

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan tentang Kecanduan Game Online

2.1.1 Pengertian Kecanduan

Kecanduan atau addiction dalam kamus psikologis diartikan sebagai ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius, keanduan tersebut menambah toleransi terhadap obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambah pengasingan diri dari masyarakat apabila obat dihentikan, biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (Chaplin, 2011).

Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.

2.1.2 Jenis Kecanduan

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “The Heart of Addiction” (dalam Yee, 2006) ada dua jenis kecanduan, yaitu :

1. **Physical Addiction**

Physical Addiction adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain.

2. **Non-Physical Addiction**

Non-Physical Addiction adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap internet, dan *game online* termasuk pada jenis *non-physical addiction*.

2.1.3 **Pengertian Game Online**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Game* itu berarti Permainan. Permainan adalah kegiatan yang dilakukan dengan maksud untuk rekreasi atau hiburan yang biasanya dilakukan oleh satu orang atau lebih. *Game Online* adalah jenis permainan yang bisa diakses oleh banyak pengguna yang dapat dihubungkan melalui koneksi internet. Akbar (2012) dalam Adiningtiyas (2017) mengungkapkan bahwa pengertian game online itu adalah salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, *game online* disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet tambahan kalau kita berlangganan dengan menggunakan jasa mereka. Atau bisa langsung di sistem yang telah disediakan oleh *developer* (pengembang) game.

Game Online juga biasa dimainkan dengan tujuan untuk bersaing dengan pengguna lain, atau hanya sekedar *refreshing*. Menurut Adams dan Rollings (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebuah teknologi dibandingkan dengan sebuah *genre* dari permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama

dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Firdaus et al (2018) menjelaskan pengertian game online itu merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, smartphone, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat *multiplayer* atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *game online* itu adalah *game* (permainan) yang dilakukan oleh banyak orang pada waktu yang bersamaan dengan melalui jaringan komunikasi secara *online* (Internet dan LAN).

2.1.4 Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan game merupakan suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memedulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

Kecanduan game online dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant dan Kim, 2003). Artinya seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game dan seolah-olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein, 2010). Jadi, adiksi game online adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap game online dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

2.1.5 Ciri-Ciri Kecanduan Game Online

Menurut Siregar (2013), seseorang dikatakan mengalami kecanduan game atau game addiction apabila memenuhi beberapa kriteria dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kebutuhan untuk bermain meningkat seiring berjalannya waktu guna mencapai kepuasan.
2. Ketidakmampuan untuk mengobrol, menghindari atau berhenti bermain *game*.
3. Merasa resah, marah, atau gelisah ketika berusaha untuk menghentikan permainan.
4. Berbohong pada anggota keluarga, ataupun orang lain yang terlibat ketika seorang individu ingin bermain.
5. Menghabiskan waktu terlalu lama untuk bermain.

2.1.6 Jenis-Jenis Game Online

Ramadhani (2019) menjelaskan bahwa Game Online dapat dikelompokkan berdasarkan genre nya, yaitu MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), MMORTS (Massive Multiplayer Online Real Time Strategy), MMOFPS (Massive Multiplayer Online First Person Shooter), dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari tiap genre nya :

1. MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game)

Massive Multiplayer Online Role Playing Game atau yang disingkat menjadi MMORPG adalah jenis game online yang dapat diakses oleh

banyak pemain, dimana para pemain memainkan peran seorang tokoh yang ada didalam video game yang kemudian pemain mengikuti jalan cerita, menyelesaikan tugas atau quest supaya bisa menaikkan level didalam game. Terdapat beberapa game online yang termasuk dalam genre ini, yaitu :

- a. Genshin Impact
- b. Black Desert Online
- c. World of Warcraft

2. MMORTS (*Massive Multiplayer Online Real Time Strategy*)

Massive Multiplayer Online Real Time Strategy atau MMORTS adalah jenis *game online* yang dapat diakses oleh banyak pemain, jenis *game online* ini menekankan pada kehebatan strategi dari masing-masing pemainnya, harus mengelola suatu dunia didalam game dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Terdapat beberapa *game online* yang termasuk dalam genre ini, yaitu :

- a. Clash of Clans
- b. Age of Empires
- c. Stronghold: Crusader

3. MMOFPS (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*)

Massive Multiplayer Online First Person Shooter atau MMOFPS adalah jenis *game online* yang dapat diakses oleh banyak pemain, jenis *game online* ini melibatkan pertempuran saling tembak-menembak antara sesama pemain atau pemain dengan AI / BOT dalam game.

Game FPS umumnya menyajikan animasi yang bersifat First Person Perspective, artinya menampilkan sudut pandang depan dari karakter yang dimainkan. Meski pada umumnya FPS itu sudut pandang pertama, biasanya *game* FPS juga menyajikan tampilan Third Person atau TPS. Dengan tampilan TPS, kita bisa melihat tampilan karakter yang dimainkan, dari ujung kepala sampai ujung kaki.

Terdapat beberapa *game online* yang termasuk dalam genre ini, yaitu :

- a. Call of Duty
- b. Battlefield
- c. Counter Strike

2.1.7 Perbedaan Game Online dan Game Offline

Menurut Farras (2014), *game online* dan *game offline* dapat dibedakan menjadi beberapa poin, yaitu :

1. Dilihat dari segi jenisnya, *game offline* cenderung memiliki jenis permainan yang lebih banyak daripada *game online*.
2. Dari jumlah pemain, *game online* memiliki jumlah pemain yang lebih banyak daripada *game offline*. Karena, *game online* bisa dimainkan oleh banyak orang dengan menggunakan jaringan internet, sedangkan *game offline* hanya bisa dimainkan oleh 1-2 orang saja.
3. Dari segi grafik, *game online* memerlukan koneksi internet yang stabil dan spesifikasi dari perangkat yang mumpuni untuk menampilkan grafik yang lembut dan bagus, dan supaya tidak terjadi *lagging* atau gagal *rendering*.

Jika salah satu dari syarat tersebut tidak terpenuhi, maka pengalaman bermain akan terganggu.

4. Dari segi sosial, *game online* memiliki fitur supaya pemain dapat terhubung dengan pemain lainnya, karena *game online* menggunakan jaringan internet. Sedangkan, *game offline* tidak bisa melakukan hal yang sama karena tidak menggunakan jaringan internet.
5. Dari segi cerita, *game online* memiliki alur cerita tanpa batas. Karena, *game online* diharuskan untuk mengeksplor dunianya dan dapat melakukan misi atau *quest* terus-menerus. Sedangkan, *game offline* memiliki alur cerita yang terbatas. Karena sudah diatur sedemikian rupa oleh pengembang *game* nya.

2.2 Tinjauan tentang Perilaku Berbahasa Kasar

2.2.1 Pengertian Perilaku

Perilaku adalah hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Menurut Notoatmodjo (2003), Perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak diamati oleh pihak luar. Sedangkan dalam pengertian umum, Perilaku adalah tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup.

Skinner (1938) dalam Notoatmodjo (2011) menjelaskan juga bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang dari stimulus (rangsangan dari luar). Pengertian ini dikenal dengan teori S-O-R (Stimulus-Organisme-Respon).

Respon dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

1. Respon *respondent* atau reflektif

Respon reflektif adalah respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Biasanya respon yang dihasilkan bersifat tetap. Contohnya, orang akan tertawa jika mendengar hal yang lucu, sedih jika mendengar musibah, dan minum jika terasa haus.

2. Operan Respon

Respon ini muncul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau rangsangan lain berupa penguatan. Contohnya, karyawan akan melakukan tugasnya dengan baik karena menerima gaji yang cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh promosi jabatan.

2.2.2 Pengertian Bahasa

Secara pengertian umum, Bahasa adalah suatu alat komunikasi yang dimiliki oleh manusia menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan. Menurut (Dardjowidjojo, 2012 hlm. 225), Bahasa merupakan suatu sistem simbol lisan yang arbitrer dipakai oleh suatu anggota masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesamanya, berlandaskan oleh budaya yang dimiliki bersama. Sistem simbol lisan yang arbitrer ini dipakai oleh masyarakat bahasa tersebut yang memiliki bahasa itu, orang dari masyarakat bahasa lain tentunya tidak dapat memakai sistem ini. Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer, 2014:32) juga mengemukakan pengertian bahasa yang serupa, yang mana bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok

sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

2.2.3 Pengertian Bahasa Kasar

Secara pengertian umum, Bahasa Kasar adalah ungkapan bahasa yang bersifat ofensif, menghina, menistakan, atau merendahkan orang lain. Pastika (2008:2) menyatakan bahwa bahasa kasar adalah bentuk ungkapan yang menistakan orang lain dengan menggunakan kata-kata yang tidak senonoh, misalnya caci-maki, umpatan, penghinaan, dan lain-lain. Menurut Adisastrajaya (2012), Bahasa Kasar adalah bahasa yang tidak pantas diucapkan karena tidak baik bagi aturan yang ada di suatu lingkungan berbahasa. Jenis bahasa kasar yang sering diucapkan adalah sebagai berikut :

1. Profanity (Mempermainkan kata-kata suci, seperti Tuhan)
2. Cursing (Menyumpahi orang, seperti terkutuk atau biadab)
3. Obscenity (Kata yang menggunakan konotasi mengejek, seperti gila atau idiot).

Dapat disimpulkan, bahwa Perilaku berbahasa kasar merujuk kepada tindakan seseorang dalam menggunakan bahasa yang kesat, menyakiti hati, memaki, mengancam, mengusir, memfitnah, memaksa, menghasut, membuat orang malu, menghina, dan sebagainya (Zaitul Azma Zainon Hamzah dan Ahmad Fuad Mat Hassan 2010).

2.2.4 Bentuk Perilaku

Pada dasarnya, bentuk perilaku itu dapat diamati, yaitu melalui sikap dan tindakan. Bukan berarti bentuk perilaku itu hanya dapat diamati melalui sikap dan

tindakan saja, perilaku bisa diamati melalui pengetahuan, motivasi dan persepsi. Bloom (1956) membedakannya menjadi 3 macam bentuk perilaku, yakni Kognitif (Pengetahuan), Afektif (Sikap), dan Psikomotor (Tindakan). Secara umum, ada beberapa bentuk perilaku yang dilakukan oleh manusia sehari-harinya yaitu :

1. Perilaku Tertutup

Perilaku yang tertutup artinya respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tertutup. Bentuk perilaku ini tidak dapat ditangkap melalui indera manusia, melainkan harus menggunakan alat pengukuran tertentu seperti psikotes. Respon terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, pengetahuan, sikap dan tindakan yang belum bisa diamati dengan jelas.

2. Perilaku Terbuka

Perilaku yang terbuka artinya respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan yang terbuka. Bentuk perilaku ini bisa diamati secara langsung dan diobservasi melalui indera manusia. Respon terhadap stimulus ini sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek.

3. Perilaku Kognitif, Afektif, dan Psikomotor

- a. Kognitif

Perilaku Kognitif artinya perilaku yang melibatkan proses pengenalan oleh otak, yang mengarah pada hal yang objektif dan faktual seperti proses berpikir dan mengingat.

- b. Afektif

Perilaku Afektif artinya perilaku yang berhubungan dengan

perasaan dan emosi manusia.

c. Psikomotor

Perilaku Psikomotor artinya perilaku yang berkaitan dengan gerakan fisik, seperti berjalan, berlari, menggerakkan tangan, dan lain sebagainya.

2.2.5 Faktor yang mempengaruhi Perilaku

Lawrence Green (dalam Notoatmodjo, 2007) menyatakan, bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh dua faktor pokok, yaitu faktor perilaku (*behaviorcause*), dan faktor diluar perilaku (*non behaviorcauses*). Perilaku itu sendiri dibagi menjadi 3 faktor, yaitu :

1. Faktor Predisposisi (*predisposing factors*)

Faktor ini mencakup pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, dan lain sebagainya.

a. Pengetahuan

Apabila menerima perilaku baru melalui proses yang didasari pengetahuan, maka perilaku tersebut akan bertahan lama daripada perilaku yang tidak didasari pengetahuan. Dalam Notoadmodjo (2007), dijelaskan bahwa Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang.

2. Faktor Pemungkin (*enabling factor*)

Faktor ini mencakup lingkungan fisik, seperti tersedia atau tidak tersedianya fasilitas yang ada di sekitar kita.

3. Faktor Penguat (*reinforcement factor*)

Menurut Notoadmodjo (2007), Faktor ini meliputi undang-undang, peraturan-peraturan, dan sebagainya.

2.2.6 Fungsi Bahasa

Bahasa memegang peranan penting dalam terciptanya dunia yang kita kenal sekarang. Bahasa menjadi penggerak manusia untuk bisa memahami dan menjalankan kehidupannya. Secara umum, Fungsi dari Bahasa adalah untuk alat berinteraksi dengan manusia, alat untuk berpikir, serta untuk menyalurkan adat dengan masyarakat. Chaer dan Agustina (1995:14) juga menjelaskan bahwa fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi.

Halliday (1975) mengidentifikasi fungsi-fungsi bahasa sebagai berikut :

1. Fungsi Personal

Fungsi ini menjelaskan bahwa penggunaan bahasa adalah untuk mengungkapkan pendapat, pikiran, dan sikap/perasaan dari pemakainya.

2. Fungsi Regulator

Fungsi ini menjelaskan bahwa penggunaan bahasa adalah untuk mempengaruhi sikap/pendapat dari orang lain, seperti permohonan dan perintah.

3. Fungsi Interaksional

Fungsi ini menjelaskan bahwa penggunaan bahasa adalah untuk menjalin kontak dan menjaga hubungan sosial, seperti basa-basi, dan penghiburan

4. Fungsi Informatif

Fungsi ini menjelaskan bahwa penggunaan bahasa adalah untuk menyampaikan informasi, dan ilmu pengetahuan.

5. Fungsi Imajinatif

Fungsi ini menjelaskan bahwa penggunaan bahasa adalah untuk memenuhi dan menyalurkan rasa estetis, seperti bernyanyi.

6. Fungsi Heuristik

Fungsi ini menjelaskan bahwa penggunaan bahasa adalah untuk belajar, atau mendapat informasi seperti pertanyaan dari penjelasan.

7. Fungsi Instrumental

Fungsi ini menjelaskan bahwa penggunaan bahasa adalah untuk mengungkapkan keinginan, seperti *saya ingin*.