**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

* 1. ***Game online***
		1. **Sejarah Permainan *Game Online* Di Indonesia**

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN *(Local Area Network )* saja tetapi sudah mencakup WAN *(Wide Area Network)* dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game*-*game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game*-*game* ini kemudian menginspirasi *game*-*game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat. Semakin berkembangnya teknologi membuat permainan *game online* semakin marak, dan tentunya ini merupakan kebahagiaan tersendiri bagi para *gamers*. Masa kejayaan *game online* pertama, ketika *Ultima* Online, *EverQuest*, dan *Asheron’s Call* tidak memiliki saingan. Sukses pertama ketiga *game* inilah yang memberikan inspirasi bagi perusahaan-perusahaan lain untuk memulai membuat *game online* mereka sendiri.

9

Mulainya persaingan Mei 2001–April 2002. Pada masa ini perkembangan *EverQuest* dan *Asheron’s Call* menurun drastis, bahkan *Ultima Online* kehilangan pelanggannya. Ini disebabkan karena sejumlah *game online* baru memasuki pasar dengan keunikannya masing-masing. Selain itu, pembatalan Electronic Arts untuk membuat *Ultima Worlds Online: Origin* atau *Ultima Online* 2 juga membuat para pemain kecewa. *Electronic Arts* memilih untuk berkonsentrasi pada terus mengembangkan Ultima Online dan melebarkan sayap ke pasar Asia.

*Game online* sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Karena *game* tersebuat mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki computer maupun jaringannya. Sekitar tahun 2001 *game online* muncul di Indonesia, yang diawali dengan munculnya *game online* keluaran yang bernama *Nexia online*. Setelah itu banyak *game online* yang ada di Indonesia, mulai dari yang berbau *action*, sport, maupun RPG*(role-playing game)*. Sudah banyak pula *game*-*game* masuk ke Indonesia dari tahun 2001 sampai sekarang.

*Game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun *RPG (role-playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antuiasme para *game*r di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *game*s di Indonesia (liga*game*s.com,2015).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia telah mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat, termasuk dalam menerima masuknya *game online*. Bisnis warnet di Indonesia semenjak beberapa tahun terakhir terlihat sangat pesat. Di beberapa warnet umumnya terlihat dipenuhi oleh kalangan pelajar yang tak kelak selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain *game online*

* + 1. **Pengertian *Game Online***

Andrew Rollings dan Ernest Adams (dalam kurniawan 2017:99) menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.

* + 1. **Definisi Kecanduan *Game Online***

Menurut Severin (dalam Giandi 2012:7) menjelaskan sebagai berikut: *Game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan lainnya.

Dari definisi mengenai kecanduan game online maka, peneliti dapat menyimpulkan bahwa definisi game online adalah permainan berbasis internet yang dapat menghubungkan pemain secara langsung dan apabila digunakan secara berebihan maka akan timbul dampak negatif

* + 1. **Aspek-aspek Kecanduan *Game Online***

Menurut Young (dalam Dewi 2016:223) aspek-aspek kecanduan internet meliputi beberapa hal berikut ini:

Perhatian tertuju pada aktivitas *online* ingin bermain internet dalam jumlah waktu yang semakin meningkat untuk mendapatkan kepuasan, tidak dapat mengontrol, mengurangi atau menghentikan kegiatan berinternet, merasa gelisah, tertekan, lekas marah ketika mengurangi atau menghentikan penggunaan internet. *Online* lebih lama dari waktu yang direncanakan. Menjadikan internet sebagai cara untuk melepaskan diri dari berbagai permasalahan atau melepaskan diri dari perasaan yang tidak menyenangkan. Kembali menggunakan internet walaupun sudah banyak menghabiskan kecenderungan untuk menarik diri ketika *offline*. Berani mengambil resiko kehilangan hubungan dengan orang terdekat, pekerjaan, pendidikan, atau karir karena bermain internet. Berbohong terhadap anggota keluarga untuk mengurangi tingkat hubungan bermain internet.

Menurut Lemmens Valkenburk and Peter (dalam Masyita 2016: 34), mengembangkan aspek-aspek tersebut menjadi 7 dimensi, antara lain:

1. *Salience* (Arti)

Aspek dimana bermain game menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya (keasyikan), perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain *game*akan selalu terpikir dengan *game online* yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *game online*.

1. *in* *Tolerance*

Aspek yang berkaitan dengan proses di mana seseorang mulai bermain *game* lebih sering, sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yangdihabiskan untuk *game*. Pemain kesulitan menghentikan aktivitas bermain *game online* dan bahkan menambah waktu bermainnya.

1. *Mood Modification* (Modifikasi *Mood*)

Dimensi ini sebelumnya diberi label *euphoria*, mengacu pada '*buzz*' atau 'tinggi' yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang dan-atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat bermain *game*. Pemain *game online*akan merasakan suatu perubahan *mood* yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *gameonline*.

1. *Relapse* (Pengulangan)

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain *game*.Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol. Ketika pemain *game online* berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahapkecanduan pemain akan selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahanya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya.

1. *Withdrawal* (Penarikan)

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan-atau efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu pemain *game online*akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan.

1. *Conflict* (Konflik)

Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain *game* yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya.Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas *gaming*nya. Hal tersebut tentu saja membuatnya memiliki konflik dengan orang-orang disekitarnya.

1. *Problem* (Masalah)

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain *game* berlebihan.Masalah dengan lingkungan sosial maupun yang timbul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol. Masalah-masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu *game online* dapat bersifat fisik maupun sosial.

* + 1. **Indikator Kecanduan *Game Online***

Menurut Lee (dalam Suplig 2017:182) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen, indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online,* yakni:

1. *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan)

terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

1. *Withdrawal symptoms* (Gejala dari pembatasan)

*Withdrawal symptoms* adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan *insomnia.* Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness.*

1. *Tolerance* (toleransi)

merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood.* Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraaan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

1. *Negative repercussion* (Reaksi negatif)

komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi*,* dan kehidupan social

* + 1. **Dampak Negatif *Game Online***
			1. Menimbulkan kecanduan

Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold/tool/*karakterdan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.

* + - 1. Mendorong melakukan hal-hal negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti *facebook*, *email* dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking* dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan *password* tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang, meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain *game*.

* + - 1. Terbengkalai kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun perkerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.

* + - 1. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *game*rs karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari).

* + 1. **Dampak Positif *Game Online***
			1. Menghilangkan Stress

Dampak positif yang paling umum dalam bermain *game online*, ketika kita mempunyai masalah lalu sebagian orang melampiaskannya dengan bermain *game online*, masalah pun akan sedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam *game online* yang kita mainkan.

* + - 1. Menambah Konsentrasi

Sebuah penelitian di Inggris menyampaikan bahwa orang yang suka memainkan *game online* memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, mereka juga memungkinkan untuk mampu menyelesaikan beberapa tugas sekaligus. Selain itu, *game online* juga mampu mengembangkan imajinasi setiap orang yang memainkannya.

* + - 1. Meningkatkan Kinerja Otak

Terkadang beberapa permainan dalam *game online* sama sepertinya juga sebagai bahan pembelajaran, sehingga apabila kita tidak bermain *game*s secara berlebihan maka juga akan sedikit meningkatkan kinerja otak kita

* + - 1. Meningkatkan Pengetahuan Tentang Komputer

Biasanya dalam memainkan *game online* , pasti membutuhkan komputer dan juga koneksi internet yang bagus, maka dari itu para pencinta *game*s pun mulai mencoba untuk mencari berbagai komputer yang memiliki komponen yang bagus, sehingga mereka pun mengerti bagaimana cara membangun komputer agar menjadi lebih baik.