentuknya tindakan sosial (Wirawan, 79:2015)

Weber menggunakan pendekatan *verstehen* dalam memahami tindakan seseorang. Mereka tidak sekedar melaksanakannya, namun juga menempatkan diri dalam lingkungan berfikir dan dan perilaku orang lain. pendekatan ini lebih mengarah kepada tindakan yang berorientasi pada tujuan yang hendak dicapai.

Dalam penelitian ini penulis juga melakukan analisis tindakan sosial anak remaja yang bermain *game online*.

Tindakan sosial merupakan proses aktor penting yang terlibat dalam pengambilan-pengambilan keputusan subjek yang dalam hal ini diperankan oleh Anak remaja yang bermain *game online* yang membicarakan tentang sarana dan cara yang dilakukan mereka untuk mencapai tujuannya. Tindakan sosial seluruh manusia memiliki arti subjektif dari yang melakukannya. baik yang dilakukan secara terbuka maupun tertutup, yang diutarakan secara terang maupun tersembunyi dan yang dilakukan secara diam-diam. yang oleh si pelaku diarahkan kepada tujuannya. sehingga tindakan sosial menjadi lebih terstruktur dan terpola dengan makna tertentu bukan hanya sekedar dibuat-buat. Weber secara khusus membagi empat tipe tindakan sosial yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tindakan Rasionalitas Instrumental

Tindakan ini adalah suatu tindakan sosial yang dilakukan oleh seseorang yang dilakukan atas dasar pertimbangan dan pilihan sadar yang berhubungan dengan tujuan tindakan tersebut serta ketersediaan alat dipergunakan untuk mencapainya. Misalnya seorang anak remaja yang sedang bermain game online yang sedang mencari kepuasan dalam bermain game online demi untuk mengisi waktu luangnya. Namun apa yang di lakukanya akan beresiko terhadap keberlangsungan sekolah mereka maka anak tersebut itu harus menerima segala konsekuensi yang ada, misalnya lupa mengerjakan tugas sekolah, terlambat pergi ke sekolah di karenakan bermain game online yang berlebihan sampai larut malam.

Menurut Weber dalam (Gofur, 2017:4) setiap dari dalam diri seseorang atau individu memiliki tujuan yang bermacam-macam, maka mereka harus memilih beberapa diantaranya. Salah satu syarat dalam mencapai tujuan itu dengan alat-tertentu yang dapat mendukung. Tindakan rasionalitas instrumental menggambarkan pada tujuan-tujuan yang lain dan alat-alat atau cara yang dianggap efisien dan efektif untuk mencapai tujuan. Tindakan ini memprioritaskan tindakan yang memiliki manfaat setelah melakukan nilai-nilai tertentu. Tindakan ini juga memerlukan cara sebagai aktualisasi dalam mencapai inti dari persoalan yang lebih spesifik dan terstruktur.

Sedangkan menurut Ritzer dalam (Hasan, 2019:4) Tindakan rasionalitas instrumental sangat ditentukan oleh pengharapan-pengharapan yang berada di lingkungan dan tindakan-tindakan orang lain. yang dimaksud pengharapan dan harapan disini adalah dimanfaatkan untuk keadaan tertentu, tujuan itu kemudian dikalkulasikan dan dirasionalisasikan oleh tokoh-tokoh yang terlibat.

2. Tindakan Rasionalitas Nilai

Tindakan rasionalitas nilai adalah tindakan yang dilakukan dengan melalui pikiran secara rasional dengan mempertimbangkan berbagai macam-macam nilai yang ada. Tujuan dari tindakan ini memiliki maksud bahwa ketika seseorang bertindak secara rasional ia selalu berpegang kepada hal-hal tertentu yang dianutnya semacam keyakinan akan nilai yang dipercayainya. Contohnya adalah ketika anak yang telah merasa memiliki kemampuan dalam mencari uang hasil dari bermain game online dia akan menolak bantuan orang tua dalam uang jajanya di sekolah. Karena dia merasa memiliki tanggung jawab sendiri dalam

pemenuhan kebutuhan hidup ketika beranjak ke usia yang lebih dewasa. Tindakan yang telah dilakukan oleh anak tersebut tentu telah dipertimbangkan sebelumnya berdasarkan pertimbangan nilai-nilai sosial.

Weber dalam (Ghofur, 2017:5) tindakan rasional nilai berdasarkan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat. Tindakan ini terjadi karena orang tersebut berorientasi kepada aspek kebermanfaatan, sedangkan tujuan dari tindakan ini tidak terlalu dipertimbangkan. Tindakan rasional nilai tidak untuk mendapatkan kriteria nilai baik dan benar dalam masyarakat. Tercapai atau tidaknya tujuan dari tindakan bukanlah hal yang menjadi masalah tetapi bagaimana tindakan tersebut sesuai dengan nilai-nilai yang dianut di dalam masyarakat.

3. Tindakan Afektif

Tindakan afektif adalah tindakan yang dilakukan karena dorongan sifat emosional atau didominasi oleh perasaan tanpa refleksi intelektual yang dilakukan secara sadar. Contohnya adalah tindakan kasih sayang antara hubungan orang tua dengan anaknya, Dengan perasaan cinta dan kasih sayang yang besar itu orang tua akan memberikan apapun semua keinginan anaknya pun sebaliknya sebagai seorang anak dia akan memberikan yang terbaik untuk membanggakan orang tua.

Menurut Weber (dalam Ghofur, 2017:7) Tindakan afektif adalah tindakan non rasional karena perspektif yang timbul dari gejolak dalam diri untuk melakukan sebuah tindakan-tindakan yang berawal dari apa yang dilihat sehingga tindakan itu dikuasai oleh emosi batin, golongan emosi seketika akan menguasai seluruh tubuh seseorang untuk melakukan tindakan-tindakan tertentu. Tindakan

tersebut tidak terjadi secara reflektif dan direncanakan secara sadar karena semua terjadi sesuai dengan apa yang dilihat dan dirasakan. Tindakan afektif juga tidak mempertimbangkan aspek rasionalitas. Tindakan ini terjadi karena atas dasar perasaan dan emosional yang mengontrol seseorang atas dasar perasaan senang, marah, sedih, bahagia, dan lain-lainnya.

4. Tindakan Tradisional

Tindakan tradisional merupakan tindakan yang dilakukan karena kebiasaan-kebiasaan atau tradisi dalam kehidupan masyarakat. Tindakan ini juga terjadi secara spontan tanpa pemikiran lebih lanjut. Menurut Weber tindakan tradisional ini dilakukan tanpa proses rasional. Contohnya adalah seorang anak yang sudah terbiasa bermain permainan game online lewat handphone atau computer. Namun apabila anak itu bermain permainan tradisional, maka dia akan merasa kesulitan untuk belajar bermain permainan tersebut. Tindakan seorang anak tersebut merupakan hasil dari kebiasaan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang kemudian menjadi tradisi.

Menurut Siagian (dalam Hasan, 2019:6) Tindakan tradisional merupakan tindakan yang terjadi dan dihasilkan pada masa lampau dan dijadikan sebagai orientasi. Maksud tradisi dalam pengertian ini adalah suatu yang berkembang di masa lampau yang sudah menjadi tradisi dan kebiasaan dalam bertindak. Aturan yang berlaku dalam tindakan ini berdasarkan kepada hukum-hukum yang berada dalam kehidupan masyarakat dan hukum-hukum tersebut bersifat normatif.

2.3. Penelitian Yang Relevan

Reika Ellya Sari Susanto (2010) “Dampak pengguna *game online* di kalangan mahasiswa” (studi grounded dikalangan mahasiswa Universitas Sebelas maret Surakarta) hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa dampak yang ditimbulkan dari sebuah jenis permainan online ini semakin lama semakin terlihat jelas. Dimana dampak dampak tersebut tidak langsung begitu saja terlihat namun seiring berjalannya waktu dampak-dampak yang ditimbulkan dari adanya game online ini mulai masuk dan memberi efek kepada para pencintanya faktor-faktor itulah yang mengakibatkan mereka berusaha menciptakan dunianya sendiri hingga tenggelam didalam dunia mereka.

Persamaan peneliti ini dengan peneliti yang akan dilakukan adalah mengkaji dampak dampak pengguna *game online* dari aspek sosiologis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini sama sama menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan tehnik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, lokasi dalam penelitian ini terletak di Desa Serumpun, sedangkan penelitian yang dilakukan berada di kabupaten Sambas kecamatan Salatiga desa Serumpun. Perbedaan yang lain adalah dilihat dari bidang kajiannya jika peneliti yang sudah ada melihat dampak pengguna game online dari aspek sosiologis saja, sedangkan peneliti akan meneliti tentang dampak game online Free Fire pada perilaku anak.

Rizki Yanto (2016) “pengaruh game online terhadap remaja” hasil penelitian ini bahwa pengaruh game online terhadap perilaku remaja hasil peneliti

seorang remaja dipengaruhi oleh faktor internal dalam diri remaja dan faktor eksternal dari luar diri remaja seperti teman sebaya, media internet, dan majalah *game online*. Persamaan peneliti terdahulu yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji suatu gambaran kebiasaan remaja yang sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan Teknik pengumpulan data melalui observasi wawancara dan dokumentasi. Perbedaan peneliti adalah terletak pada lokasi yang akan diambil peneliti. Perbedaan yang lain adalah dilihat dari bidang kajiannya, jika sudah melihat dampak game online dan pengaruh *game online* sedangkan, peneliti akan meneliti dampak game online “*Free Fire*” pada perilaku remaja.

2.4. Kerangka Pikir Penelitian

Kreatifitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya teman teman baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk tersebut adalah internet.

Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat manfaatnya adalah sebagai hiburan, misalnya untuk bermain, permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut, dikenal dengan game online, media *game online* sangat berpengaruh terhadap pemikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indra yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, game sangat berkembang pesat didunia seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini.

Game online yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-harinya, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan kebanyakan orang lain.

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

