

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Teori *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game online adalah permainan berbasis internet yang memungkinkan pemain saling berinteraksi secara langsung dengan pemain lain dalam lingkungan virtual. *Game online* berfungsi sebagai sarana hiburan, *game online* juga sebagai media interaksi sosial virtual antar pengguna. *Game online* dapat diakses melalui berbagai perangkat berbasis internet dan memiliki karakteristik utama berupa konektivitas jaringan serta interaksi antar pemain (Kuss & Griffiths, 2012).

Menurut Adams & Rollings (2010), *game online* adalah permainan berbasis jaringan yang memungkinkan pemain berpartisipasi secara bersamaan dalam lingkungan virtual. Selain itu, Pontes (2019) menyatakan bahwa *online gaming* dapat dilakukan secara individu maupun multiplayer dalam lingkungan virtual yang terhubung melalui jaringan.

2. Pengertian Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas bermain *game online* adalah tingkat keterlibatan seseorang dalam permainan yang dilihat dari lamanya bermain (*duration*),

seringnya bermain (*frequency*), kecenderungan ketergantungan terhadap game (Chou & Tsai, 2012).

Menurut Yee (2014) intensitas bermain *game online* dapat dilihat dari berapa lama waktu yang dihabiskan pemain, seberapa sering bermain, serta seberapa besar keterlibatan emosional dalam permainan.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* meliputi durasi bermain, frekuensi bermain, serta keterlibatan emosional pemain. Jika tingkatnya tinggi dapat berdampak pada kondisi psikologis dan sosial remaja (Rohman, 2024).

Semakin tinggi waktu dan keterlibatan tersebut, maka semakin tinggi intensitas bermain *game* seseorang.

Menurut Lemmens (2009) Indikator intensitas bermain *game online* meliputi:

a. Durasi bermain (jam per hari)

Durasi yang digunakan untuk bermain *game* dalam satu hari.

1) <1 jam/hari (rendah)

2) 2-3 jam/hari (sedang)

3) >3 jam (tinggi)

b. Frekuensi bermain (berapa kali dalam seminggu)

1) 1-2 kali/minggu.

2) 3-4 kali/minggu.

3) Setiap hari.

c. Keterlibatan emosional

Tingkat keterlibatan pemain saat bermain, baik secara emosional (senang, marah, kesal), kognitif (terpikif terus tentang *game*), dan perilaku (sulit berhenti bermain).

Pada masa remaja awal (SMP), individu berada dalam tahap perkembangan sosial yang aktif, dimana mereka mulai memperluas hubungan dengan teman sebaya. Menurut Hurlock (2011), masa remaja merupakan periode penting dalam pembentukan keterampilan sosial. Namun, tingginya keterlibatan dalam *game online* dapat menyebabkan berkurangnya interaksi sosial secara langsung karena siswa lebih banyak berinteraksi di dunia virtual dibandingkan dunia nyata. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menurunkan kualitas interaksi sosial siswa (Utami et al., 2023).

Intensitas bermain *game online* dapat berkaitan dengan faktor internal dan eksternal individu. Faktor internal meliputi kesepian dan kontrol diri. Kesepian dapat mendorong remaja menggunakan *game online* sebagai sarana untuk mengurangi rasa kesepian, sehingga berhubungan dengan meningkatnya intensitas bermain *game online*

(Rahmi et al., 2021). Sebaliknya, kontrol diri berhubungan dengan kemampuan individu dalam mengatur waktu dan membatasi aktivitas bermain game online, sehingga semakin tinggi kontrol diri, semakin rendah intensitas bermain *game online* (Ningrum et al., 2022). Selain faktor internal, pola asuh orang tua sebagai faktor eksternal juga berkaitan dengan intensitas bermain *game online* pada remaja melalui kontrol, pemantauan, komunikasi, dan keterlibatan orang tua (Sugianto Putri et al., 2026).

3. Jenis- Jenis *Game Online*

Game online memiliki berbagai jenis atau genre yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan hiburan digital. Secara umum, genre *game* dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik permainan, mekanisme, serta bentuk interaksi yang terjadi di dalamnya. *Game* dibagi ke dalam beberapa genre utama seperti *action*, *strategy*, *role-playing game (RPG)*, *simulation*, dan *sports*, yang kemudian berkembang menjadi berbagai sub-genre (Adams & Rollings, 2010) .

Adapun beberapa jenis *game online* yang umum dimainkan meliputi MMORPG, MOBA, FPS, RTS, *simulation*, *sports*, *casual* dan *adventure*, yang masing-masing memiliki karakteristik dan mekanisme permainan yang berbeda.

a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)

MMORPG adalah permainan di mana pemain membuat karakter, menjelajahi dunia virtual, menyelesaikan misi, serta berinteraksi melalui kerja sama maupun persaingan. Game ini memiliki interaksi sosial jangka panjang, perkembangan karakter bertahap, dan keterlibatan emosional yang kuat. Ciri utamanya meliputi dunia permainan yang luas, interaksi intens antar pemain, sistem level, dan durasi bermain yang relatif lama.

Contoh: *Ragnarok Online, World of Warcraft, Genshin Impact.*

b. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

MOBA adalah genre game yang dimainkan secara tim, di mana dua kelompok saling berhadapan untuk menghancurkan basis lawan. Setiap pemain mengendalikan satu karakter dengan kemampuan khusus dan harus bekerja sama untuk mencapai kemenangan.

Karakteristik MOBA meliputi pertarungan tim 5 vs 5 (pada umumnya), fokus pada strategi dan kerja sama tim, permainan yang berlangsung cepat dan kompetitif, serta sering digunakan dalam ajang *e-sport*.

Contoh: *Dota 2, League of Legends, Mobile Legends.*

c. FPS (*First Person Shooter*)

FPS adalah genre *game online* yang menggunakan sudut pandang orang pertama, sehingga pemain merasakan seperti berada langsung dalam permainan. Fokus utama FPS adalah pertempuran menggunakan senjata api dengan refleks cepat dan akurasi tinggi.

Ciri FPS antara lain sudut pandang orang pertama, gameplay yang cepat dan intens, membutuhkan refleks serta strategi dalam bertarung, dan dapat dimainkan secara individu maupun tim.

Contoh: *Free Fire*, *PUBG*, , *Call of Duty*.

d. RTS (*Real-Time Strategy*)

RTS adalah game strategi waktu nyata di mana pemain harus mengatur sumber daya, membangun strategi, serta mengendalikan unit secara langsung tanpa jeda waktu.

Karakteristik RTS meliputi pengelolaan sumber daya, strategi kompleks, keputusan real-time, fokus pada taktik jangka panjang

Contoh: *Age of Empires Online*, *Clash of Clans*.

e. Game Simulasi (*Simulation Game*)

Simulation game adalah jenis game yang menirukan aktivitas kehidupan nyata seperti pekerjaan, kehidupan sosial, atau pembangunan sistem tertentu.

Karakteristik game simulasi meliputi meniru aktivitas dunia nyata, dapat bersifat edukatif, tidak selalu kompetitif, fokus pada pengelolaan sistem.

Contoh: *The Sims Online*.

f. *Casual Game*

Casual game merupakan jenis game sederhana, mudah dimainkan, waktu bermain singkat dan tidak membutuhkan aturan atau strategi yang rumit. Genre ini dapat diakses oleh berbagai kalangan usia.

Contoh: *Candy Crush*, *Subway Surfers*.

g. *Sports Online Game*

Sports game adalah permainan yang meniru berbagai cabang olahraga seperti basket, sepak bola maupun balap dalam bentuk digital. Ciri-cirinya yaitu simulasi olahraga nyata, kompetitif, dapat dimainkan secara individu atau tim, sering digunakan dalam *e-sport*.

Contoh: *eFootball*, *FIFA Online*.

4. Dampak *Game Online*

a. Dampak Negatif

1) Gangguan Kesehatan Mental

Bermain *game online* secara berlebihan dapat memicu gangguan kesehatan mental seperti stres, kecemasan, depresi,

dan kecanduan. Hal ini terjadi karena pemain mengalami keterikatan emosional yang tinggi serta kesulitan mengontrol waktu bermain Nasution (Nasution et al., 2025).

2) Gangguan Kesehatan Fisik

Bermain *game online* dalam durasi yang lama dapat menyebabkan kelelahan fisik, gangguan tidur, serta nyeri pada bagian tubuh seperti mata, leher, dan tangan akibat penggunaan gadget yang berlebihan (Sadif & Rasmi, 2023).

3) Gangguan Interaksi Sosial

Intensitas bermain yang tinggi pada remaja cenderung mengurangi interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, termasuk keluarga dan teman. Hal tersebut dapat berdampak pada terjadinya penurunan interaksi sosial serta kemampuan komunikasi (Sadif & Rasmi, 2023).

4) Penurunan Prestasi Belajar

Game online dapat mengganggu konsentrasi belajar, menyebabkan siswa menunda tugas dan menurunkan motivasi akademik sehingga berdampak pada prestasi belajar (Kurniawan et al., 2026).

5) Kecanduan *Game Online* (*Gaming Addiction*)

Kecanduan *game online* ditandai dengan ketergantungan yang tinggi, kesulitan mengontrol waktu bermain, serta mengabaikan aktivitas penting lainnya seperti belajar dan bersosialisasi (Aedi et al., 2023).

b. Dampak Positif

1) Meningkatkan Kerja Sama Tim

Game online berbasis tim seperti MOBA dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, koordinasi, dan kerja sama antar pemain (Kuss & Griffiths, 2012).

2) Mengurangi Stres

Game online dapat berfungsi sebagai sarana hiburan yang membantu mengurangi kejenuhan dan stres jika dimainkan secara wajar dan tidak berlebihan (Aedi et al., 2023).

Game online dapat mempengaruhi perilaku melalui proses belajar sosial. Individu belajar melalui observasi dan imitasi terhadap lingkungan. Dalam *game online*, siswa berpotensi meniru perilaku yang ditampilkan, baik yang bersifat positif seperti kerja sama maupun negatif seperti

perilaku agresif. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif dan interaksi sosial remaja (Muhazir et al., 2023).

B. Konsep Teori Perilaku Sosial

1. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku sosial merupakan tindakan seseorang yang terbentuk sebagai hasil interaksi dengan orang lain dalam lingkungan sosial. Perilaku ini menunjukkan kemampuan individu dalam berkomunikasi, bekerja sama, serta menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku di masyarakat. Menurut Walgito (2010), perilaku sosial terbentuk karena adanya hubungan antar individu dalam kehidupan sosial. Menurut Hurlock (2011) perilaku sosial berkembang melalui proses belajar dan pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Perilaku sosial merupakan tindakan nyata individu dalam berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya. Menurut Notoatmodjo (2012), perilaku merupakan hasil dari pengetahuan, sikap, dan tindakan (*practice*). Menurut Hurlock (2011), perilaku sosial remaja berkembang melalui proses interaksi dengan lingkungan dan teman sebaya, sehingga tercermin dalam kemampuan berinteraksi, bekerja sama, berempati, dan berkomunikasi secara efektif.

Perilaku sosial merupakan proses bagaimana individu belajar berperilaku sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku di masyarakat melalui pembiasaan dan interaksi sosial yang berulang (Azizah & Wjayanti, 2024).

Pada siswa SMP, perilaku sosial terlihat dari cara siswa berinteraksi dengan teman, berkomunikasi, menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah. Selain itu, penelitian lain menyatakan bahwa perilaku sosial siswa mencakup tindakan seperti bergaul, bekerja sama, menunjukkan simpati, patuh terhadap aturan (Sandora et al., 2023).

2. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Perilaku sosial tidak terbentuk secara alami, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Menurut Karimah (2024), faktor yang memengaruhi perilaku sosial remaja meliputi lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya, serta penggunaan media digital seperti *game online*.

a. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga berperan penting dalam membentuk kepribadian serta cara individu berinteraksi melalui pola asuh dan kebiasaan yang diterapkan di rumah.

b. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah juga ikut membentuk perilaku sosial karena siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan mentaati aturan yang berlaku.

c. Teman Sebaya

Teman sebaya berpengaruh cukup besar terutama pada masa remaja, karena ada masa ini remaja cenderung mengikuti kelompok pergaulannya.

d. Media Digital

Media digital termasuk *game online*, juga menjadi faktor yang berpengaruh terhadap perilaku sosial. Penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial secara langsung di lingkungan nyata.

3. Klasifikasi Perilaku Sosial

Berdasarkan kerangka teori psikologi sosial, bentuk perilaku sosial siswa SMP di lingkungan sekolah dibedakan menjadi tiga kategori utama berdasarkan dampaknya terhadap norma dan tatanan sekolah (Sarwono, 2012):

- a. Perilaku Prososial merupakan bentuk tindakan sosial sukarela yang bertujuan memberikan bantuan dan mendukung keharmonisan di lingkungan sekolah, seperti membantu teman yang mengalami kesulitan belajar, membagi alat tulis atau makanan, bekerja sama saat piket kelas maupun diskusi kelompok, serta bersikap ramah kepada seluruh warga sekolah.
- b. Perilaku Antisosial merupakan bentuk tindakan siswa yang melanggar tata tertib sekolah, menyimpang dari norma sosial, serta menimbulkan kerugian bagi orang lain, seperti melakukan agresi fisik maupun verbal, perundungan (bullying dan cyberbullying), merusak fasilitas sekolah, hingga membolos atau mencontek saat ujian.
- c. Perilaku Asosial merupakan kecenderungan siswa untuk menarik diri dari interaksi sosial tanpa ada niat atau tujuan untuk merugikan orang lain, seperti memilih menyendiri saat jam istirahat, bersikap pasif dalam diskusi kelompok maupun kegiatan ekstrakurikuler, serta menunjukkan sikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitar.

4. Indikator Perilaku Sosial Siswa

Menurut Hurlock (2011) perilaku sosial remaja diidentifikasi melalui beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Interaksi sosial, yaitu kemampuan menjalin hubungan, beradaptasi, dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru.
- b. Empati, yaitu kemampuan memahami, merasakan, serta menunjukkan kepedulian terhadap perasaan atau kondisi orang lain.
- c. Kerjasama, yaitu kemampuan ketersediaan individu untuk berpartisipasi dan bekerjasama orang dalam mencapai tujuan bersama, seperti bekerjasama dalam kelompok
- d. Komunikasi, yaitu kemampuan siswa menyampaikan pendapat dan berinteraksi secara verbal.

Keempat indikator tersebut mencerminkan kualitas perilaku sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan indikator-indikator tersebut, perilaku sosial dikategorikan menjadi baik, cukup, dan kurang berdasarkan skor hasil pengukuran kuesioner. Kategori baik menunjukkan bahwa individu telah mampu menampilkan perilaku sosial sesuai dengan indikator yang diukur, seperti bekerja sama, berempati, berkomunikasi, dan menghargai orang lain secara konsisten. Kategori cukup menunjukkan bahwa individu telah memiliki perilaku sosial yang cukup baik, namun penerapannya belum konsisten pada seluruh aspek sehingga masih memerlukan pengembangan. Sementara itu, kategori kurang menunjukkan bahwa individu masih mengalami hambatan dalam menunjukkan perilaku sosial sesuai dengan indikator yang diukur,

sehingga diperlukan pembinaan dan pengembangan perilaku sosial. Semakin baik kemampuan individu dalam keempat aspek tersebut, semakin baik pula kualitas perilaku sosial yang dimilikinya.

C. Integritas Teori Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Sosial Siswa

Intensitas bermain *game online* dapat berpengaruh terhadap perilaku sosial, yaitu semakin tinggi intensitas bermain maka kualitas interaksi sosial cenderung semakin berkurang. Siswa menjadi lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game* dibandingkan melakukan aktivitas sosial di lingkungan nyata (Larasati et al., 2023).

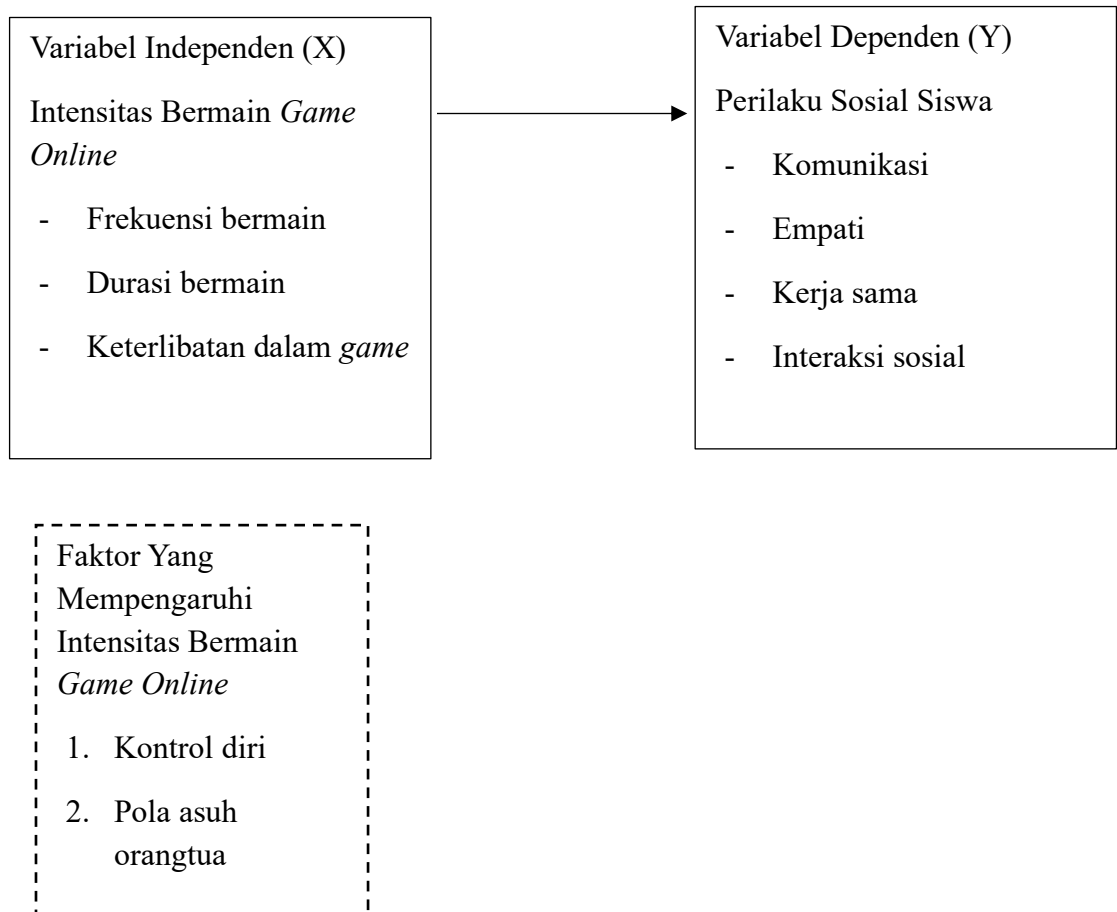
Intensitas bermain *game online* juga memiliki hubungan dengan kecenderungan perilaku sosial remaja. Semakin sering siswa bermain *game*, semakin besar kemungkinan munculnya sikap kurang peduli terhadap lingkungan sosial karena perhatian lebih tertuju pada *game*. *Game online* memiliki dampak terhadap sikap sosial siswa, baik positif maupun negatif. Namun dampak negatif lebih sering muncul Ketika dimainkan secara berlebihan, seperti menurunnya interaksi sosial, kurangnya komunikasi langsung, serta kecenderungan untuk menyendiri (Arsini et al., 2023).

D. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka penelitian merupakan gambaran konseptual yang menjelaskan hubungan antara variabel yang diteliti berdasarkan teori yang

relevan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan hipotesis (Sugiyono, 2022).

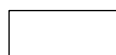
Kerangka penelitian dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konsep Penelitian

Sumber: (Hurlock, 2011; Lemmens et al., 2009)

Keterangan:



: Diteliti

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui data yang dikumpulkan dari lapangan (Sugiyono, 2022). Hipotesis dalam penelitian ini:

Ha (Hipotesis Alternatif): Terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis.

H0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis.