

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Karakteristik Mahasiswa

Menurut Susantoro dalam Ramadha (1990: 23) mahasiswa merupakan kalangan muda yang berumur antara 19 sampai 28 tahun yang memang dalam usia tersebut mengalami suatu peralihan dari tahap remaja ke tahap dewasa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di perguruan tinggi (Poerwadarminta, 2005: 375). Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi. Mahasiswa adalah manusia yang tercipta untuk selalu berpikir yang saling melengkapi (Dwi Siswoyo, 2007: 121). Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi, mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi.

Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejala-gejala yang ada didalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir

dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihinya, sehingga mereka memiliki pandangan yang realistik tentang diri sendiri dan lingkungannya. Selain itu, para mahasiswa akan cenderung lebih dekat dengan teman sebaya untuk saling bertukar pikiran dan saling memberikan dukungan, karena dapat kita ketahui bahwa sebagian besar mahasiswa berada jauh dari orang tua maupun keluarga. Karakteristik mahasiswa yang paling menonjol adalah mereka mandiri, dan memiliki prakiraan di masa depan, baik dalam hal karir maupun hubungan percintaan. Mereka akan memperdalam keahlian dibidangnya masing-masing untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang membutuhkan mental tinggi.

Sedangkan karakteristik mahasiswa yang mengikuti perkembangan teknologi adalah memiliki rasa ingin tahu terhadap kemajuan teknologi. Mereka cenderung untuk mencari bahkan membuat inovasi-inovasi terbaru di bidang teknologi. Mahasiswa menjadi mudah terpengaruh dengan apa yang sering marak pada saat itu, misalnya *game online*. Mereka pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya mencoba untuk mengetahuinya.

2. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk menggunakan

sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis (Badudu, J.S dan Mohammad Zain, Z, 2005: 1397).

Salah satu objek yang menyebabkan munculnya kecanduan itu sendiri yaitu *game online*. *Game online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Internet). *Game online* dapat juga menghasilkan uang tambahan yaitu dengan menukarkan mata uang di *game online* dengan bentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter *game online* kepada orang lain (Ayu Rini, 2011: 89).

Dengan demikian kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*. Seorang pecandu *game online* dapat menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 6 jam atau lebih dalam satu hari. Jika tidak memiliki aktivitas yang dilakukan pecandu *game online* dalam satu hari, mereka terbiasa untuk bermain

game online lebih lama dan dapat menghabiskan waktu hingga 20 jam dalam satu hari.

3. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri, melainkan memerlukan bantuan orang lain. Faktor penentu atau determinan perilaku manusia sulit untuk dibatasi karena perilaku merupakan hasil dari perubahan dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal (lingkungan). Secara garis besar perilaku manusia dapat dilihat dari 3 aspek yaitu aspek fisik, psikis, dan sosial. Dari aspek tersebut sulit untuk ditarik garis yang tegas dalam mempengaruhi perilaku manusia. Secara lebih terperinci perilaku manusia sebenarnya merupakan refleksi dari berbagai gejala kejiwaan seperti pengetahuan, keinginan, kehendak, minat, motivasi, persepsi, ataupun sikap.

Sebagaimana diketahui perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Ada ahli yang memandang bahwa perilaku sebagai respon terhadap stimulus, akan sangat ditentukan oleh keadaan stimulusnya, dan individu menentukan perilakunya, hubungan stimulus dan respon seakan-akan bersifat mekanistik.

Skinner membedakan perilaku menjadi 2 jenis (Bimo, 2003: 15), yaitu:

1) Perilaku Alami (*Innate Behaviour*)

Perilaku alami yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan, yaitu berupa refleks-refleks dan insting-insting. Proses refleksi merupakan perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme yang bersangkutan.

2) Perilaku Operan (*Operant Behavior*)

Perilaku operan yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar (Bimo, 2003: 17). Penggunaan perilaku disini dimaksudkan perilaku kecanduan mahasiswa terhadap *game online* yaitu dibentuk karena faktor lingkungan dan melalui proses belajar.

Perilaku manusia sebagian besar ialah berupa perilaku yang dibentuk, perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuai dengan yang diharapkan (Bimo, 2003: 17).

1) Cara membentuk perilaku dengan *kondisioning* atau kebiasaan yaitu membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut.

2) Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*) yaitu berdasarkan atas teori belajar kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian.

3) Pembentukan perilaku dengan menggunakan model yaitu didasarkan atas teori belajar sosial (*social learning theory*) atau *observational learning theory* yang dikemukakan oleh Bandura (Bimo, 2003: 18-17).

Dalam penelitian ini, kecanduan mahasiswa bermain *game online* berawal dari proses belajar, dari proses belajar tersebut maka akan membentuk suatu kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus. Dengan demikian, kecanduan terhadap *game online* tidak dapat dibendung lagi dan menumbuhkan perilaku untuk terus bermain *game online*.

4. Tindakan Sosial Max Weber

Tindakan sosial diartikan sebagai tindakan yang mempunyai makna atau arti subyektif bagi dirinya dan diarahkan kepada tindakan orang lain (Ritzer, 2010: 38).

Mead memandang tindakan sebagai unit primitif. Dalam menganalisis tindakan, pendekatan Mead hampir sama dengan pendekatan behavioris dan memusatkan perhatian pada rangsangan (*stimulus*) dan tanggapan (*response*). Mead mengatakan, bahwa stimulus sebagai sebuah kesempatan atau peluang untuk bertindak, bukan sebagai paksaan atau perintah (Ritzer, 2007: 274).

Max Weber juga mengungkapkan mengenai teori tindakan. Dalam teori tindakannya, Weber memfokuskan perhatian pada individu, pola dan regularitas tindakan, dan bukan pada kolektivitas. Tindakan dalam pengertian orientasi perilaku yang dapat dipahami secara subyektif hanya

hadir sebagai seorang atau beberapa orang manusia individual. Weber menggunakan metodologi tipe idealnya untuk menjelaskan makna tindakan dengan cara mengidentifikasi empat tipe tindakan dasar (Ritzer, 2004: 137), yaitu:

- a. Rasionalisasi sarana-tujuan, atau tindakan yang ditentukan oleh harapan terhadap perilaku obyek dalam lingkungan dan perilaku manusia lain;
- b. Rasionalitas nilai, atau tindakan yang ditentukan oleh keyakinan penuh kesadaran akan nilai perilaku-perilaku etis, estetis, religius atau bentuk perilaku lain, yang terlepas dari prospek keberhasilannya;
- c. Tindakan afektual, yaitu tindakan yang ditentukan oleh kondisi emosional aktor; dan
- d. Tindakan tradisional, yaitu tindakan yang ditentukan oleh cara bertindak aktor yang biasa dan telah lazim dilakukan.

Manusia sebagai subjek, bertindak atau berperilaku untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan dengan cara dan teknik yang cocok untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya kecanduan mahasiswa terhadap *game online* (studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online*), mereka bermain *game online* mempunyai tujuan tersendiri.

Perilaku sosial mungkin berorientasi pada masa lampau, atau perilaku pada masa mendatang dari orang-orang lain. Weber menyatakan tidak setiap jenis perilaku merupakan perilaku sosial. Sikap-sikap subyektif hanya merupakan perilaku sosial. Apabila berorientasi ke

perilaku-perilaku pihak-pihak lain. Tidak setiap tipe hubungan antara manusia mempunyai ciri sosial, namun hanya apabila perilaku pihak-pihak lain (Soerjono Soekanto, 2010: 37). Perilaku seseorang mungkin terpengaruh karena keanggotannya pada suatu kerumunan dan kesadarannya akan keanggotannya tersebut.

Perilaku tidaklah terletak pada pencapaian tujuan tertentu, akan tetapi pada keterlibatan dalam perilaku tertentu demi perilaku itu. Perilaku rasional tergolong dalam jenis yang berorientasi pada tujuan, apabila memperhitungkan tujuan, sarana, dan akibat-akibat sekundernya. Perilaku itu hanya berorientasi pada tujuan sepanjang mengenai pemilihan sarana (Soerjono Soekanto, 2010: 40-41).

Suatu keragaman orientasi perilaku sosial aktual disebut kebiasaan, apabila perwujudannya semata-mata didasarkan pada aktualitas perilaku yang diulang-ulang dalam bentuk yang sama. Kalau suatu kebiasaan ditentukan oleh fakta bahwa perilaku semua pihak terarah pada harapan-harapan identik, maka gejala itu disebut kebiasaan yang ditentukan oleh situasi kepentingan diri para pribadi. Tidak semua persamaan pada proses perilaku sosial didasarkan pada orientasi terhadap kaidah atau kebiasaan yang sah. Namun hal itu lebih banyak didasarkan pada fakta bahwa suatu tipe perilaku sosial yang paling baik disesuaikan dengan kepentingan para pihak yang terlibat sebagaimana hal itu dipersepsikan oleh mereka (Soerjono Soekanto, 2010: 42-43).

5. Interaksionisme Simbolik

Interaksionisme simbolik menekankan pada pola hubungan antar simbol dan interaksi, serta inti pandangan pendekatan ini adalah individu (Poloma, Margaret M., 2004: 274). Menurut Blumer, interaksi simbolik merujuk pada karakter interaksi khusus yang berlangsung antara manusia. Aktor tidak semata-mata bereaksi terhadap tindakan yang lain, tetapi ia juga menafsirkan dan mendefinisikan setiap tindakan orang lain. Respon aktor baik secara langsung maupun tidak langsung selalu didasarkan atas penilaian makna tersebut (Zeitlin, Irving M., 1995: 331-332).

Beberapa tokoh interaksionisme simbolik telah mencoba untuk menghitung jumlah prinsip dasar dalam teori ini, yaitu:

- a. Manusia telah dibekali kemampuan untuk berpikir.
- b. Kemampuan berpikir dibentuk oleh interaksi sosial.
- c. Dalam interaksi sosial manusia mempelajari arti dan simbol yang memungkinkan mereka menggunakan kemampuan berpikir mereka.
- d. Makna dan simbol memungkinkan manusia melanjutkan tindakan khusus dan interaksi.
- e. Manusia mampu mengubah arti dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan penafsiran mereka terhadap situasi.
- f. Manusia mampu membuat kebijakan modifikasi dan perubahan, karena kemampuan mereka berinteraksi dengan diri mereka sendiri

yang memungkinkan mereka menguji serangkaian peluang tindakan, menilai keuntungan dan kerugian relatif mereka.

- g. Pola tindakan dan interaksi yang saling berkaitan akan membentuk kelompok dan masyarakat (Ritzer, George & Goodman, Douglas J., 2008: 289).

6. Pengertian Perubahan Sosial

Setiap masyarakat pasti akan mengalami suatu perubahan baik itu yang berdampak luas atau sempit serta ada juga perubahan yang berjalan cepat atau lambat. Perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat bisa mengenai nilai-nilai sosial, norma-norma sosial, pola-pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, serta interaksi sosial. Banyak penyebab perubahan dalam masyarakat yaitu ilmu pengetahuan (mental manusia) kemajuan teknologi serta penggunaannya oleh masyarakat, komunikasi dan transportasi, urbanisasi, perubahan atau peningkatan harapan dan tuntutan manusia (*rising demans*) semua ini mempengaruhi dan mempunyai akibat terhadap masyarakat yaitu perubahan masyarakat yang biasa disebut *rapid social change* (Astrid S. Susanto, 1983: 157).

7. Penyimpangan Sosial

Penyimpangan perilaku merupakan proses belajar. Edwin H. Shutherland menyebutnya *differential association* untuk mengindikasikan bahwa sebagian besar dari kita belajar untuk menyimpang dari norma masyarakat melalui kelompok-kelompok yang berbeda tempat kita

bergaul. Menurutnya, penyimpangan adalah konsekuensi kemahiran dan penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang, terutama dari subkultur atau diantara teman-teman sebaya yang menyimpang. Ada sembilan proposisi dalam teori asosiasi diferensial ini (Syahrial Syarbaini, 2009: 89-90).

- a. Perilaku menyimpang adalah hasil dari proses belajar atau yang dipelajari.
- b. Perilaku menyimpang dipelajari oleh seseorang dalam interaksinya dengan orang lain dan melibatkan proses komunikasi yang intents.
- c. Perilaku menyimpang terjadi dalam kelompok-kelompok personal yang intim dan akrab.
- d. Hal-hal yang dipelajari dalam proses terbentuknya perilaku menyimpang adalah: (1) teknis-teknis penyimpangan, yang kadang-kadang sangat rumit, tetapi kadangkala sederhana; (2) petunjuk khusus tentang motivasi, dorongan, rasionalisasi.
- e. Penyimpangan dianggap lebih menuntungkan dari pada tidak.
- f. Terbentuknya asosiasi differensial tergantung pada frekuensi, durasi, prioritas dan intensitas.
- g. Tidak ada proses belajar yang unik untuk memperoleh cara menyimpang.
- h. Perilaku menyimpang sebagai ekspresi kebutuhan dan nilai masyarakat yang umum.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, dideskripsikan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rieka Ellyasari Susanto (2010) “Dampak Pengguna *Game Online* Dikalangan Mahasiswa” (Studi Grounded di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis *grounded*, yaitu sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Teknik cuplikan yang digunakan adalah *purposive sampling* atau sampel bertujuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak sosiologis yang ditimbulkan oleh penggunaan *game online* dan dapat dipergunakan oleh pihak-pihak yang telah merasakan dampak atau yang terkait dengan permainan *game online* ini sebagai bahan pertimbangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa dampak yang ditimbulkan dari sebuah jenis permainan *online* ini makin lama makin terlihat jelas. Di mana dampak-dampak tersebut tidak langsung begitu saja terlihat namun seiring berjalannya waktu dampak-dampak yang ditimbulkan dari adanya *game online* ini mulai merasuk dan memberi efek kepada para pencintanya. Faktor-faktor itulah yang mengakibatkan mereka berusaha menciptakan

duniannya sendiri hingga tenggelam dalam dunia mereka tersebut. Adapun dampak-dampak yang ditimbulkan dari mulai dampak yang melekat hingga dampak sosiologisnya adalah sebagai berikut: Dampak rendahnya interaksi di dunia nyata, sebagai seorang gamers, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa menghabiskan sepertiga waktunya di game centre adalah merupakan suatu kebutuhan, khususnya bagi para maniak gamers. Dalam menghadapi suatu jenis permainan kita tentunya tidak dapat membagi perhatian kita atau konsentrasi kita pada beberapa hal. Gamers menjadi lebih *autis* saat berada dalam dunia yang mereka ciptakan sendiri. Konsentrasi yang hanya terfokus dalam permainan *online* akan membuat para gamers tersebut menjadi tidak ingin berpaling dari depan layar komputer mereka tersebut. Dengan demikian para gamers akan tetap ada di game centre tersebut untuk beberapa lama tanpa mengindahkan dunia luar. Dampak *game online* terhadap pencitraan diri para gamersnya. Suatu citra diri terbentuk oleh suatu pola perilaku masing-masing individunya. Hal ini, para gamers membentuk suatu karakter dan suatu pencitraan pada diri mereka masing-masing.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji dampak pengguna *game online* dari aspek sosiologis. Metode yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Persamaan metodologi penelitian juga terdapat dalam teknik pengambilan sampel *purposive sampling* dan validitas data melalui triangulasi sumber.

Perbedaannya dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian sebelumnya adalah di Kota Surakarta, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti berada di Seturan, Sleman. Perbedaan yang lain adalah dilihat dari bidang kajiannya, jika penelitian yang sudah ada melihat dampak penggunaan *game online* dari aspek sosiologis saja sedangkan peneliti akan meneliti tentang aspek sosiologis dari dampak *game online* pada perilaku sosial mahasiswa, serta faktor-faktor yang mendorong mahasiswa bermain *game online*.

2. Penelitian yang relevan selanjutnya dalam skripsi ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Naning Utami “*Coffe Shop* Sebagai Tren Gaya Hidup: Kebiasaan Nongkrong Mahasiswa di Babarsari Sleman”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Informan peneliti adalah mahasiswa yang berkunjung di *coffe shop*, yang diambil secara *purposive sampling*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alasan-alasan mahasiswa ketika mereka berkunjung ke *coffe shop*, mengetahui bagaimana pengaruh *coffe shop* bagi pembentukan gaya hidup mahasiswa, mengetahui dampak yang ditimbulkan jika mahasiswa berkunjung ke *coffe shop*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Alasan mahasiswa berkunjung ke *coffe shop* dipengaruhi oleh motivasi yang dimilikinya untuk memenuhi kebutuhan hidup baik dari dirinya sendiri dan maupun pengaruh yang

datang dari orang lain. Intensitas mahasiswa berkunjung ke *coffe shop* akan membentuk gaya hidup mereka dengan menikmati semua fasilitas yang ada di *coffe shop*, status sosial-ekonomi seseorang akan sangat berpengaruh bagi pembentukan gaya hidup seseorang. Semakin tinggi status sosial-ekonomi konsumen maka semakin tinggi motivasi konsumen tersebut untuk berkunjung ke *coffe shop*. Dampak dari seringnya mahasiswa berkunjung ke *coffe shop* dapat dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negatif, dampak positifnya adalah bisa memnpererat tali persaudaraan dengan teman, memperbanyak teman, dapat menikmati fasilitas *wifi* gratis, pikiran menjadi lebih tenang, dapat mencari inspirasi. Sedangkan dampak negatifnya yaitu dapat menimbulkan budaya hidup konsumtif, membentuk gaya hidup hedonis, pulang sering larut malam, mengganggu kegiatan kampus.

Persamaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang suatu gambaran kebiasaan mahasiswa di Kota Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Persamaan metodologi penelitian juga terdapat dalam teknik pengambilan sampel *purposive sampling* dan validitas data melalui triangulasi sumber.

Perbedaanya dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada kajian yang akan diambil peneliti. Perbedaan yang lain adalah dilihat dari bidang kajiannya, yaitu jika penelitian yang

sudah ada melihat kajian kebiasaan mahasiswa nongkrong, alasan-alasan mahasiswa ketika mereka berkunjung ke *coffe shop*, dampak yang ditimbulkan jika mahasiswa berkunjung ke *coffe shop*. Sedangkan peneliti akan meneliti tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online*, peneliti akan meneliti tentang aspek sosial dari dampak penggunaan *game online*, dan faktor-faktor yang mendorong mahasiswa bermain *game online*.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*, media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, game sangat berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini.

Kecanduan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan

remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Game online menjadi hal yang sangat penting bagi para gamers yang sangat kecanduan. Tidak ada hari tanpa bermain *game online* ucapan-ucapan ini yang sering peneliti dengar dari para pemain *game online*. Maka tidak heran bila peneliti melihat para pecandu *game online* menganggap game centre sebagai rumah bahkan tempat tinggalnya sendiri terlihat dengan kebiasaan mereka dari makan, minum, mandi bahkan sampai tidur di game centre, karena banyak dari pihak pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik perubahan bentuk perilaku, faktor-faktor yang mendorong, serta dampak dari permainan *game online* tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan yang ada.

Berdasarkan asumsi diatas dapat dilihat kerangka pikir dalam penelitian ini dalam bentuk bagan sebagai berikut.

Bagan 1. Kerangka Pikir

