

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. *Game online*

a. Pengertian *Game online*

Zaman yang serba digital ini *handphone* sangat mudah didapatkan oleh banyak orang termasuk remaja. Ketertarikan remaja terhadap *handphone* karena hal yang beragam mulai dari pendidikan, media sosial, hiburan, maupun *Game online*.

Dalam bahasa Inggris, kata "*Game*" berarti "permainan". Aturan permainan awal untuk setiap permainan berbeda-beda, yang memperluas variasi jenis permainan. Hampir semua orang suka bermain game, baik itu anak-anak, remaja, maupun dewasa; itu mungkin hanya bergantung pada game yang mereka pilih untuk dimainkan. Hal ini dikarenakan salah satu tujuan dari permainan adalah untuk menghilangkan ketegangan atau kebosanan.¹

Game online adalah game yang dimainkan melalui jaringan komputer dengan menggunakan koneksi internet. Dimainkan di PC (komputer pribadi) oleh beberapa peserta secara bersamaan, beberapa di antaranya mungkin tidak mengenal satu sama lain. Definisi para ahli tentang *Game online* adalah sebagai berikut:

- 1) Chandra Zebah 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) Young bahwa "*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet"².

¹Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2* (Malang: Maskha, 2018), 1,

² Maurice Andrew Suplig, "Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar The Effects of Student Online Game Addiction Class X High School towards Social Intelligence at Christian School in Makassar" 15, no. 2 (2017): 178.

- 3) Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) “sebuah komunitas pencinta games di Indonesia, mengemukakan bahwa *Game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara online (via internet), bisa menggunakan PC (Personal Computer) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya”.
- 4) Antonim Tri Setio menyimpulkan “*Game online* adalah *game* atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan *game* yang sama”.³

Melihat dari beberapa definisi tentang *Game online*, maka bisa dipahami bahwa *Game online* adalah game yang dapat dimainkan dengan orang lain di perangkat yang terhubung ke jaringan Internet. Pemain harus menyadari peraturan saat bermain *Game online*. Untuk menjadi pemain profesional yang dapat dengan mudah memenangkan setiap permainan, pemain *Game online* juga harus memiliki bakat tertentu.

b. Sejarah Perkembangan *Game online*

Game online sekarang terkenal karena ada banyak berita dan media yang memberitakan tentangnya. Bahkan *Game online* yang dikembangkan di Indonesia sudah memiliki sertifikasi resmi dan populer. Kami mungkin secara pribadi menggunakan komputer atau perangkat seluler untuk bermain *Game online* seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan lain sebagainya.

Pada tahun 1969, *Game online* pertama dimainkan di komputer, yang hanya dapat menampung dua pemain. Kemudian dibuatlah komputer dengan fitur *time-sharing*, yang memungkinkan lebih banyak orang memainkan game *multiplayer* tanpa harus berada di ruangan yang sama. Ketika jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*) pertama kali muncul pada tahun 1970, jaringan komputer tidak lagi hanya terbatas pada LAN (*local area network*), tetapi juga memiliki WAN, yang akhirnya mengarah pada penciptaan internet. Sebagian besar game internet

³ Agung Salim et al., “Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN ALAUDDIN Makassar,” *UIN Alauddin Makassar*, no. 9 (2016): 12–13.

pertama adalah simulasi penerbangan atau pertempuran yang digunakan untuk pelatihan militer sebelum menjadi populer. Game-game ini kemudian memacu pembuatan dan pertumbuhan game-game selanjutnya. Dimulai pada tahun 2001 dengan diluncurkannya *Nexian online*, game internet mulai tersedia di Indonesia. Gamer Indonesia dapat memilih dari berbagai macam game, termasuk game aksi, olahraga, dan genre lainnya.⁴

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan *Game online* tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. *Game online* berkembang di Indonesia mulai tahun 2001. *Game online* mencerminkan pesatnya pertumbuhan jaringan komputer, yang dulunya merupakan jaringan area lokal kecil, kemudian menjadi Internet dan terus berkembang hingga saat ini. *Game online* sangat populer saat ini. Ini karena *Game online* menyenangkan dan memuaskan banyak orang. Meski tentu ada efek sampingnya, yaitu ketergantungan.

c. Jenis-jenis *Game online*

Perkembangan teknologi saat ini telah membuat jenis-jenis *Game online* semakin beragam. Saat ini, sudah banyak *Game online* yang dapat diunduh di *play store* dan di mainkan melalui *handphone*. Mulai dari *Game online simulasi* hingga *Game online casual*.

Jenis game bisa sangat banyak dan beragam, bervariasi dalam segala hal mulai dari jumlah peserta hingga berbagai media yang digunakan untuk *memainkannya*. Berikut adalah beberapa kategori game berdasarkan jenis game yang sering dimainkan di komputer dan perangkat mobile:⁵

a) *Action Game s*

Biasanya meliputi tantangan fisik, teka-teki (*puzzle*), balapan, dan beberapa konflik lainnya.

b) *Real Time Strategy (RTS)*

Game yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. Contoh *gam* jenis ini adalah *Age of Empire*, *War Craft*, dan sebagainya.

c) *Role Playing Game s (RPG)*

⁴ Syerif NurHakim, *Dunia Komunikasi Dan Gadget*, ed. Suryaning Wulan, Cetakan pe (Jakarta: Penerbit Bestari, 2015), 112,

⁵ Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*, 2– 3.

Sebagian besar permainan ini termasuk strategi, penalaran, dan eksplorasi. Selain itu, terkadang ada tantangan dan masalah ekonomi karena tujuan utama game ini adalah mengumpulkan harta karun dan menukarnya dengan senjata yang lebih kuat. *Final Fantasy*, *Ragnarok*, *Lord of the Rings*, dan judul lainnya adalah contoh dari game-game ini.

d) *Real World Simulation*

Termasuk simulasi adalah masalah kendaraan dalam acara olahraga serta kendaraan militer. Dalam game ini, sebagian besar tantangannya bersifat taktis dan fisik daripada eksplorasi, finansial, dan filosofis. *Champion Manager* adalah salah satu contohnya.

e) *Construction and Management*

Seperti game *The Sims* dan *Roller Coaster Tycoon*. Intinya, ini adalah masalah filosofis dan ekonomi. Permainan ini hampir tidak pernah menyertakan rintangan fisik, eksplorasi, atau konfrontasi..

f) *Adventure game s*

Mengutamakan pemecahan teka-teki dan mengeksplorasi masalah. Namun, masalah intelektual dan kesulitan fisik yang sangat jarang mungkin ada.

g) *Puzzle game s*

Dimaksudkan untuk mengatasi suatu masalah tertentu. Di sini, hampir setiap kendala melibatkan masalah logika yang seringkali terikat waktu.

h) *Slide scrolling game s*

Jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background. Contoh game tipe seperti ini adalah *Super Mario*, *Metal Slug*, dan sebagainya.

Dari penjelasan diatas jenis-jenis *Game online* sangat banyak dan bervariasi salah satunya yaitu *Action Game s* jenis *game* yang satu ini membutuhkan ketangkasan pemain agar bisa memenangkan pertandingan, *Real Time Strategy (RTS)* jenis *game* ini biasanya adalah game perang yang mengharuskan pemainnya mengatur strategi terbaik untuk memenangkan permainan, *Role Playing Game s (RPG)* jenis permainan online yang memiliki karakter khayalan yang tentunya hanya ada di negeri dongeng, *Real World Simulation*, dan *Construction and Management* sama

menggambarkan dunia didalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata, *Adventure game s* dalam sebuah *game bergenre adventure* terdapat sebuah alur cerita sehingga dalam sebuah permainan harus melanjutkan *event* berikutnya, artinya permainan tidak bisa mengulang *event* yang telah dilaluinya., *Puzzle game s* jenis *game* untuk memecahkan suatu masalah tertentu., *Slide scrolling game s*

d. Dampak *Game online*

Bermain *Game online* bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan terutama bagi remaja yang suka bermain *handphone*. *Game online* memiliki efek baik dan buruk, sama seperti hobi lainnya. *Game online* yang ramah untuk remaja dapat memberikan efek yang baik jika dimainkan dengan benar, seperti tidak berlebihan.

Pengaruh atau efek adalah definisi dampak yang paling sederhana. *Game online* berisi pengaruh atau efek yang saling bertentangan, dan efek ini berubah tergantung bagaimana penggunaannya. Salah satu dampak dari bermain *Game online* adalah:⁶

1) Dampak Positif *Game online*

dapat meningkatkan kapasitas seseorang untuk berpikir dan analisis kasus. Selain itu, pemain lebih fokus daripada non-pemain. Anak-anak dapat menghindari kebosanan dan kelelahan (stres) dari tugas sekolah dengan bermain *Game online*. Dalam jumlah sedang, bermain video game dapat meningkatkan fungsi kognitif dan bahkan memiliki kapasitas saturasi yang lebih rendah daripada belajar dan membaca literatur. Hal ini secara tidak langsung akan membuat gamer terbiasa mengetik karena kebanyakan *Game online* menuntut pemainnya untuk mengetik sambil berkomunikasi dengan pemain lain. Gamer online mungkin memahami berbagai bahasa asing yang sering digunakan dalam game dan prolog game secara tidak langsung. *Game action online*, misalnya, dapat membantu meningkatkan kemampuan seseorang untuk menawar, membuat

⁶ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni Program, “HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 KUTA Ni Putu Arika Mulyasanti Pande Dan Adijanti Marheni” 2, no. 2 (2015): 165.

keputusan, atau melaksanakan perencanaan dan pemikiran strategis dalam keadaan tertentu.

Lebih sedikit waktu yang dihabiskan untuk berhubungan dengan komunitas sebagai akibat dari bermain *Game online*, dan akibatnya para gamer lebih cenderung mengasingkan diri dari masyarakat. Banyak orang bersikeras bermain game sebagai kebutuhan sehari-hari. Mereka yang sudah ketergantungan dengan video game akan mengalami kesulitan untuk fokus dan berinteraksi dengan orang lain. Siswa yang kecanduan game cenderung lesu dengan pelajaran mereka. Orang-orang yang memainkan *Game online* ini cenderung kurang sadar akan lingkungan sekitar mereka dan lebih banyak informasi yang tidak diketahui, yang berdampak negatif pada masyarakat.⁷

2) Dampak Negatif *Game online*

Game online telah terbukti memiliki efek berbahaya pada perkembangan psikologis siswa oleh beberapa akademisi dan psikolog. Kecanduan atau kecanduan yang kuat adalah salah satu efek merugikan yang ditimbulkan oleh *Game online* terhadap perkembangan siswa. Menurut Gentile, anak muda yang kecanduan game internet sering kali menunjukkan peningkatan agresi, tingkat pencapaian yang lebih rendah, dan masalah sosial termasuk menutup diri dan kesulitan berinteraksi dengan orang lain.

Ini terjadi karena terlepas dari lingkungannya, terlalu banyak waktu dihabiskan untuk bermain *Game online*. Akibatnya, lebih sedikit waktu yang dihabiskan untuk belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Jika hal ini terus berlangsung dalam jangka waktu yang lama, diprediksikan bahwa anak tersebut akan mengasingkan diri dari lingkungan sosialnya, sulit menyesuaikan diri, berkembang menjadi pribadi yang pendiam, dan kehilangan minat pada orang lain.

Kecanduan *Game online* akan memengaruhi perilaku siswa dan menyebabkan mereka berperilaku tidak normal secara sosial. Jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain *Game online* berdampak pada perilaku mereka, yang

⁷ Eliza Putri Masyani, “Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP 6*, No 2, (2021):11.

mungkin termasuk tidak termotivasi untuk belajar, membolos, dan sering datang terlambat ke sekolah.⁸

Berdasarkan penjelasan diatas *Game online* dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif tergantung pada penggunaannya. Dampak positif dari bermain *Game online* yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, pemain *Game online* secara tidak langsung mampu memahami beberapa bahasa asing yang sering digunakan dalam permainan dan *prolog game* . Sedangkan dampak negatifnya yaitu prestasinya menurun, meningkatkan perilaku agresif, dan masalah sosial seperti kurangnya berinteraksi dengan orang lain serta tidak peduli dengan lingkungan.

Dampak yang ditimbulkan oleh *Game online* dapat minimalisir dengan pengasuhan yang bertanggung jawab. Sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya, program parenting dimaksudkan untuk membantu orang tua dan anggota keluarga lainnya dalam melaksanakan tanggung jawab sosial dan pendidikan yang berkaitan dengan mengasuh, merawat, mengawasi, dan mendidik anak agar tumbuh dan berkembang secara efisien. Tujuan kursus parenting adalah mendekatkan orang tua dengan anak-anaknya. memiliki pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan untuk mendidik anak-anak dan menciptakan generasi manusia yang cakap, berkualitas, dan bermoral. Melalui seminar parenting, orang tua dapat mendiskusikan isu-isu yang mempengaruhi keluarga mereka termasuk anak-anak. Selain itu, mengasuh anak dapat membantu orang tua menjadi orang tua yang lebih baik dengan mengajari mereka keterampilan khusus selain mendidik mereka tentang mengasuh anak.⁹

2. Perilaku Sosial

a. Pengertian Perilaku Sosial

Istilah moralitas dan perilaku sering digunakan secara bergantian. Seperti kita ketahui bersama, akhlak atau akhlak

⁸ Dewi Handayani, “ DAMPAK PERMAINAN *GAME ONLINE* TERHADAP MANAJEMEN WAKTU SISWA DI SMPN 2 TOMPOBULU KABUPATEN GOWA” *Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 9, No 3, (2022): 231.

⁹ Alfauziah Rahmadan, “ Pengaruh Parenting Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Dasar” *TUNAS: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* 8, No 1 (2022): 92.

seseorang membutuhkan tuntunan agar terarah ke arah akhlak yang baik dan mencegah terjadinya penyimpangan. Apakah itu terlihat oleh orang lain atau tidak, perilaku juga dikenal sebagai aktivitas manusia.

Studi tentang perilaku manusia dikenal sebagai psikologi dan berasal dari istilah Yunani *psyche* (pikiran) dan *logos* (sains). Perilaku mengacu pada tindakan, gerakan, reaksi, respons, dan aktivitas yang dilakukan organisme. Perilaku, perilaku, perilaku, dan tindakan adalah reaksi seseorang terhadap isyarat lingkungan. Perilaku seseorang juga membentuk serangkaian respons yang kohesif yang sering kali dipengaruhi oleh pengalaman mereka.¹⁰

Perilaku sosial mengacu pada interaksi yang dilakukan orang dengan lingkungannya. Interaksi fisik dan psikologis dengan orang lain, atau sebaliknya, untuk memuaskan diri sendiri atau orang lain sesuai dengan harapan masyarakat, disebut perilaku sosial.¹¹ Menurut Max Weber “Perilaku mempengaruhi aksi sosial dalam masyarakat yang kemudian menimbulkan masalah-masalah. Orang yang berperilakunya mencerminkan keberhasilan dalam proses sosialisasinya dikatakan sebagai orang yang sosial, sedangkan orang yang perilakunya tidak mencerminkan proses sosialisasi tersebut disebut non sosial” .¹²

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh lingkungan sosial dirumah masyarakat maupun sekolah. Apabila lingkungan sekitar tersebut memberikan pengaruh yang baik maka remaja juga akan berperilaku sosial dengan baik sebaliknya jika lingkungan sekitar memberikan pengaruh yang kurang baik maka remaja juga akan berperilaku sosial kurang baik.

¹⁰Timotius Kris, H, “ Otak Dan Perilaku,” ed. C.A.Aditya, 1st ed. (Yogyakarta: PENERBIT ANDI, 2018), 2.

¹¹ Nunu Nurfirdaus and Risnawati, “ Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di SDN 1 Windujanten),” *Jurnal Lensa Pendas* 4, no. 1 (2019): 39, <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas/article/download/486/339/>.

¹² Shokhibul Mighfar, “SOCIAL EXCHANGE THEORY : Telaah Konsep George C. Homans Tentang Teori Pertukaran Sosial” 9, no. 2 (2015): 262.

b. Teori Perilaku Sosial

Teori macam perilaku social menurut Sarlito dibagi menjadi tiga yaitu :¹³

- 1) Perilaku sosial Yang dimaksud dengan perilaku sosial adalah berkembang dari bagaimana individu bertindak di tahun-tahun awal mereka untuk memuaskan keinginan mereka untuk inklusi. Dalam interaksi interpersonalnya dengan orang lain dalam keadaan dan kondisinya, ia tidak memiliki masalah. Dia dapat terlibat dengan orang lain secara substansial, tetapi dia mungkin juga menghindari melakukannya. Secara tidak sadar, dia berpikir bahwa dia penting dan orang lain memahami ini tanpa dia harus mengungkapkannya. Sendiri, orang lain akan memasukkannya ke dalam rencana mereka.
- 2) Jika tuntutan inklusi tidak terpenuhi, maka perilaku sosial (sub social behavior) akan berkurang, seperti ketika seorang anak sering ditelantarkan oleh keluarganya. Individu ini cenderung menghindari koneksi orang lain, tidak ingin menjadi anggota kelompok, menjaga jarak dengan orang lain, tidak mau tahu, dan acuh tak acuh. Dengan kata lain, ada kecenderungan untuk menyendiri dan tertutup. Contoh perilaku yang lebih ringan meliputi: datang terlambat atau tidak sama sekali untuk rapat, tertidur di ruang diskusi, dan sebagainya. Alam bawah sadarnya dipenuhi dengan ketakutan bahwa dia adalah orang yang tidak berharga dan tidak ada orang lain yang akan menghargainya.
- 3) Perilaku terlalu sosial (over social behavior). Psikodinamikanya sama dengan perilaku kurang sosial, yaitu disebabkan kurang inklusi. Tetapi pernyataan perilakunya sangat berlawanan. Orang yang terlalu sosial cenderung memamerkan diri berlebih-lebihan (exhibitonistik). Bicaranya keras, selalu menarik perhatian orang, memaksakan dirinya untuk diterima dalam kelompok, sering menyebutkan namanya sendiri, suka mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengagetkan.

¹³ Sarwono Sarlito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), 28.

c. Bentuk-bentuk Perilaku Sosial

Berbagai bentuk dan jenis konflik interpersonal antar manusia dapat mengungkapkan karakter seseorang atau menunjukkan situasi yang berpotensi berbahaya ketika mereka berinteraksi dengan orang lain. Dalam eksperimen sosial ini, teori interaksi sosial Max Weber digunakan untuk menciptakan peralihan dari interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, dimana interaksi sosial diklasifikasikan ke dalam tiga kategori dengan tujuan kebutuhan untuk menggunakan interaksi sosial untuk melepaskan komponen tubuh yang terperangkap. hadir dalam tubuh.

Klasifikasi mengenai perilaku sosial atau tindakan sosial menurut Max Weber adalah sebagai berikut:¹⁴

- a) Rasionalitas Instrumental (Zweckkrationalitat)

keputusan yang dibuat setelah mempertimbangkan dengan hati-hati tujuan dan sumber daya yang ada. suatu kegiatan yang menunjukkan efisiensi dan efektifitas.
- b) Rasionalitas Tujuan (Wertrationalitat)

Karena tujuan yang berkaitan dengan nilai-nilai telah ditetapkan, maka tindakan yang melihat alat-alatnya hanyalah pemikiran dan perhitungan sadar.
- c) Tindakan Tradisional

Tindakan yang dilakukan berdasarkan kebiasaan tanpa perencanaan, tanpa refleksi yang sadar.
- d) Tindakan Efektif

Tindakan yang dilakukan dan didominasi oleh perasaan atau emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan yang sadar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk bentuk perilaku sosial ada empat yaitu rasional instumental ketika seseorang mengambil tindakan itu disesuaikan dengan apa yang pada akhirnya akan dicapai, rasionalitas tujuan tindakan sosial yang memperhatikan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, tindakan tradisional tindakan sosial yang menjadi kebiasaan dan mendarah daging, dan tindakan efektif tindakan sosial berdasarkan perasaan atau emosi yang dirasakan oleh individu.

¹⁴ I. B. Wirawan, *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma: Fakta Sosial, Definisi Sosial, Dan Perilaku Sosial*, cetakan 1 (PRENADAMEDIA GROUP, 2012), 101.

d. Indikator Perilaku Sosial

Ketika seseorang berinteraksi dengan individu lain, banyak perilaku sosial yang dapat dilihat, yang pada hakekatnya merupakan karakteristik atau sifat kepribadian. Sama halnya dengan kehidupan berkelompok, anggota kelompok lainnya akan dapat langsung melihat ciri-ciri perilaku sosial seseorang. Sifat dan pola reaksi interpersonal dapat digunakan sebagai indikator perilaku sosial, yaitu :¹⁵

- 1) Kecenderungan perilaku peran, seperti kecenderungan keberanian sosial dan kepengecutan. Orang dengan watak yang berani seringkali suka membela dan menegakkan hak-haknya, tidak takut untuk bertindak sesuai dengan standar sosial, dan mengutamakan kepentingannya sendiri daripada kekuasaan. Sedangkan sifat pengecut menunjukkan perilaku atau keadaan sebaliknya. Selain itu Sifat inisiatif secara social dan pasif Orang yang memiliki sifat inisiatif biasanya suka mengorganisasi kelompok, tidak suka mempersoalkan latar belakang, suka member masukan atau saran dalam berbagai pertemuan, dan biasanya suka mengambil alih kepemimpinan. Sedangkan sifat orang yang pasif secara social ditunjukkan oleh perilaku yang bertentangan dengan sifat orang yang aktif. Sifat mandiri dan tergantung Orang yang memiliki sifat mandiri biasanya membuat segala sesuatunya dilakukan oleh diri sendiri, seperti membuat rencana sendiri, melakukan sesuatu dengan cara sendiri, tidak suka berusaha mencari nasihat atau dukungan dari orang lain, dan secara emosional cukup stabil. Sedangkan sifat orang yang ketergantungan cenderung menunjukkan perilaku social sebaliknya.
- 2) Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial . Dengan indkator yaitu dapat diterima atau ditolak oleh orang lain Orang yang memiliki sifat dapat diterima oleh orang lain biasanya tidak berprasangka buruk terhadap orang lain, loyal, dipercaya, pemaaf dan tulus menghargai kelebihan orang lain. Sementara sifat orang yang ditolak biasanya suka mencari kesalahan dan tidak mengakui kelebihan orang lain. Suka bergaul dan tidak suka bergaul

¹⁵ Sri Rahayu Endang Lindawati, *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Sosial Remaja Di Desa Panduman Kecamatan Jilbuk Jember*, (thesis, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2015) 20-22.

Orang yang suka bergaul biasanya memiliki hubungan social yang baik, senang bersama dengan yang lain dan senang bepergian. Sedangkan orang yang tidak suka bergaul menunjukkan sifat dan perilaku sebaliknya. Sifat ramah dan tidak ramah Orang yang ramah biasanya periang, hangat, terbuka, mudah didekati orang, dan suka bersosialisasi. Kebalikannya sering terjadi pada mereka yang tidak baik. keduanya simpatik dan acuh tak acuh Orang yang berempati sering memiliki belas kasihan terhadap kebutuhan dan keinginan orang lain, baik hati, dan suka membela yang kurang beruntung. Namun, orang yang tidak berempati menunjukkan sifat yang berlawanan.

- 3) Kecenderungan Perilaku Ekspresif. Salah satunya adalah seberapa kompetitif dan tidak kompetitifnya mereka (suka berkolaborasi). Orang yang menyukai kompetisi sering melihat interaksi interpersonal sebagai kontes, dengan musuh yang harus ditaklukkan untuk memajukan kepentingan mereka sendiri. Sebaliknya, mereka yang menyukai persaingan menunjukkan sifat yang berlawanan. baik sifat agresif maupun pasif Menyerang orang lain secara langsung atau tidak langsung, pendendam atau memberontak kepada mereka yang berkuasa, terlibat dalam perilaku argumentatif, dan suka menyangkal adalah sifat umum dari orang yang agresif. Orang cenderung tidak agresif, yang menyiratkan perilaku sebaliknya. kepribadian yang tenang atau kenyamanan sosial Sebagian besar waktu, individu yang tenang merasa tidak nyaman ketika mereka berbeda dari individu lain, menderita kecemasan, penghinaan, dan ketidakpastian, dan jengkel ketika orang lain melihatnya. Jenis angkuh atau angkuh Orang yang suka menyombongkan diri sering kali melakukan perilaku yang berlebihan, menginginkan perhatian, dan bertindak dengan cara yang aneh untuk menarik perhatian orang lain.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Sosial

Ada dua kategori perilaku: perilaku yang diciptakan dan perilaku alami. Perilaku alami adalah ketika suatu organisme bertindak secara spontan sebagai respons terhadap rangsangan eksternal. Perilaku ini telah mendarah daging dalam diri seseorang sejak bayi. Sebaliknya, perilaku yang terbentuk adalah perilaku yang telah dipelajari, dilatih, dikembangkan, dan/atau diciptakan melalui kebiasaan.

Bergantung pada bagaimana pelatihan dan kebiasaan diterapkan, perilaku formasi ini dapat berubah.

Banyak elemen, termasuk faktor internal—yaitu, hal-hal yang dibawa seseorang dari dalam—mempengaruhi perilaku sosial manusia. Unsur-unsur ini dapat berupa keinginan, dorongan internal, sikap, atau insting. Dua elemen, yaitu faktor biologis dan sosio-psikologis, berdampak pada komponen internal. Karakteristik genetik atau biologis alami juga dapat berperan, seperti halnya kebutuhan dasar seperti kelaparan dan kebutuhan untuk menjaga keamanan diri. Keterampilan kognitif adalah karakteristik intelektual yang terkait dengan pengetahuan manusia untuk komponen sosiopsikologi berupa kemampuan afektif yang berkaitan dengan emosi manusia. Selain itu, pengaruh eksternal adalah mereka yang independen dari seseorang atau entitas. Komponen yang mempengaruhi perilaku sosial ini berasal dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi perilaku manusia, ketika faktor itu sendiri baik maka akan menghasilkan perilaku yang baik sebaliknya jika faktor tersebut kurang baik maka akan menghasilkan perilaku yang kurang baik. Dari penjelasan di atas faktor internal bersal dari diri sendiri seperti motivasi untuk diri sendiri dan sikap yang dipengaruhi oleh faktor biologis serta faktor sosio psikologi. Faktor internal tersebut bervariasi dan memunculkan perilaku sosial yang berbeda-beda.

Dapat disimpulkan faktor eksternal ini dari berasal dari lingkungan sekitar individu itu tinggal. Lingkungan sekitar sangat mempengaruhi terhadap perilaku sosial seseorang. Jika dalam lingkungan tersebut membawa pengaruh yang baik akan berpengaruh baik terhadap perilaku individu, akan tetapi jika dalam lingkungan tersebut membawa pengaruh yang kurang baik maka akan memunculkan perilaku sosial yang kurang baik bagi individu.

¹⁶ Diah Ayu Nora Fridayanti, “PENGARUH POLA ASUH GRANDPARENTING TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA (Studi Kasus Di Desa Manuk Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo),” *Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*, 2021, 44–45, http://books.google.com.co/books?id=iaL3AAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=intitle:Market+research+in+Practice+in+author:hague&hl=&cd=1&source=gbs_api.

3. Remaja

a. Pengertian Remaja

Salah satu periode dalam proses kehidupan individu adalah masa remaja. Fase ini merupakan stigma kehidupan yang penting dalam perkembangan individu.

Remaja dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa latin *adolescence* yang artinya “ tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Kata “ *adolescence*” sesungguhnya memiliki pengertian yang luas yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik, sesuai dengan pertumbuhan selanjutnya. Piaget, yang mengatakan bahwa masa muda secara psikologis adalah usia ketika orang berintegrasi dengan masyarakat dewasa, mendukung pandangan ini dengan menyatakan bahwa masa muda adalah usia ketika anak-anak tidak merasa lebih rendah dari orang yang lebih tua melainkan sama, atau dan orang dewasa.¹⁷

Banyak penulis mendefinisikan masa muda, termasuk De Brun yang menggambarkannya sebagai tahap perkembangan yang terjadi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Masa remaja, menurut Papalia and Olds, adalah tahap perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berlangsung hingga remaja akhir. tahap perkembangan sepanjang masa remaja ketika beberapa masalah kedewasaan telah teratasi tetapi pertumbuhan masa kanak-kanak masih dialami. Antara lain, proses perkembangan biologis yang dimulai dengan tinggi badan masih berlanjut pada beberapa anak muda. Pematangan semua organ tubuh, termasuk peralihan ke kematangan seksual dan perkembangan kemampuan berpikir abstrak, merupakan salah satu aspek pubertas.¹⁸

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan remaja adalah proses perkembangan anak-anak menjadi dewasa dan dimulai dari usia 12-18 tahun, dimana remaja mengalami perubahan secara fisik, sosial, mental, maupun emosional. Adapun pada penelitian ini lebih fokus pada remaja usia 13-17 tahun. Usia tersebut sangat rentan adanya

¹⁷ Hari Handika C.F, “ PRESTASI BELAJAR DENGAN TINGKAT STRES PADA REMAJA,” *Journal of Holistic and Traditional Medicine* 02, no. 04 (2018): 222.

¹⁸Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, ed. Rendy Y, Edisi Pert (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2011), 219, e.

pengaruh yang masuk pada diri remaja. Dimana pada usia ini banyak masalah yang bermunculan dan sulit dihadapi bagi remaja laki-laki maupun perempuan.

b. Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja

Pertumbuhan remaja merupakan salah satu dari sekian banyak fase perkembangan yang dilalui manusia sepanjang hidupnya. Memang benar bahwa pertumbuhan dan perkembangan seorang remaja, selain perkembangan fisik dan bahasanya, juga bergantung pada perkembangan emosi dan sosialnya. Manusia remaja mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan fisik.

Pertumbuhan diasosiasikan dengan perubahan kuantitatif, seperti yang mempengaruhi kuantitas, luas, dan ukuran sesuatu yang berwujud, seringkali termasuk ukuran dan struktur biologis. Pertumbuhan adalah proses kematangan tubuh, yang biasanya berlangsung dari waktu ke waktu. Signifikansi perkembangan terletak pada kapasitas psikologis yang melekat pada organ fisik karena perkembangan merupakan proses perubahan kualitatif yang berkaitan dengan kualitas fungsi organ fisik daripada organ fisik. Ketika seseorang mencapai kematangan fisik, proses perkembangan akan berlangsung, dan pertumbuhan seringkali akan berakhir.¹⁹

Dapat disimpulkan pertumbuhan adalah perubahan pada fisik anak misalnya bertambahnya berat badan, tinggi badan, dan kekuatan. Sehingga pertumbuhan secara umum adalah proses pematangan fisik yang melibatkan perubahan ukuran atau perbandingan. Sedangkan perkembangan lebih bersangkutan dengan aspek psikologis sehingga antara keduanya saling berkaitan.

Hubungan dan perbedaan antara pertumbuhan dengan perkembangan pada individu adalah sebagai berikut:²⁰

1) Pertumbuhan aspek-aspek fisik

Perubahan tubuh yang terjadi seiring dengan perkembangan remaja dikenal dengan perkembangan aspek fisik. Penyesuaian ini menyerupai perubahan

¹⁹ M.Pd Dr. Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*, ed. Yuliyanti Titis, Cetakan Pe (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2020), 2–3, <https://books.google.co.id/books?id=QmrSDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.

²⁰ Dr. Shilphy A. Octavia, 3–5.

komposisi tubuh dan pematangan ciri kelamin pria dan wanita. Kenaikan berat badan, tinggi badan, dan karakteristik fisik lainnya semuanya dapat diukur dan diamati saat seseorang tumbuh secara fisik.

2) Perkembangan aspek-aspek psikis

Perkembangan psikologis remaja merupakan transformasi jiwa, kecerdasan, dan emosi seseorang untuk membantunya menjadi lebih dewasa atau lebih mampu menyesuaikan diri dengan kehidupan yang berbeda dengan masa kecilnya. Meskipun tidak dapat diukur atau langsung terlihat, perilaku dan bakat dapat mengungkapkan pertumbuhan psikologis. Kecerdasan emosional dan spiritual setiap orang merupakan komponen dalam pengembangan kemampuan psikis. Kecerdasan emosional berkaitan dengan perasaan, gagasan, dan emosi. Kecerdasan spiritual, bagaimanapun, terhubung dengan agama dan kepercayaan.

Dari penjelasan di atas perbedaan antara pertumbuhan dengan perkembangan pada individu terdapat pada Pertumbuhan aspek-aspek fisik dan Perkembangan aspek-aspek psikis. Pertumbuhan pada aspek-aspek fisik dapat dilihat sedangkan perkembangan pada aspek-aspek psikis tidak dapat dilihat.

c. Karakteristik Remaja

Masa remaja memiliki beberapa ciri atau sifat yang membedakannya dari tahun-tahun sebelumnya dan setelahnya, seperti halnya tahapan kehidupan penting lainnya.

Remaja secara konsisten menunjukkan ciri khas mereka dalam berbagai keadaan. Remaja seringkali menampilkan sejumlah sikap sebagai hasil perkembangan fisiknya hingga dewasa, antara lain yakni sebagai berikut:²¹

a. Kegelisahan

Remaja memiliki banyak impian dan cita-cita yang ingin mereka capai, namun pada kenyataannya mereka kurang memiliki kemampuan untuk mewujudkan semua itu.

²¹ ifmayani faurin lestari, “ Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Remaja Smk Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021” 4, no. 1 (2021): 25– 26, <https://emea.mitsubishielectric.com/ar/products-solutions/factory-automation/index.html>.

b. Pertentangan

Remaja adalah orang yang sedang mencari jati dirinya. Mereka mengalami konflik psikologis keinginan untuk hidup mandiri dari orang tua mereka namun tidak mampu melakukannya.

c. Aktivitas kelompok

Remaja adalah individu dengan banyak keinginan yang sering dikecewakan karena berbagai alasan. Salah satu hal yang sering terjadi adalah tidak adanya biaya atau adanya larangan orang tua, yang seringkali menguras tenaga bahkan menghancurkan semangat mereka. Sebagian besar remaja mendapatkan kelegaan dari masalah mereka dengan berkumpul bersama teman-teman mereka dan berpartisipasi dalam kegiatan.

Perilaku remaja mungkin dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan menjadi buruk karena tekanan teman sebaya yang intens yang mereka alami untuk menyesuaikan diri dengan norma perilaku kelompok. Remaja menghabiskan lebih banyak waktu dengan kelompok sebaya mereka jauh dari rumah. Karena kebutuhan remaja untuk beradaptasi dalam kelompok sebaya, pengaruh teman sebaya lebih besar daripada pengaruh keluarga.

d. Keinginan mencoba segala sesuatu

Remaja seringkali memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan intens, yang membuat mereka ingin mengeksplorasi dan mencoba segala sesuatu. Remaja juga memiliki keinginan seperti halnya orang dewasa, yang membuat mereka ingin meniru perilaku orang dewasa.

Jelas dari penjelasan di atas bahwa remaja pada umumnya memiliki keinginan yang lebih besar dari pada kemampuan untuk mencapainya sehingga menimbulkan kecemasan. Selain itu, remaja sering mengalami kebingungan karena sering terjadi konflik dengan orang tuanya, yang memicu keinginan mereka untuk memberontak atau melawan orang tua, jika sedang ada masalah biasanya remaja menemukan jalan keluar dari temannya untuk melakukan kegiatan bersama atau disebut dengan aktivitas kelompok, remaja memiliki rasa ingin tahu yang besar dan tinggi sehingga membuat remaja ingin mencoba sesuatu hal yang baru.

Remaja terkadang berjuang untuk mengisi waktu luang mereka. Remaja mungkin menuruti dorongan mereka untuk berperilaku bebas ketika mereka memiliki waktu luang. Di sisi lain, remaja harus dapat menggunakan waktu senggangnya untuk kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Meski begitu, kegiatan rekreasi remaja akan dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya.²²

e. Tahapan Masa Remaja

Setiap orang akan mengalami masa remaja pada suatu saat dalam hidupnya. Ketika seorang anak mencapai rentang usia remaja, mereka memulai proses pendewasaan dari seorang anak menjadi dewasa. Remaja akan mengalami banyak perubahan diri selama tahap ini.

Perubahan hormonal, fisik, dan psikologis secara bertahap terjadi sepanjang masa remaja. Tahap pertumbuhan remaja dipecah menjadi tiga kategori: awal (*early*), sedang (*middle*), dan akhir (*late*). Setiap tahap memiliki karakteristik dan persyaratan perkembangan yang harus dipenuhi oleh setiap orang untuk tumbuh dan berkembang secara fisik dan psikologis. Jika kebutuhan perkembangan tersebut tidak terpenuhi, maka akan terjadi tantangan dan kegagalan dalam melangkah ke tahap kehidupan selanjutnya, yaitu fase dewasa. Lingkungan keluarga dan masyarakat yang sehat yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan remaja ke arah yang menguntungkan memiliki dampak yang signifikan terhadap kematangan fisik dan psikologis mereka.²³

Jadi tahapan masa remaja ada tiga yaitu remaja awal, remaja tengah dan remaja akhir. Masa remaja awal remaja mengalami perkembangan fisik yang sangat terlihat dengan adanya perubahan pada alat kelamin, masa remaja tengah pada periode ini remaja mulai bisa bertanggung jawab terhadap perbuatannya, dan masa remaja akhir pada periode ini remaja menunjukkan sikap, pemikiran maupun perilaku yang semakin dewasa. Pada penelitian ini subjek penelitian yang dipilih berasal dari para remaja yang masih pada tahap middle.

²² Ahmad Hasan Kanzun, *Waktu Luang Bagi Remaja Muslim*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2002), 76.

²³ Miftahul Jannah, "Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam," *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 1, no. 1 (2017): 244, <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i1.1493>.

f. Permasalahan Remaja

Masa remaja sering disebut sebagai masa seseorang sedang mencari jati diri. Tidak heran, jika pada tahap ini remaja cenderung penuh dengan kebingungan. Berbagai masalah remaja juga bisa muncul mulai dari masalah sepele hingga masalah yang bisa mempengaruhi kesehatan mental mereka.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan, tahap akhir perkembangan kepribadian atau masa persiapan menuju kedewasaan, sehingga bukan tanpa masalah. Daradjat mengklaim bahwa masalah remaja meliputi:²⁴

1) Masalah hari depan

Setiap remaja mengkhawatirkan masa depannya dan ingin mengetahui dengan pasti apa yang akan dilakukannya setelah lulus nanti. Masa depan kelam remaja mungkin diperburuk oleh berbagai masalah yang disebabkan oleh kecemasan tentang masa depan.

2) Masalah hubungan dengan orang tua

Karena orang tua adalah orang pertama yang menanamkan nilai dan norma kepada anaknya dan karena anak adalah tanggung jawab orang tuanya sampai mati, maka orang tua harus lebih semangat membimbing dan mendidik anaknya secara kreatif, religius, dan berimbang. Ini sangat penting selama tahap awal perkembangan hingga remaja. Ketika lingkungan anak-anak tidak lagi berada di bawah kendali orang tua, niscaya mereka akan merasa bahwa kebutuhan sehari-hari, pendidikan, dan kasih sayang terabaikan.²⁵

Masalah yang dihadapi remaja dari dulu hingga sekarang Sering terjadi perbedaan pendapat antara orang tua dengan remaja atau anak yang sudah dewasa. Hubungan buruk terkadang muncul karena remaja mengikuti tren mode.

²⁴ Azizah, “Kebahagiaan Dan Permasalahan Di Usia Remaja Tantangan Perubahan Yang Dibawa Oleh Era Globalisasi,” *Konseling Religi Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 4, no. 2 (2013): 308–309.

²⁵ Septa Febriani, “Pengaruh Pengawasan Orang Tua Terhadap Kenakalan Remaja Di Dusun Cilawang Desa Cipadang” *Jurnal FKIP Unila* 5, No 11, (2018): 1.

3) Masalah moral dan agama

Masalah moral dan teologis menjadi lebih buruk, terutama di daerah perkotaan. Kerusakan moral sering disertai dengan ketidaktertarikan pada agama. Standar moral yang tidak bergantung pada agama akan selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman.

Tingkah laku remaja dapat dibentuk oleh pengaruh teman-temannya menjadi buruk karena mereka menghadapi tekanan teman sebaya yang kuat untuk mematuhi norma-norma sosial yang lazim dalam kelompok. Remaja menghabiskan lebih banyak waktu dengan kelompok sebaya mereka jauh dari rumah. Karena kebutuhan remaja untuk beradaptasi dalam kelompok sebaya, pengaruh teman sebaya lebih besar daripada pengaruh keluarga.²⁶

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang sering di alami oleh remaja yaitu masalah hari depan Remaja sering bingung memikirkan masa depan sehingga menjadi cemas dan menimbulkan berbagai masalah, masalah hubungan dengan orang tua sering terjadi perdebatan antara remaja dengan orang tua yang berasal dari berbagai faktor salah satunya karena faktor mengikuti tren sekarang seperti pakaian yang kurang sopan, terhadap orang tua kurang sopan, mengecat rambut dan membuat rambut gondrong, yang terakhir adalah masalah moral dan agama banyak remaja yang mengikuti budaya barat sehingga menimbulkan kemerosotan nilai moral dan agama.

B. Penelitian Terdahulu

Disini, diuraikan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan variabel dan fokus penelitian sebelumnya yang akan diteliti. Tujuannya adalah untuk mengetahui posisi penelitian yang ada sebelumnya. Hal ini juga untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian. Beberapa penelitian yang dimaksud akan diuraikan sebagai berikut:

1. Skripsi yang berjudul “*Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Sosial Remaja Smk Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021*”, yang ditulis oleh Ifmayanti Faurin Lestari Jurusan Bimbingan Dan Konseling

²⁶ Niken Agus Tianingrum, “PENGARUH TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU KENAKALAN REMAJA SEKOLAH DI SAMARINDA” *Jurnal Dunia Kesmas* 8, No 4, (2019): 276.

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal 2021. Skripsi ini menggunakan metode penelitian kuantitatif non eksperimen, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui remaja kecanduan *Game online*, pemahaman perilaku sosial pada remaja, dan pengaruh *Game online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021. Berdasarkan data analisis data perhitungan korelasi product moment, maka hasil penelitian pada skripsi ini diperoleh hitung sebesar $0,646 > \text{tabel } 0.373$ yang berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan *Game online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Orang tua khususnya dapat melihat perubahan perilaku remaja SMK di Desa Pener, Kecamatan Taman, Kabupaten Pemalang yang doyan bermain *Game online*. Secara umum, lingkungan sosial memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana individu berperilaku. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *Game online* memberikan dampak yang cukup besar terhadap perilaku sosial generasi muda SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang. Adapun letak persamannya adalah membahas mengenai perubahan perilaku sosial remaja yang disebabkan oleh *Game online*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif dan subjek penelitian karena dalam penelitian ini subjeknya adalah remaja tingkat SMK sedangkan penulis lebih fokus pada remaja usia 13-17 tahun.

2. Penelitian yang berjudul “*Dampak Game online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja*”, yang ditulis oleh Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, dan Yakob Napu Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menguraikan dampak *Game online mobile legends* terhadap perilaku sosial remaja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak *Game online mobile legends* lebih dominan adalah dampak negatif dan kurangnya dampak positif.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Penyalahgunaan *Game online* Mobile Legends dapat merugikan pemain itu sendiri. Lingkungan atau perilaku manusia dapat terancam bahkan berada dalam bahaya jika perilaku seperti ini dibiarkan dan tindakan pencegahan tidak segera dilakukan. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa *Game online* Mobile Legends, jika digunakan dengan benar, akan sangat menguntungkan bagi para pemainnya. Efek sosial dan psikologis disertakan di sini. Adapun letak persamannya adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif dan membahas mengenai perubahan perilaku sosial remaja yang disebabkan oleh *Game online*. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini lebih fokus ke *Game online mobile legends* saja sedangkan penulis fokus pada semua jenis *Game online*.

3. Penelitian yang berjudul “*Dampak Game online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*”, yang ditulis oleh Fadly Firmansyah Putra, Akbar Rozak, Gilang Virga Perdana, Imas, Maesharoh mahasiswa telkom university. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan dampak negatif maupun positif dari memainkan *Game online* tersebut terhadap perilaku sosial mahasiswa Telkom University. Hasil penelitian ini adalah bermain *Game online* tidak membutuhkan banyak waktu, dari kuesioner atau wawancara secara langsung hasil yang diperoleh rata-rata pemain memiliki 1-2 jam durasi permainan dalam satu hari. Namun, intensitas permainan selalu konstan setiap hari sehingga permainan *Game online* ini cukup tinggi bagi mereka mahasiswa yang notabeneanya mereka masih memiliki tanggung jawab tugas kuliah, kuis dan sebagainya.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Pengaruh positif internet gaming terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Telkom sangat bervariasi. *Game online* memiliki beberapa efek bagus, salah satunya adalah menumbuhkan koneksi. *Game online* memiliki berbagai efek yang merugikan pada perilaku mahasiswa Universitas Telkom dalam situasi sosial. *Game online* dapat menimbulkan berbagai dampak yang merugikan, salah satunya adalah pemborosan waktu. Adapun letak persamannya adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif dan membahas mengenai perubahan perilaku sosial yang disebabkan oleh

Game online. Sedangkan perbedaannya terletak pada subyek penelitian pada penelitian ini subyeknya adalah Mahasiswa sedangkan penulis lebih fokus ke remaja yang berusia 13-17 tahun.

4. Penelitian ini berjudul “*Hubungan Kecanduan Game online Clash Of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau)*”, yang ditulis oleh Okto Dinata jurusan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *Game online clash of clans* terhadap perilaku sosial pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau. Hasil penelitian ini adalah dengan bermain *Game online*, informan secara tidak langsung terus menerus melakukan permainan *online*, sehingga jarang sekali bergaul dengan teman atau kerabat di sekitar lingkungan mereka.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Mereka mengalami kegelisahan, kemurungan, depresi, atau lekas marah saat mencoba mengatur, meminimalkan, atau berhenti bermain *Game online*. Bermain *Game online* membuat mereka merasa terjebak olehnya, membutuhkan waktu yang terus meningkat, dan merupakan kebutuhan. Bermain video *Game online* dapat membantu Anda keluar dari masalah. Adapun letak persamanya adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif dan membahas mengenai perubahan perilaku sosial yang disebabkan oleh *Game online*. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini lebih fokus ke *Game online mobile legends* saja sedangkan penulis fokus pada semua jenis *Game online* dan subyek penelitian pada penelitian ini subyeknya adalah Mahasiswa sedangkan penulis lebih fokus ke remaja yang berusia 13-17 tahun.

5. Skripsi yang berjudul “*Analisis Penggunaan Game online Terhadap Perilaku Sosial Dan Hasil Belajar Matematika Siswa*”, yang ditulis oleh Wahyu jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan realitas penggunaan *Game online*, perilaku sosial dan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan *Game online*.

Hasil dari penelitian ini adalah realitas penggunaan *Game online* pada siswa SMP Negeri 14 Palopo tergolong rendah.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah Siswa SMP Negeri 14 Palopo yang bermain *Game online* memiliki perilaku sosial yang sangat baik. Tingkah laku sosial siswa dianggap sangat baik ketika mereka dapat saling menghormati saat bermain *Game online*, menjaga sopan santun, dan terlibat dalam percakapan. Dengan skor rata-rata 78, hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 14 Palopo yang bermain *Game online* tergolong memuaskan. Adapun letak persamannya adalah membahas perubahan perilaku sosial yang disebabkan oleh *Game online*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif dan subjek penelitian karena dalam penelitian ini subjeknya adalah remaja tingkat SMP saja sedangkan penulis lebih fokus pada remaja usia 13-17 tahun dan dalam penelitian ini juga membahas dampak yang ditimbulkan *Game online* terhadap hasil belajar matematika siswa sedangkan penulis hanya fokus pada perilaku sosial.

C. Kerangka Berfikir.

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil suatu kerangka pemikiran sebagai berikut. Remaja yang sudah ketergantungan *Game online*, rela menya-nyikan waktunya hanya untuk bermain *Game online* dengan komputer atau *gadgetnya*. Perubahan perilaku sosial dapat terjadi karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitar seperti pengaruh dari bermain *Game online*. *Game online* memiliki daya pikat tertentu bagi para pemainnya, yang dapat menimbulkan kecanduan untuk memainkannya dan memiliki berbagai efek atau dampak bagi para pemainnya. Remaja yang bermain *Game online* mungkin lupa menghabiskan waktu untuk berbicara dengan orang tua dan keluarga lainnya. Mereka mungkin juga tidak menyadari lingkungan sekitar dan kehilangan minat untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya karena waktu sosial mereka dihabiskan dengan bermain video game.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

