

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Game Online

Game online menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) adalah permainan yang dapat diakses banyak orang dan dapat dimainkan pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya Winn dan Fisher (Azis, 2011:13) mengatakan multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang awalnya dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, dapat menggunakan bentuk yang sama dan juga metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti halnya semua game lain, tetapi ada perbedaan bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online didefinisikan menurut Burhan (dalam Affandi 2013) sebagai game computer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai layanan tambahan oleh perusahaan penyedia jasa online atau yang dapat di akses secara langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu perangkat computer dengan spesifikasi yang memadai dari koneksi dengan internet.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti telah disebutkan Young (dalam azis 2011:14) yang mengatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan,

salah satunya contohnya adalah computer game addiction (berlebihan dalam bermain game).

Dari pengertian diatas game online adalah game atau permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet, game ini sudah dapat diakses melalui handpone android. Game online sudah dapat dimainkan oleh banyak orang bahkan bisa dimainkan dalam waktu yang bersamaan.

2.2 Jenis Game Online

Kurang lebih jutaan game yang ada di dunia maya saat ini. Mulai dari game yang sangat simpel hingga yang rumit dan bahkan mempertaruhkan uang virtual. Game online pun dibedakan dari beberapa aspek.

2.2.1 Berdasarkan Jenis Permainannya

1. Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)

Permainan ini seperti orang yang sedang bermain nya seolah-olah berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Biasanya ketika bermain game ini player seolah merasakan dirinya ada dalam game. Misalnya game peperangan, maka yang terlihat tangan seperti memegang senjata. Game balapan mobil yang terlihat adalah stir mobil, tangan dan pemandangan dari kaca depan mobil. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

2. Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)

3. Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)

Permainan yang jenis ini merupakan permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membuat sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

4. Cross-platform online play

Jenis permainan ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) sudah mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. Misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 begitu juga dengan Super Mario dan Sonic

5. Massively Multiplayer Online Browser Game

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Sebuah permainan online sederhana dengan pemain tunggal yang dapat dimainkan dengan melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL).

Perkembangan teknologi grafik yang berbasis web seperti Flash dan Java dapat menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

6. Simulation games

Pada life-simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter yang dimainkan nya dan memenuhi kebutuhan tokoh seperti kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, makan, belanja, bersosialisasi dan lain sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

7. Massively multiplayer online games (MMOG)

Pemain bermain dalam permainan yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi secara langsung seperti halnya di dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara-negara maju, sehingga memungkinkan ratusan pemain, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

2.2.2 Berdasarkan Cara Bayar

1. Pay to Play

Jenis permainan di mana pemain harus membayar sejumlah uang untuk bermain. Beberapa permainan dapat di-install atau dimainkan secara gratis, namun jika pemain ingin menaikkan level dengan cepat atau membeli barang (item) langka pada permainan, maka pemain harus membayar sejumlah uang, misalnya Gunbound, Ragnarok Online, dan Ghost Online. Beberapa permainan lainnya yang mengharuskan pemain membayar biaya langganan untuk mendapatkan layanan mereka, seperti pada permainan Lineage II dan Final Fantasy XI.

2. Free to Play

Jenis permainan ini tidak mengharuskan pemainnya dengan biaya apapun, sehingga dapat dimainkan langsung secara cuma-cuma. Permainan free to play misalnya Subspace, Travian, Terra, dan Crossfire. Ada pula permainan free to play yang diselengi oleh

iklan, baik di dalam permainan atau pop-up, seperti permainan Anarchy Online.

2.2.3 Berdasarkan Grafis

1). 2 Dimensi (2D)

Permainan yang mengadopsi teknologi ini biasanya termasuk permainan yang ringan dan tidak membebani sistem. Kelemahan permainan ini adalah kualitas gambar yang kurang baik atau tidak enak dilihat jika dibandingkan dengan permainan 3D. Permainan online pada umumnya sekarang memiliki teknologi 2,5D di mana karakter yang dimainkan berbentuk 2D, namun dengan lingkungan yang sudah memiliki 3D.

2). 3 Dimensi (3D)

Permainan bertipe 3D memiliki grafik yang lebih baik dalam penggambaran sehingga mirip dengan realita. Biasanya dalam permainan dengan grafik 3D memiliki sudut pandang hingga 360 derajat sehingga pemain dapat melihat secara keseluruhan dunia dalam permainan tersebut. Akan tetapi, spesifikasi komputer yang dibutuhkan dalam permainan 3D cukup tinggi.

Berdasarkan jenis game online diatas banyak jenis game yang berdasarkan permainanya, berdasarkan cara bayar, dan berdasarkan grafis. jadi game online ini mempunyai permainan dari level yang rendah sampai level yang lebih tinggi, game online juga dapat dimainkan dengan cara membayar atau dimainkan dengan gratis. Untuk grafis game online juga menyediakan grafis yang tidak

membebani system tetapi dengan gambar yang berkualitas kurang maksimal, ada juga grafis yang lebih baik bahkan grafis ini bisa terlihat seperti realita.

2.2.4 Contoh Game Online yang Populer di Indonesia

Banyak game yang berseliweran silih berganti di internet. Game populer pun terus bermunculan dan menjadikan yang lawas sepi peminat. Seiring berjalan nya waktu selalu muncul game online dengan daya Tarik yang lain. Bagi Anda yang ingin gaul dan supaya tidak dibilang kudet dalam dunia game, berikut ini adalah contoh game yang populer di Indonesia.

1. Dota 2.

Merupakan sekuel mod Dota populer untuk Warcraft 3 dan Dota merupakan salah satu MOBA paling sering dimainkan. Ini adalah game MOBA cukup simpel dengan tim yang terdiri dari 5 orang dan melawan tim yang serupa. Tujuan dari game ini adalah menghancurkan tim musuh. Namun, dalam permainan ini kamu harus memiliki strategi yang bagus untuk tim untuk mendapatkan kemenangan.

2. PUBG.

Player Unknown Battlegrounds, berfokus pada gameplay survival berskala besar. Dalam permainan ini kamu terdampar di sebuah pulau dan harus melakukan pencurian seperti pakaian, tempat tinggal, senjata dan lain-lain. Kalian bisa bermain secara tim

dan solo player dan harus bertahan hidup di tengah serangan pemain lain.

3. League of Legends.

Game ini sempat menjadi dipertandingkan pada Asian Games ke-18 Jakarta Palembang dan bisa dibilang salah satu saingan utama Dota 2. League of Legends merupakan game yang dikembangkan oleh Riot dan di Indonesia dirilis oleh Garena. Game ini menawarkan pertempuran 5v5 dimana pemenangnya akan ditentukan oleh tim yang bisa menghancurkan markas atau base lawan.

4. Fortnite.

Game ini adalah game yang bertemakan perang antar kerajaan dan dapat bermain dengan orang lain di dunia terbuka yang di mana semua orang keluar untuk bertarung satu sama lain, Fortnite merupakan game yang cocok untuk kalian mainkan. Game ini merupakan game survival yang mempunyai mode pertempuran hebat, juga dipenuhi dengan karakter yang menarik dan aksi luar biasa. Jika kalian ingin menikmati game co-op survival yang ringan, maka Fortnite game yang tepat untuk kalian mainkan.

5. Grand Theft Auto (GTA) V Online.

Game ini merupakan besutan Rockstar. GTA menawarkan kebebasan anda dalam memainkan game ini. Game ini juga menyediakan mode online yang wajib kalian mainkan. Dalam versi online, kalian bisa memainkan berbagai macam versi kegilaan. Dari

misi yang sangat bervariasi, seperti balapan liar, heist mission bersama teman-teman mu, atau melakukan hal gila lainnya seperti death match ataupun royal rumble. Kalian bisa bermain bersama teman sambil melakukan hal gila dan konyol menjelajahi kota-kota di GTA.

6. Counter Strike Gobal Offensive.

Game ini merupakan reinkarnasi permainan legendaris yang membawa banyak penggemar. Game ini sangat kompetitif dengan adegan eSport yang sangat besar mendudukinya. Counter Strike GO adalah game peperangan dimana kamu bisa bergabung dengan teroris atau kontra teroris.

Dalam permainan game ini pemenang ditentukan oleh keberhasilan membunuh semua anggota tim lawan atau menyelesaikan misi seperti menjinakkan bom. Bagi pemain yang mati dalam permainan tidak dapat kembali bermain harus menunggu ronde selesai dan baru bisa berpartisipasi kembali dalam permainan.

7. Minecraft.

Merupakan salah satu game yang dapat meningkatkan kreativitas bagi kalian yang memainkannya. Pasalnya dalam game ini kalian akan diberikan kebebasan untuk menciptakan berbagai macam bangunan ataupun benda-benda apapun di dunia Minecraft.

Game ini menceritakan tentang menghancurkan dan menempatkan balok. Pada awalnya, pemain membangun pelindung untuk perlindungan dari serangan musuh seperti makhluk-makhluk

yang hanya keluar pada malam hari. Minecraft sangat cocok dimainkan secara online bersama teman-teman sekaligus bertualang di dunia Minecraft.<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>

2.3 Jenis-jenis Game yang Menyebabkan Kecanduan

Studi menunjukkan bahwa *gaming disorder* terjadi hanya pada sedikit orang yang bermain game. Namun tetap saja, siapa pun yang suka bermain game harus meminimalkan dan mengatur jumlah waktu dalam bermain, terutama jika bermain game sudah mengganggu dalam kegiatan sehari-hari, bahkan dapat berdampak pada kesehatan fisik, psikologis, dan fungsi sosial seseorang. Berdasarkan *Addiction Center*, berikut ini adalah 5 jenis permainan yang sering menyebabkan kecanduan:

1. *Solo-competitive online game*

Permainan *competitive* sering membuat pemainnya untuk bermain dan berlatih terus, mengganggu terhadap kehidupan sosialnya. Setidaknya sekitar 200 kasus perceraian di Inggris pada tahun 2018 disebabkan oleh game.

2. *Team-based competitive online game*

Bahaya pada permainan ini adalah lebih cenderung pada seseorang untuk menyalahkan rekan satu timnya jika timnya kalah. Selain itu, memungkinkan rekan satu tim untuk mendorong seseorang bermain lebih

lama, berlatih lebih sering, dan bahkan sampai menambah waktu yang dihabiskan untuk bermain.

3. Role playing games/Massive multiplayer online games

Game ini adalah game yang dimainkan bersama-sama oleh banyak orang, game ini dapat menciptakan sebuah komunitas yang membuat seseorang dapat menjadi siapa saja yang di inginkan, misalnya lebih muda, tua, lebih kuat, atau lebih menarik. Beberapa orang yang rentan dalam hidupnya menjadikan game ini sebagai pelarian dari dunia nyata. Orang yang kecanduan pada game ini merasa dirinya tidak mampu mengatur dunia nyata, tetapi mampu mengatur dunia maya.

4. First-person shooters

Game ini merupakan game yang dapat menjadikan pemainnya sebagai penembak dari sudut pandang orang pertama, game ini sering dikaitkan dengan kekerasan. Walaupun hal ini belum sepenuhnya terbukti, tetapi studi ilmiah menunjukkan kadar adrenalin yang meningkat pada para pemain. Adrenalin yang meningkat berpotensi menimbulkan kecanduan.

5. Mobile games

Berbagai mobile game dengan mudah dapat dimainkan lewat telepon genggam. Belum lagi jenis game yang memperebutkan peringkat. Hal ini dapat membatasi interaksi sosial seseorang. Yang harus diwaspadai pada jenis game ini adalah mikrotransaksi yang sudah menjadi praktik umum. Hal ini membuat pemainnya cenderung mengeluarkan uang untuk mendapatkan berbagai keuntungan tertentu yang nanti membantu

karakternya dalam game. Jika jumlah uang yang dikeluarkan terlalu banyak tentunya itu dapat menjadi indikasi adanya kecanduan. Mengikuti perkembangan game yang terbaru dan bermain game adalah salah satu bentuk ketertarikan seseorang dalam menjalani hobi. Namun ingat, jangan berlebih-lebihan dan berikan batasan-batasan tertentu dalam hal tersebut.

<https://www.sehatq.com/artikel/inilah-jenis-jenis-game-yang-sering-menyebabkan-kecanduan>

Jenis game diatas adalah contoh game online yang dapat menyebabkan kecanduan, hal yang mendasarinya adalah dimulai dari tidak ingin kalah dari lawan main sehingga membuat seseorang ingin terus berlatih untuk memainkannya. Bahkan jika game tersebut mempunyai peringkat untuk dicapai seseorang akan terus memainkannya hingga mencapai peringkat yang teratas, dan untuk seseorang yang suka bermain game yang memiliki adrenalin itu adalah factor pemicu seseorang ingin terus bermain.

2.4 Anak Usia Sekolah

2.4.1 Pengertian Anak

Anak merupakan seseorang yang belum mencapai usia 18 tahun, termasuk anak yang ada di dalam kandungan terdapat dalam Undang-undang No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Pasal tersebut menjelaskan bahwa, anak adalah siapa saja yang berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih didalam kandungan, yang berarti segala

kepentingan akan pengupayaan perlindungan terhadap anak sudah dimulai ketika anak tersebut berada dalam kandungan hingga usia 18 tahun (Damayanti, 2008).

Masa usia sekolah adalah salah satu masa pertumbuhan dan perkembangan yang akan dilalui setiap anak menjelang masa remaja. Rentang umur anak usia sekolah mulai dari anak usia 6 tahun sampai 12 tahun (Wong, 2008, WHO, Depkes). Anak usia sekolah mempunyai rasa ingin tahu yang lebih tinggi dan suka meniru apa yang dilihat dan dengarinya (Wong, 2008).

Maka kesimpulan dari pengertian diatas bahwa anak usia sekolah adalah anak dengan rentang usia 6-12 tahun, dalam rentang usia tersebut pertumbuhan dan perkembangan anak akan dilalui untuk menjelang masa remaja. Pada masa inilah anak cenderung memiliki perasaan ingin tahu yang tinggi, dari penglihatan dan pengalaman anak tersebut muncul sikap anak yang meniru apa yang dilihatnya.

2.4.2 Tingkat Perkembangan Anak

Menurut Damayanti (2008), karakteristik anak sesuai tingkat perkembangan:

1. Usia Bayi (0-1 tahun)

Pada masa ini bayi belum bisa mengekspresikan perasaan maupun pikirannya dengan kata-kata. Oleh karena itu, komunikasi dengan bayi pada masa ini banyak memakai jenis komunikasi non verbal. Ketika bayi

lapar, haus, basah dan perasaan tidak nyaman lainnya, bayi hanya dapat mengeluarkan perasaannya dengan menangis. Walaupun demikian, sebenarnya bayi dapat merasakan perilaku orang dewasa yang sedang berkomunikasi dengannya secara non verbal, misalnya memberikan sentuhan, pelukan, dan menggendong serta berbicara lemah lembut. Ada beberapa respon non verbal yang dapat dilakukan bayi misalnya menggerakkan badan, tangan dan kaki. Hal ini terjadi terutama pada bayi dengan usia kurang dari 6 bulan sebagai cara untuk menarik perhatian orang. Oleh karena itu, saat akan berkomunikasi dengan bayi jangan menggendong atau memangkunya langsung karena bayi akan merasa takut. Lakukan komunikasi terlebih dahulu dengan ibunya. Tunjukkan bahwa kita ingin menjalin hubungan baik dengan ibunya.

2. Usia Pra Sekolah (2-5 tahun)

Karakteristik anak pada usia ini terutama anak dibawah usia 3 tahun adalah sangat egosentris. Selain itu anak juga memiliki perasaan takut pada ketidaktahuan yang membuat anak harus diberi tahu tentang apa yang akan terjadi pada nya. Contohnya, pada saat anak diukur suhu, anak akan melihat alat yang akan ditempelkan ke tubuhnya. Oleh karena itu jelaskan bagaimana akan merasakannya. Beri kesempatan padanya untuk memegang thermometer sampai ia yakin bahwa alat tersebut tidak berbahaya untuknya. Dari hal bahasa, anak belum mampu berbicara fasih. Hal ini disebabkan anak belum mampu berkata-kata 900-1200 kata, maka dari itu saat menjelaskan, gunakan kata-kata yang sederhana dan singkat serta gunakan istilah yang dikenalnya. Berkomunikasi

dengan anak melalui objek tradisional seperti boneka. Berbicara dengan orang tua bila anak malu-malu. Beri kesempatan pada yang lebih besar untuk berbicara tanpa keberadaan orang tua. Ada satu hal yang akan membuat anak untuk dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi adalah dengan memberikan pujian atas apa yang telah dicapainya.

3. Usia Sekolah (6-12 tahun)

Anak pada usia ini sudah sangat peka terhadap rangsangan yang dirasakan yang mengancam keutuhan tubuhnya. Maka dari itu, apabila berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan anak usia ini kita harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak dan berikan contoh yang jelas sesuai dengan kemampuan berfikirnya. Anak usia sekolah sudah mampu berkomunikasi lebih baik dengan orang dewasa. Perbendaharaan katanya juga sudah lebih banyak, sekitar 3000 kata dikuasai dan anak sudah dapat berpikir secara konkret.

4. Usia Remaja (13-18 tahun)

Fase remaja adalah masa transmisi atau peralihan dari akhir masa anak-anak menuju dewasa. Oleh karena itu, pola pikir dan tingkah laku anak remaja merupakan peralihan dari anak-anak menuju orang dewasa. Anak harus diberi kesempatan untuk belajar memecahkan masalahnya sendiri secara positif. Apabila anak merasa cemas atau stress, jelaskan bahwa anak dapat berkomunikasi dengan teman sebaya atau orang dewasa yang anak percaya. Menghargai keberadaan identitas diri dan

harga diri merupakan hal dan prinsip dalam berkomunikasi. Luangkan waktu bersama dan tunjukkan ekspresi wajah bahagia.

Menurut Jahja (2011:47) Tahap Perkembangan Anak dibagi menjadi yaitu :

1) Masa kanak-kanak awal (0-3 tahun) subjektif

Masa ini masa dimana anak belajar mengenal dirinya serta orang lain, belajar berbagai macam gerakan tubuh dan pengenalan terhadap lingkungannya, contohnya merangkak, belajar berdiri, berjalan dan memperhatikan cara berbahasa orang sekitarnya saat berinteraksi.

2) Masa krisis (3-4 tahun) tort alter

Masa ini adalah masa dalam tingkat sosialisasi anak dalam proses kepekaan dirinya terhadap keluarga, teman dan lingkungan sekitarnya.

3) Masa kanak-kanak akhir (4-6) subjektif menuju objektif

Pada masa ini proses perkembangan sosial anak mulai terlihat dari segi perilaku yang didasari dari bimbingan orang tua sejak awal yang dapat diperlihatkan anak dari cara berbicara dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Tanda-tanda perkembangan dari tahap ini adalah

- a. Anak sudah mulai mengerti dengan aturan-aturan yang ada dikeluarga dan lingkungan sekolahnya
- b. Anak sudah mulai mampu membedakan hal baik dan buruk bagi dirinya
- c. Anak sudah mulai bisa mengerti hak dan kepentingan orang lain
- d. Anak sudah mulai bermain dan berkomunikasi dengan orang disekitarnya serta teman-teman sekolahnya

4) Masa anak sekolah (6-12 tahun) objektif

Pada masa ini merupakan periode dimana anak sudah mulai bisa bertanggung jawab kepada dirinya sendiri dan mulai bisa menghargai keputusan yang diambil oleh orang lain.

5) Masa kritis II (12-13 tahun) pre-puber

Anak mulai berkembang memahami orang lain secara individu yang menyangkut pada sifat-sifat pribadi, minat, nilai-nilai atau perasaan sehingga mendorong anak bersosialisasi lebih akrab dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat.

Dari teori tingkat perkembangan anak diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat perkembangan anak berbeda setiap tahapan usianya, untuk anak usia sekolah (6-12 tahun) tingkat perkembangannya yaitu anak sudah mulai peka terhadap stimulus yang dirasakannya, sudah mulai bermain dengan teman sebaya. Oleh karena itu orang tua harus bisa berkomunikasi dengan cara yang baik yang mudah dimengerti dan berikan contoh yang sesuai dengan kemampuan anak.

2.4.3 Tugas Perkembangan Anak

Tugas perkembangan anak menurut teori Havighurst (1961) merupakan tugas yang harus dikuasai dan dilakukan oleh individu pada setiap tahap perkembangannya. Tugas perkembangan bayi usia 0-2 tahun adalah berjalan, berbicara, makan-makanan padat, keseimbangan jasmani. Tugas perkembangan anak usia 3-5 tahun adalah mendapat kesempatan untuk bermain, bereksperimen dan bereksplorasi, meniru, mengenal jenis kelamin, membentuk kepribadian sederhana mengenai

kenyataan sosial dan alam, belajar memunculkan hubungan emosional, belajar membedakan hal yang salah dan benar serta mengembangkan kata hati juga proses sosialisasi. Tugas perkembangan usia 6-12 tahun adalah belajar menguasai keterampilan fisik dan motorik, membentuk sikap yang baik mengenai diri sendiri, belajar untuk bergaul dengan teman sebaya, memainkan peran sesuai dengan jenis kelamin, mengembangkan konsep yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan keterampilan yang fundamental, mengembangkan pembentukan kata hati, moral dan skala nilai, mengembangkan sikap yang baik terhadap kelompok sosial dan lembaga. Tugas perkembangan anak usia 13-18 tahun adalah menerima keadaan fisiknya dan menerima peranannya sebagai perempuan atau laki-laki, menyadari hubungan-hubungan baru dengan teman sebaya, menemukan diri sendiri berkat refleksi dan kritik terhadap diri sendiri, serta mengembangkan nilai-nilai dalam kehidupan.

Menurut Santrock (2010) periode perkembangan anak (childhood), yaitu:

1. Masa Bayi (Infancy)

Periode bayi berupa masa perkembangan yang merentang dari kelahiran hingga 18 atau 24 bulan. Masa ini ditandai dengan ciri sebagai berikut:

- 1) Masa dasar yang membentuk pola perilaku, sikap, dan ekspresi emosi;
- 2) Masa pertumbuhan dan perubahan berjalan cepat, baik fisik maupun psikologis;

- 3) Masa kurangnya ketergantungan;
- 4) Masa dimana meningkatnya individualitas, yaitu pada saat bayi dapat mengembangkan hal-hal yang sesuai dengan minat dan kemampuannya;
- 5) Masa permulaan sosialisasi;
- 6) Masa permulaan pada berkembangnya penggolongan peran seks, seperti terkait dengan pakaian yang di pakaikannya;
- 7) Masa yang menarik, baik untuk bentuk fisik maupun perilakunya;
- 8) Masa permulaan kreativitas;
- 9) Masa yang berbahaya, baik fisik (seperti kecelakaan) atau psikologis (karena perlakuan yang buruk)

2. Masa Awal Anak-Anak (Early Childhood).

Periode awal anak merupakan periode perkembangan yang dimulai dari masa akhir bayi hingga usia 5 atau 6 tahun: periode ini kadang-kadang disebut sebagai tahun-tahun pada anak pra sekolah “pre school years”. Selama masa ini, biasanya anak belajar untuk menjadi lebih mandiri dan lebih memperhatikan dirinya. Mereka biasanya mengembangkan kesiapan untuk sekolah (seperti mengikuti perintah dan mengenal huruf) dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain dengan teman sebayanya. Kemudian sebelum studi ilmiah tentang anak dilakukan, kenyataan yang telah diterima adalah tahun-tahun pertama merupakan saat yang kritis bagi perkembangan anak. Hal ini seperti yang dikatakan dalam peribahasa “ guru kencing berdiri, murid kencing berlari”. Dengan cara yang lebih puitis, Milton menuliskan fakta yang sama saat ia menulis, ”masa kanak-kanak meramalkan masa dewasa,

sebagaimana pagi meramalkan hari baru.” Dari penjelasan di atas dapat menunjukkan bahwa pada masa awal anak-anak merupakan periode perkembangan yang diawali dari masa akhir bayi hingga usia 5 atau 6 tahun. Periode ini kadang-kadang disebut juga sebagai tahun-tahun pra sekolah “preschool years”. Dan pada tahun-tahun pertama ini merupakan masa yang kritis bagi perkembangan anak. Maka untuk itu orang tua lah yang sangat berperan penting pada masa ini untuk memberikan contoh yang baik kepada anaknya.

3. Masa Pertengahan dan Akhir Anak (Middle and Late Childhood).

Periode ini merupakan masa perkembangan yang dimulai dari usia sekitar 6 hingga 10 atau 12 tahun. Masa ini sering juga disebut tahun-tahun sekolah dasar. Biasanya anak pada masa ini sudah mampu menguasai keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan menghitung (istilah populernya CALISTUNG : baca, tulis, dan hitung). Yang menjadi tema penting pada periode ini adalah prestasi dan perkembangan pengendalian diri.

Sama halnya dengan tingkat perkembangan anak, tugas perkembangan anak juga berbeda pada tahapan usianya. Tugas perkembangan anak usia 6-12 tahun adalah membentuk sikap mengenai diri sendiri, belajar bergaul dengan teman sebaya, mengembangkan pembentukan kata hati. Yang terpenting dari tugas perkembangan anak sekolah adalah perkembangan pengendalian diri, maka dari itu orang tua harus lebih memperhatikan tugas perkembangan anak pada usia ini.

2.5 Perilaku Agresif Anak

2.5.1 Pengertian Perilaku Agresif

Istilah agresif biasanya digunakan untuk menggambarkan perilaku siswa, bentuk dari perilaku tersebut menyebabkan luka fisik terhadap makhluk lain yang secara otomatis ada di dalam pikiran (Zirpoli, 2008: 440). Agresif merupakan perilaku cukup serius yang tidak seharusnya dan dapat menimbulkan konsekuensi yang serius baik untuk anak maupun untuk orang lain yang berada di lingkungannya. Salah satu contoh bentuk emosi anak adalah marah yang diekspresikan melalui perilaku agresif (Seagal, 2010: 97).

Mac Neil dan Stewart (dalam Hanurawan, 2010) menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan suatu perilaku atau suatu tindakan yang sudah diniatkan untuk mendominasi atau berperilaku secara destruktif, melalui kekuatan verbal maupun kekuatan fisik, yang diarahkan kepada objek yang menjadi sasaran perilaku agresif. Objek sasaran perilaku dapat meliputi lingkungan fisik, orang lain dan bahkan diri sendiri.

Perilaku agresivitas muncul diawali dengan adanya niat untuk melakukan agresivitas tersebut yang apabila niat tersebut diperkuat oleh factor-faktor yang dapat memicu, maka akan terjadilah perilaku agresivitas. Sebaliknya, jika niat tersebut tidak ada yang mendukung, maka akan kecil kemungkinan perilaku agresivitas tersebut dapat terjadi (Dayakisni, 2006).

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa agresif adalah suatu perilaku atau tindakan baik secara verbal maupun fisik yang mengarah kepada tingkat emosi yang meningkat, perilaku ini dapat merugikan diri sendiri bahkan orang lain di sekitar apabila tidak terkontrol yang dapat menimbulkan tindakan fisik.

2.5.2 Penyebab Perilaku Agresif

Penyebab perilaku agresif terdiri dari sosial, personal, kebudayaan, situasional, sumber daya, media massa, dan kekerasan dalam rumah tangga (Wirawan, 2009: 94-97).

Tidak mungkin sebuah perilaku muncul begitu saja dari ruang hampa, pastilah perilaku tersebut muncul disebabkan oleh sesuatu hal yang lain, tak terkecuali agresivitas. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan agresivitas, seperti faktor personal, sosial, kultural, gender, sumber daya, media massa dan situasional. Namun ada beberapa penelitian yang juga mengkonfirmasi bahwa perilaku agresif dari seseorang lebih banyak ditimbulkan karena rasa kesepian. Para pecandu game online yang sudah menarik diri dari pergaulan nyata, atau yang berkurangnya intensitas dalam interaksi sosialnya, karna merasa kesepian yang akhirnya membuat seseorang dapat berperilaku agresif sebagai pelampiasan. (Jurnal Perempuan dan Anak vol. 01, 02 No. 01, 2018)

Tindakan agresif yang dilakukan seorang anak yang terpicu dari sebuah game online bisa disebabkan karena intensitas dari bermain game online yang terbilang cukup sering, seperti apa yang terjadi di tanggerang

Menurut polisi, pelaku tersebut beraksi karena terinspirasi salah satu game online First Person Shooter (FPS) Point Blank seperti terjadinya tindak kejahatan (Merdeka.com, 30 Agustus 2012).

Dari penyebab perilaku agresif diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif disebabkan oleh factor yang beragam tidak hanya di dapat dalam dorongan diri sendiri tetapi ada factor luar yang menyertai, seperti keluarga, pergaulan dengan teman, kebudayaan, bahkan efek dari bermain game online. Dari pengamatan dan pengalaman seperti itu yang menyebabkan timbulnya perilaku agresif pada anak.

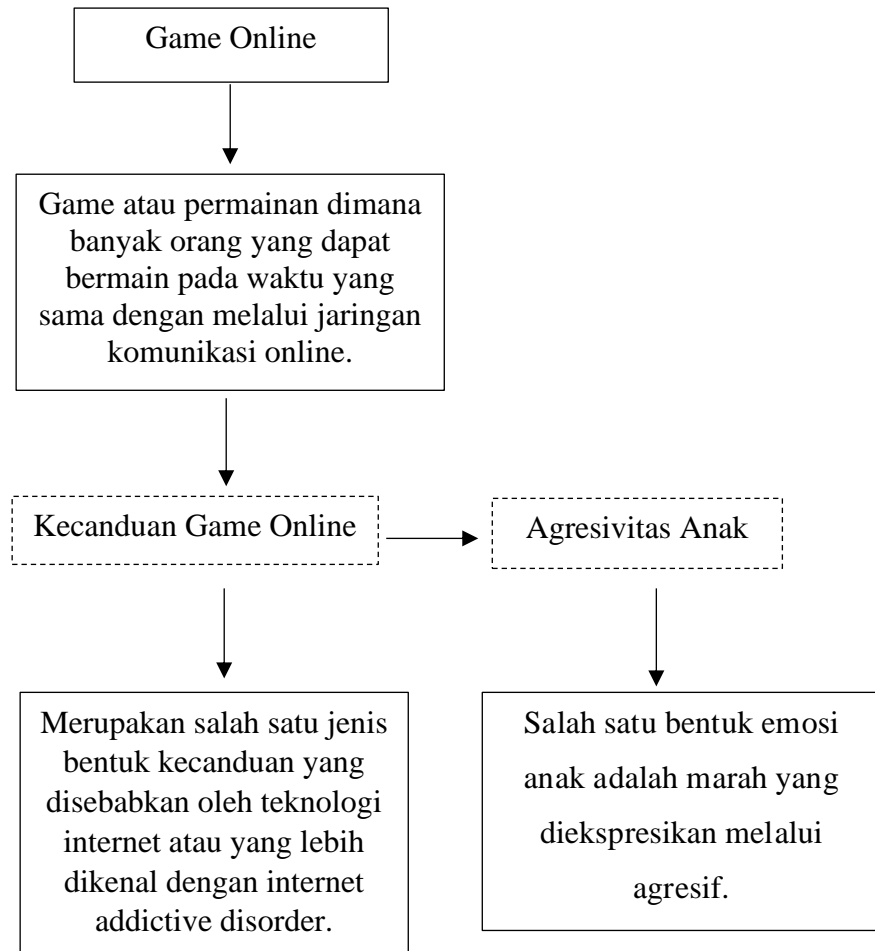
2.5.3 Jenis Perilaku Agresif

Lancelotta dan Vaughn mengatakan ada empat tipe perilaku agresif dan reaksi pada anak-anak terhadap penerimaan sosial, yaitu: (1) agresif dalam bentuk fisik yang diprovokasi, misalnya: menyerang kembali untuk mengikuti provokasi; (2) agresif yang meledak, misalnya: marah tanpa ada alasan yang jelas; (3) agresif dalam bentuk lisan, misalnya: mengancam seseorang; dan (4) agresif yang secara tidak langsung, misalnya: menceritakan pada guru bahwa ada siswa lain yang melakukan kesalahan (Vaughn dan Bos, 2012: 106).

Menurut Agustina, Suprihatin, dan Rohmatun (2017), agresif memiliki makna yang berbeda-beda, yaitu: (1) Agresif merupakan perilaku yang ditujukan untuk melukai orang lain; (2) agresif sebagai salah satu bentuk asertif, perilaku yang bertujuan untuk memenuhi keinginan seseorang; (3) agresif sebagai bentuk penegasan terhadap kekuasaan seseorang.

Menurut jenis perilaku agresif diatas bahwa perilaku agresif mempunyai beberapa jenis yaitu agresi yang berbentuk provokasi, emosi yang meningkat atau marah, dalam bentuk verbal atau lisan seperti mengancam, bisa juga dalam bentuk untuk memenuhi keinginan atau kekuasaan seseorang bahkan bisa juga yang bertujuan sampai melukai orang.

2.6 Kerangka Konsep



(Bagan 2.1 Kerangka Konsep)

Keterangan :



: Yang Diteliti



: Yang Tidak Diteliti

Sumber : (Kim dkk dalam Azis 2011, Young dalam azis 2011, Seagal 2010)