

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Remaja

2.1.1 Pengertian Remaja

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk (2008), remaja diterjemahkan dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti tumbuh atau tumbuh untuk masak, menjadi dewasa. Adolecen atau remaja menggambarkan seluruh perkembangan remaja baik perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Masa remaja merupakan salah satu fase dalam rentang perkembangan manusia yang terentang sejak anak masih dalam kandungan sampai meninggal dunia (*life span development*).

Masa remaja mempunyai ciri yang berbeda dengan masa sebelumnya atau sesudahnya, karena berbagai hal yang mempengaruhinya sehingga selalu menarik untuk dibicarakan. Masa remaja ditinjau dari rentang kehidupan manusia merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Sifat-sifat remaja sebagian sudah tidak menunjukkan sifat-sifat masa kanak-kanaknya, tetapi juga belum menunjukkan sifat-sifat sebagai orang dewasa.

Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani menanggung risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang (Kemenkes RI, 2015).

Menurut *World Health Organization* (WHO), yang disebut remaja adalah mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Batasan usia remaja menurut *World Health Organization* (WHO) adalah 13 sampai 22 tahun.. Menurut Hurlock (dalam Rita Eka Izzaty, dkk, 2008), awal masa remaja berlangsung kira-kira dari 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun yaitu usia matang secara hukum.

Berdasarkan beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan masa perkembangan serta peralihan antara masa anak-anak ke masa dewasa yang mencakup perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Masa remaja berlangsung antara umur 12-22 tahun.

2.1.2 Ciri-Ciri Remaja

Menurut Hurlock (dalam Rita Eka Izzaty, dkk., 2008) masa remaja memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Masa remaja sebagai Periode Penting

Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat menimbulkan penyesuaian mental dan membentuk sikap, nilai dan minat baru.

2) Masa remaja sebagai Periode Peralihan

Masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, sehingga mereka harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan kemudian mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk tumbuh menjadi dewasa.

3) Masa remaja sebagai periode perubahan

Perubahan-perubahan yang terjadi pada remaja antara lain adalah meningkatnya emosi, perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan, berubahnya minat dan pola perilaku serta adanya sikap ambivalen terhadap setiap perubahan. Adanya perubahan sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat pertumbuhan fisik. Ketika perubahan fisik berlangsung cepat, maka perubahan sikap dan perilaku pun berlangsung cepat, demikian juga sebaliknya. Inilah yang dimaksud dengan masa remaja merupakan periode perubahan.

4) Masa remaja sebagai masa pencari identitas

Pada masa ini remaja mulai mendambakan identitas diri cenderung menimbulkan suatu dilema yang menyebabkan krisis identitas. Pada saat

ini remaja berusaha untuk menunjukkan siapa dirinya dan peranannya dalam kehidupan masyarakat.

5) Masa usia bermasalah

Masalah remaja sering menjadi persoalan yang sulit dipecahkan, baik oleh anak laki-laki ataupun anak perempuan. Dalam hal ini ada dua alasan, mengapa para remaja sangat sulit untuk menyelesaikan masalahnya. Pada masa remaja, penyelesaian masalah sudah tidak lagi dibantu oleh orangtua dan gurunya. Masalah yang dihadapi remaja akan diselesaikan secara mandiri, mereka enggan menerima bantuan dari orangtua dan guru lagi.

6) Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan atau kesulitan

Timbulnya pandangan negatif terhadap remaja akan menimbulkan stereotip yang mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya. Hal tersebut menjadikan remaja sulit untuk melakukan peralihan menuju masa dewasa.

7) Masa remaja sebagai masa yang tidak realistic

Pada masa ini remaja cenderung memandang dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan bukan sebagaimana adanya, lebih-lebih cita-citanya. Hal tersebut memicu emosinya meninggi dan apabila keinginannya tidak tercapai akan mudah marah. Semakin bertambahnya pengalaman pribadi dan sosialnya serta kemampuan berfikir secara

rasional remaja dalam memandang diri dan orang lain, maka akan semakin realistik.

8) Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Ternyata, berpakaian dan berperilaku seperti orang dewasa belum cukup mengukuhkan dirinya menjadi orang dewasa. Pada masa menginjak masa dewasa, maka mereka mulai berperilaku sebagai status orang dewasa seperti cara berpakaian, merokok, menggunakan obat-obatan yang dapat memberikan citra seperti yang diinginkan.

Menurut beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa remaja yaitu masa transisi anak-anak menuju dewasa dimana remaja akan mengalami periode perubahan, peralihan, mencari identitas, usia bermasalah, usia yang menimbulkan ketakutan atau kesulitan, masa yang tidak realistik dan ambang masa dewasa.

2.1.3 Tugas Perkembangan Masa Remaja

Tugas perkembangan masa remaja yang harus dilalui dalam masa itu, menurut Havighurst, dalam Hurlock (1991: 10), adalah sebagai berikut:

1. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.

2. Mencapai peran sosial pria dan wanita.
3. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif.
4. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggungjawab.
5. Mempersiapkan karier ekonomi
6. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga
7. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideology.

Tugas perkembangan pada masa remaja menuntut perubahan besar dalam sikap dan pola perilaku anak. Akibatnya hanya sedikit anak laki laki dan anak perempuan yang diharapkan untuk menguasai tugas-tugas tersebut selama awal masa remaja, apalagi mereka yang matangnya terlambat. Tugas perkembangan sifatnya tidak universal, Namun sangat tergantung dari budaya setempat, sehingga ada kemungkinan tugas perkembangan tersebut diatas ada yang tidak berlaku untuk kultur bangsa Indonesia.

2.2 Tinjauan *Game Online*

2.2.1 Pengertian *Game Online*

Game Online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). *Game Online* biasanya dimainkan dengan perangkat (*device*) seperti Smartphone dan Personal

Computer yang kemudian dihubungkan oleh sebuah jaringan sehingga dapat bermain bersama.

Game online menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya Nandang (2004:1) menyebutkan bahwa “online adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau di kontrol oleh komputer. Online ini juga bisa di artikan suatu keadaan yang dimana sebuah komputer (device) terhubung dengan(device) lain seperti modem.

Game Online didefinisikan menurut sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan *Game Online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet (Kustiawan & Utomo, 2022)

Game Online berbeda dengan game lainnya, *Game Online* merupakan game yang tidak ada akhirnya dan *Game Online* dapat juga berdampak positif misalnya menghasilkan uang di *Game Online* dengan bentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter *Game Online*

kepada orang lain tetapi tidak sedikit juga dampak negatifnya seperti kecanduan, dan lupa waktu saat bermain *Game Online* .

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Gane Online adalah sebuah permainan yang yang menggunakan koneksi jaringan dan dapat bermain dengan beberapa orang sekaligus dalam waktu yang sama.

2.2.2 *Game Online Mobile Legends*

Mobile Legends merupakan *Game Online* berjenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. Mobile Legends Bang Bang sebenarnya hampir mirip dengan game yang ber-genre RPG (roling player games), karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam Mobile Legends Bang Bang masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit.

Game yang dirancang untuk Smartphone ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai top, middle dan bottom, yang menghubungkan basis-basis.

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter control komputer yang lebih lemah, yang disebut minions, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerja sama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat penting.

Mobile Legends sendiri dirilis pada 14 Juli 2016 yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton yaitu developer game asal China. Mobile Legends juga sudah mengadakan turnamen-turnamen besar baik tingkat nasional maupun tingkat internasional dengan hadiah yang cukup besar diantaranya adalah MSC (*Mobile Legends Southeast Asia Cup*) dan MPL (*Mobile Legends Professional League*), dari turnamen-turnamen ini game Mobile Legends mulai dikenal banyak kalangan di Indonesia.

Game online Mobile Legends bisa dimainkan oleh beberapa kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa, maka dari itu game ini sangat populer hingga sempat menjadi peringkat pertama game di *Play Store*. Dengan banyaknya orang yang bermain game ini maka tidak heran jika kita sering menemukan orang yang bermain game Mobile Legends di sekitar rumah, warung-warung maupun ditempat lain mulai dari satu orang, dua orang hingga sekelompok kecil.

2.2.3 Ciri-Ciri *Game Online*

Game Online merupakan suatu permainan yang dapat berdampak positif dan juga berdampak negative, semua itu tergantung bagaimana pemainnya dalam bermain *Game Online* tersebut. Ciri-ciri *Game Online* adalah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dapat dimainkan melalui sebuah jaringan internet.
berarti game online adalah permainan yang menggunakan jaringan internet sehingga dapat terhubung dengan pemain lainnya
- b. Ada sifat timbal balik dalam permainan *Game Online*.
Timbal balik disini berupa saling membalas entah dalam permainan, chat maupun pesan suara.
- c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis.
Game online bersifat dinamis yaitu mereka para pemain bermain dengan semangat sehingga ingin menang.
- d. Menuntut aturan-aturan permainan.
Disetiap permainan selalu ada aturan, begitu juga dengan *game online*, meski tidak saling mengenal namun tetap harus mematuhi peraturan game tersebut.
- e. Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.
Karena dalam game online mengincar kemenangan maka dari itu selalu ada ketegangan dan gairah saat bermain game tersebut.

2.2.4 Tipe-Tipe Game Online

Game Online berarti bermain game secara online dengan pemain lain melalui sebuah jaringan internet. *Game Online* sendiri memiliki beberapa tipe-tipe permainan yaitu :

- a. *First Person Shooter (FPS)*, yaitu tipe game yang menjadikan diri kita seolah berada dalam game yang sedang dimainkan dan membuat kita seperti karakter utama dalam game tersebut, contohnya adalah dalam game peperangan dimana kita seolah membawa senjata.
- b. *Role Playing Game (RPG)*, merupakan tipe permainan dimana pemain seolah menjadi tokoh atau karakter dalam permainan dan pemain yang menentukan alur permainan melalui pengambilan keputusan dalam game.
- c. *Real Time Strategy*, merupakan tipe permainan yang mengandalkan strategi atau taktik dalam bermain. Pemain dituntut berpikir untuk membuat strategi agar dapat memenangkan permainan.
- d. *Cross Platform Online*, merupakan tipe permainan yang bisa dimainkan melalui dua atau lebih platform (hardware) yang berbeda dengan mengandalkan jaringan internet.
- e. *Browser Games*, merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui bantuan browser seperti Google Chrome, Firefox, dan Opera. Browser yang digunakan adalah browser yang sudah mendukung adanya javascript, php atau flash.

f. *Massive Multiplayer Online Game (MMOG)*, adalah tipe *Game Online* dengan jumlah pemain dalam skala yang besar bahkan bisa mencakup pemain dari seluruh dunia dimana pemain dapat berinteraksi satu sama lain seperti dalam dunia nyata. Ada bermacam-macam jenis game MMOG diantaranya adalah MMORPG, MMOFPS dan MMORTS.

2.2.5 Dimensi *Game Online*

Salah satu dampak negative bermain *Game Online* adalah menjadi lupa waktu dan mengalami kecanduan, ini yang dapat berakibat buruk bagi pemain *Game Online* yang sudah kecanduan. Terdapat 7 komponen kecanduan *Game Online* menurut Lemmens (dalam Kustiawan & Utomo 2022) yakni :

1. *Salience*, bermain game online menjadi aktivitas yang lebih penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.
2. *tolerance*, sebuah proses dari aktivitas individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain game online bertambah jumlahnya.
3. *Mood*, mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain game online,, misalnya penenangan diri atau relaksasi.

4. *Withdrawal*, perasaan tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain game online. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung dan lekas marah.
5. *Relapse*, aktivitas bermain game online yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain game online setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu.
6. *Conflict*, merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain game online secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang disekitarnya.
7. *Problems*, masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain game online secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain.

2.3 Tinjauan Interaksi Sosial

2.3.1 Pengertian Interaksi Sosial

Menurut Herimanto & Winarno (2020) interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan timbal balik individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun antara kelompok dengan kelompok. Bentuk interaksi sosial contohnya adalah kerjasama, persaingan hingga pertikaian.

Interaksi sosial merupakan proses yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan

kelompok berkomunikasi dan saling mempengaruhi dalam pembicaraan, gerakan fisik, maupun sikap yang menghasilkan timbal balik, baik sebagai komunikan maupun komunikator (Walgito, 2003).

Interaksi sosial hanya dapat berlangsung antara pihak-pihak apabila terjadi reaksi dari kedua belah pihak. Walaupun orang-orang yang bertatap muka tersebut tidak saling berbicara, salah satu tanda interaksi sosial telah terjadi, karena masing-masing sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan-perubahan dalam perasaan maupun syaraf individu yang bersangkutan misalnya yang disebabkan oleh bau keringat, aroma minyak wangi, suara berjalan dan sebagainya.

Basrowi (2015) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Bentuknya tidak hanya bersifat kerjasama, tetapi juga berbentuk tindakan, persaingan, pertikaian dan sejenisnya.

Menurut Sudariyanto (2010:21) interaksi sosial merupakan hal terpenting didalam kehidupan di masyarakat, proses interaksi sosial terjadi jika bertemunya seseorang dengan orang maupun kelompok lainnya. Kemudian mereka saling berbicara, bekerja sama dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat digaris bawahi bahwa interaksi sosial tidak harus terjadi komunikasi. Ketika dua orang bertemu dan

mereka saling menyadari keberadaan keduanya tidak terjadi percakapan itu merupakan sudah terjadinya interaksi, berbeda jika keduanya tidak menyadari dengan tidak melihat atau mendengar apapun yang dapat dirasakan oleh indera manusia maka itu tidak terjadi interaksi.

Menurut Herimanto & Winarno (2020) ciri-ciri sebuah interaksi sosial adalah sebagai berikut:

- 1) Ada pelaku lebih dari satu orang
- 2) Ada komunikasi antar pelaku melalui kontak sosial
- 3) Ada dimensi waktu (dulu, sekarang dan akan datang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung
- 4) Ada tujuan tertentu, terlepas sama atau tidaknya tujuan tersebut.

2.3.2 Dimensi Interaksi Sosial

Menurut Herimanto & Winarno (2020) proses terjadinya interaksi sosial akan berlangsung jika diantara pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi sosial.

A. Kontak Sosial

Kontak sosial berasal dari kata latin yaitu *crun* atau *con* yang memiliki arti 'bersama-sama' dan *tango* yang berarti menyentuh, namun kontak sosial tidak hanya secara harfiah bersentuhan badan namun bisa juga lewat berbicara, melalui telepon, telegram, surat, radio dan sebagainya.

Kontak sosial merupakan hubungan yang terjadi antara satu orang atau lebih melalui percakapan dengan saling mengerti maksud dan tujuannya. Kontak sosial sendiri dapat bersifat positif dan negative, kontak sosial yang bersifat positif akan mengarah pada adanya kerja sama, sedangkan kontak sosial bersifat negative akan mengarah pada suatu pertentangan. Kontak sendiri dapat dibedakan menjadi dua yaitu kontak primer dan kontak sekunder.

a) Kontak primer

Kontak primer terjadi apabila ada kontak langsung dengan berbicara, contohnya orang yang melakukan kontak fisik seperti saling tersenyum, saling menyapa dan berjabat tangan.

b) Kontak sekunder

Merupakan interaksi yang tidak terjadi dengan langsung tatap muka dan ditandai dengan jarak dan perantara. Kontak sekunder dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Kontak sekunder yang terjadi secara langsung seperti terjadi antara masing-masing pihak melalui alat atau media tertentu contohnya surat, sms, telepon dan internet
- 2) Kontak sekunder yang terjadi secara tidak langsung yang memerlukan pihak ketiga contohnya orang yang meminta tolong untuk dikenalkan dengan orang lain.

B. Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses saling memberikan tafsiran kepada satu dengan yang lainnya, melalui tafsiran pada perilaku pihak lain, seseorang mewujudkan perilaku sebagai reaksi terhadap yang dimaksud atau peran yang ingin disampaikan pihak lain, dengan kata lain komunikasi merupakan tindakan seseorang untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Komunikasi dapat dibentuk dengan pembicaraan, gerak-gerik fisik atau perasaan

Baik dalam komunikasi verbal maupun non verbal merupakan upaya untuk menyampaikan pesan atau gagasan sekaligus sebagai media untuk menafsirkan atau memahami perasaan orang lain.

Berlangsungnya komunikasi interaksi sosial didasarkan pada beberapa factor berikut antara lain

1) Imitasi

imitasi adalah proses atau tindakan seseorang untuk meniru orang lain baik dari sikap, perbuatan, penampilan hingga gaya hidup.

2) Empati

Empati merupakan proses kejiwaan seseorang individu untuk ikut larut dalam perasaan orang lain baik pada saat suka maupun saat duka.

3) Sugesti

Sugesti adalah rangsangan, pengaruh atau stimulus yang diberikan individu kepada individu lain sehingga orang yang diberi sugesti itu melaksanakan apa yang disugestikan individu tersebut tanpa sikap yang kritis dan rasional.

4) Identifikasi

Identifikasi adalah upaya yang dilakukan individu untuk menjadi sama (identik) dengan individu yang ditirunya. Identifikasi ini sangat erat kaitannya dengan imitasi.

5) Simpati

Simpati merupakan proses kejiwaan seseorang individu yang merasa tertarik dengan individu atau kelompok lain karena sikap, penampilan ataupun perbuatannya.

6) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan, rangsangan, pengaruh atau stimulasi yang diberikan individu kepada individu lain sehingga orang yang diberi motivasi melaksanakannya secara kritis, rasional dan tanggung jawab.

Berdasarkan uraian mengenai interaksi sosial dan dimensi interaksi sosial, disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah alat untuk tercapainya sebuah komunikasi yang efektif dan dengan memiliki

tujuan tertentu dengan adanya timbal balik dan saling mempengaruhi antara keduanya.

2.3.3 Pengaruh Penggunaann *Game Online* terhadap Interaksi

Interaksi yaitu satu relasi antara dua system yang terjadi sedemikian rupa sehingga kejadian yang berlangsung pada satu system akan mempengaruhi kejadian yang terjadi pada system lainnya. Interaksi adalah satu penelitian sosial antar individu sedemikian rupa sehingga individu yang bersangkutan saling mempengaruhi satu sama lainnya (Chaplin, 2011).

Game Online adalah sebuah permainan yang membutuhkan koneksi internet. Semakin majunya teknologi, seseorang tidak akan kesulitan lagi untuk mengakses internet baik untuk mencari informasi maupun mencari hiburan. *Game Online* merupakan game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui jaringan internet. Hal ini disediakan sebagai tambahan perusahaan penyedia layanan online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang menyediakan permainan (Tobing, 2019)

Remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk menjadi dewasa. Remaja merupakan seluruh perkembangan baik secara fisik, intelektual, emosi dan sosial (Rita, 2008). Masa remaja merupakan masa yang paling menyenangkan dimana kita

sedang bersemangat untuk mencoba berbagai hal baru dan juga bersemangat dalam mencari teman dan berteman antar sesama.

Tahap perkembangan batasan usia remaja yang umum digunakan adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang usia remaja dibedakan menjadi tiga, yaitu 12 - 15 tahun merupakan masa remaja awal, 15 - 18 tahun merupakan masa remaja pertengahan dan 18 - 21 tahun merupakan masa remaja akhir. Monks, Knoers dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu 10 - 12 tahun adalah masa pra remaja, 12-15 tahun adalah masa remaja awal, 15 - 18 tahun adalah masa remaja pertengahan dan 18 - 21 tahun adalah masa remaja akhir. Masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek untuk memasuki masa dewasa.

Dengan berkembangnya zaman, *Game Online* sendiri cepat berkembang hingga ke pelosok. Remaja di desa Tuk termasuk yang mengalami perkembangan zaman tersebut dengan seringnya bermain *Game Online* dengan teman yang dekat bahkan dengan teman yang jauh. *Game Online* ini juga mempengaruhi interaksi sosial remaja di Desa Tuk.

Meski bermain *Game Online* tidak mengenal batasan umur, tetapi pada usia remaja biasanya banyak sekali yang bermain *Game Online* bahkan hingga kecanduan. Bermain *Game Online* sendiri dapat bersifat positif maupun negative bagi penggunanya, tergantung bagaimana tujuan kita bermain *Game Online* tersebut.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Game Online* terdapat hal baik dan buruk tergantung cara kita menggunakannya. Hal baiknya adalah kita dapat berinteraksi dengan teman yang kita tidak kenal sebelumnya hal buruknya adalah banyak terdapat kata-kata kasar saat kalah dalam bermain.

