

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1. Definisi pengetahuan

Menurut *Naotostmodjo (2018)* bahwa pengetahuan berasal dari pengalaman seseorang dari berbagai macam pengindraan orang tersebut kemudian dapat kita analisis melalui suatu objek yang telah kita rasakan.

Pengetahuan (*knowledge*) dimana hasil tahu manusia berdasarkan pertanyaan “apa” (What?). maka dari itu pengetahuan adalah semua informasi yang dapat kita ketahui dari objek/seseorang. Maka berbagai macam pengetahuan kita dapatkan dari indra tubuh. (*Hasmi, 2014*)

Dari 2 pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa pengetahuan dari hasil pengindraan mulai dari dilihat, dikenal kemudian di mengerti manusia/objek dalam sumber informasi yang relevan dengan disadari dan dapat kita ketahui dari seseorang. Tingkat pengetahuan :

a) Dalam Tahu (*Know*)

Dalam pengingatan kembali (recall) dalam materi yang telah di ketahui kembali melalui materi pembelajaran dan dapat di terima sebelumnya. Dalam aspek seseorang dapat memahami materi sehingga tahu dengan menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan dalam suatu objek.

b) Memahami (*Comprehension*)

Dalam memahami kita mampu untuk melakukan suatu penjelasan secara sah tentang objek yang diketahui dan menginterpretasikan materi secara benar. Dapat diartikan orang yang paham materi harus dapat menjelaskan dan ,menyebutkan terhadap objek yang pernah di pelajari sebelumnya.

c) Aplikasi (*Aplication*)

Dimana materi yang telah di pelajari dapat di lakukan secara langsung dalam keadaan atau situasi dimana kondisi tersebut benar-benar dapat di pertanggung jawabkan. Dapat kita artikan sebagai metode/prinsip dalam menghadapi suatu situasi yang lainnya.

d) Analisis (*Analysis*)

Dimana materi dapat di uraikan dalam komponen-komponen dalam struktur yang lain sehingga saling bersinambungan antar satu sama lain. Contoh analisis ini dapat kita peroleh dari kalimat kata kerja, contoh dalam mengambarkan,mengkelompokan,dan dapat membedakan.

e) Sistensis (*Synthesis*)

Disini dapat kita ketahui bahwa kemampuan yang dapat menyambungkan bagian didalam suatu bentuk yang dapat kita perbarui. Sebagai contoh : menyusun berbagai macam informasi yang akan di jadikan informasi baru tanpa menghilangkan pernyataan pertamanya.

f) Evaluasi (*Evaluation*)

Dimana dapat dilakukan pengalisan secara justifikasi secara spesifik (jelas) dalam penelitian objek. Penilaian tersebut dapat di peroleh dari data yang telah di lampirkan tingkatan pengetahuan menurut *Notoatmodjo (2018)*

2.1.2. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Suparyanto dalam buku (*Notoatmodjo, 2018:140*) adalah :

a) Faktor pendidikan

Dalam pendidikan yang tinggi maka lebih banyak kemudahan dalam menerima informasi dalam objek pengetahuannya. Selain hal tersebut pemahaman pengetahuan dapat kita peroleh dari informasi keluarga, guru dan social media. Maka tingkat pendidikan sangat erat kaitannya dengan pendidikan karena untuk melihat sisi baik dari jati dirinya.

b) Faktor pekerjaan

Dalam kaitan kepengaruhan pekerjaan sangat penting karena proses tersebut secara cepat terhadap suatu objek.

c) Faktor pengalaman

Kunci utama seseorang memilih pengalaman yaitu dapat memahami jelas proses atau hasil yang akan diperoleh sehingga, dapat kita lakukan melalui wawancara atau angket (kuesioner) yang saling berhubungan dengan materinya.

d) Keyakinan

Dapat kita ketahui dari suatu objek yang telah lama mengetahui hal tersebut. Dapat di buktikan seperti keyakinan positif dan keyakinan yang negative berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang

e) Sosial budaya

Dalam kebiasaan dapat mempengaruhi baik dalam segi aspek pengetahuan, persepsi atau sikap terhadap dalam kepengaruhan pengetahuan seseorang di masa pandemi covid-19.

f) Umur

Dalam pertambahan usia, tingkat kematangan dalam berpikir dan bekerja. Orang yang belum cukup umur belum banyak pengalaman sehingga jika umurnya lumayan dewasa maka akan lebih diutamakan

g) Lingkungan

Kondisi ini diartikan perilaku orang / kelompok. Lingkungan adalah input ke dalam diri seseorang yang dapat memberikan sistem adaptif dimana memperoleh dari aspek internal dan eksternal. Jika seseorang dibiasakan berpikir luas maka pengetahuannya lebih baik.

h) Informasi

Dalam memperoleh suatu informasi dapat diperoleh seseorang yang baru

2.1.3. Ada 3 kategori pengetahuan menurut (Srikunto,2013:446)

- a) Pengetahuan baik : bila menjawab dengan benar 76-100% dari seluruh pertanyaan
- b) Pengetahuan cukup : bila menjawab dengan benar 60-75% dari seluruh pertanyaan.
- c) Pengetahuan keras : bila mampu menjawab >60% dari seluruh pertanyaan

2.2. Konsep Kecanduan

2.2.1 Pengertian Kecanduan

Di masa lalu, kecanduan didefinisikan sebagai mengonsumsi obat-obatan yang tidak proporsional, yang mengarah pada toleransi, penarikan diri, dan ketidakmampuan untuk mengurangi atau berhenti meminumnya. Sekarang, masyarakat sudah mulai mengenal bahwa kecanduan, bukan hanya

diakibatkan oleh zat dan obat – obatan terlarang saja, tetapi juga akibat perilaku kecanduan, misalnya perilaku yang berhubungan dengan penggunaan mesin seperti bermain video *game*, bermain komputer atau bermain *play station*, dan pengguna internet. (Setiawati, Yunias .2020 *Deteksi Dini dan Penanganan Kecanduan Gawai Pada Anak*. Surabaya : Airlangga University Press)

2.2.2 Kriteria Kecanduan

Menurut (Bai Fransisca 2015) Kecanduan *game online* diungkapkan dalam sembilan kriteria. Kriteria tadi ditujukan untuk seseorang yang menggunakan internet dan mempunyai keterlibatan dengan *game*. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan *game* bila memenuhi lima dari sembilan kriteria selama periode 12 bulan. Ini merupakan sembilan kriteria untuk mendeskripsikan orang yang kecanduan game. Kriteria tersebut adalah :

1. Preokupasi dengan *game online* (individu memikirkan tentang aktifitas gamesebelumnya atau antisipasi untuk bermain gameberikutnya; *game online* menjadi aktifitas dominan dalam kehidupan sehari-hari).
2. Simtom penarikan diri saat dijauhkan dari *game online* (simtom dideskripsikan dengan sikap yang cepat atau mudah emosi, cemas, atau sedih, akan tetapi tanpa adanya tanda-tanda fisik dari pengaruh obat).
3. Toleransi –kebutuhan untuk menghabiskan waktu lebih banyak untuk terlibat dalam *game online*.
4. Gagal untuk mengontrol partisipasi dalam *game online*.
5. Kehilangan ketertarikan dengan hobi danhiburan lainnya terkecuali *game online*.
6. Penggunaan berulang yang berlebihan dari *game online* terlepas dari adanya masalah psikososial.

7. Menipu atau membohongi anggota keluarga, terapis atau orang lainnya mengenai jumlah *game online*.
8. Menggunakan *game online* untuk melarikan diri atau membebaskan diri dari suasana hati yang negatif (seperti perasaan tidak berdaya, rasa bersalah dan kecemasan).
9. Terancam atau kehilangan relasi signifikan, pekerjaan, pendidikan atau kesempatan karir dikarenakan keterlibatan dalam *game online*.

2.2.3 Faktor Risiko Kecanduan

1. Faktor Sosial

Salah satu penyebab sulitnya membentuk hubungan interpersonal yang baik adalah karena penggunaan internet yang berlebihan. Di mana waktu yang seharusnya dipakai untuk berinteraksi dengan orang – orang tersayang, akan semakin berkurang lantaran hilangnya fokus perhatian terhadap keadaan sekitar, sebagai akibatnya tidak fokus dan cenderung mengabaikan keberadaan orang – orang sekitar. Hal ini akan berdampak pada lalainya tugas, abai terhadap kepentingan orang lain, dan menimbulkan rasa kurang dihargai. Selain itu, juga berakibat memburuknya hubungan dengan orang – orang sekitar, terutama pada orang dengan kepribadian yang *introvert* seringkali menjadi pecandu internet, yang disebabkan karena kesulitan berkomunikasi dengan baik saat bertatap muka dengan orang lain. Komunikasi secara *online* menjadi lebih kondusif dan lebih mudah bagi mereka. Keterampilan komunikasi yang tidak baik dapat menyebabkan perasaan rendah diri, terisolasi, dan menyebabkan masalah dalam kehidupannya, misalnya kesulitan ketika bekerja dalam kelompok, presentasi di depan umum, atau pergi ke aktivitas sosial.

2. Faktor Psikologi

Terdapat dua tipe pecandu internet, yakni kecanduan internet yang berkomorbid dengan masalah psikologis seperti depresi, cemas, *obsessive compulsive disorders* (OCD), atau kecanduan internet merupakan masalah baru yang tidak mempunyai komorbiditas dengan gangguan psikiatri yang lain.

Komorbiditas pada kecanduan internet adalah hal yang umum. Pecandu internet yang berkomorbid dengan gangguan psikiatri lainnya, tidak menunjukkan gejala khusus. Dalam sebuah penelitian berpendapat bahwa individu menggunakan internet sebagai *copping* dari perasaan sedih atau perasaan rendah diri. Dengan meningkatkan frekuensi dalam bermain internet, mengakibatkan individu tersebut kecanduan dan mengalami depresi karena terisolasi dengan lingkungannya. Sebaliknya, pada kasus pecandu internet tanpa komorbid juga dapat menimbulkan kondisi gangguan mental lain yang diakibatkan dari perilaku menggunakan internet berlebihan.

3. Faktor Biologi

Pada suatu penelitian yang menggunakan *functional magnetic resonance image* (fMRI), menganalisis perbedaan area otak pada pecandu dan bukan pecandu internet. Penggunaan fMRI bertujuan untuk mengamati struktur anatomi dan fungsinya didasarkan pada kebutuhan tingkat oksigen ketika ada aktivitas di otak. Beberapa area otak seperti *cerebellum*, *brainstem*, *gyrus cingulate* kanan, *parahippocampus*, lobus frontal kanan, superior frontal kiri, *precunes* kiri, *gyrus central* kanan, *gyrus middle occipital* kanan, dan *gyrus temporal inferior* kanan adalah area yang

terdampak pada kecanduan internet. Penurunan volume dapat ditemukan pada substansia grisea di anterior *cingulate* kiri, *cingulate* posterior, insula kiri, *gyrus lingual* kiri, dan korteks dorsolateral prefrontal. Pada pemeriksaan fMRI, hiperaktif ditemukan di korteks dorsolateral prefrontal dan *amygdala* pada remaja yang kecanduan internet. Selain fMRI, EEG juga dipelajari dan didapatkan aktivasi yang rendah pada otak pecandu internet. Sayangnya penelitian ini dilakukan pada sampel yang terbatas, yaitu dengan melibatkan 19 mahasiswa yang berperan sebagai sampel.

2.2.4 Faktor Internal dan Eksternal Adiksi Remaja Terhadap *Game Online*

Faktor – faktor Internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online* terdiri dari :

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi;
2. Kebosanan yang dirasakan remaja di rumah atau di sekolah;
3. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online; dan
4. Remaja kurang memiliki kemampuan untuk mengendalikan diri, sehingga mereka tidak akan mengharapkan efek negatif dari bermain game online secara berlebihan.

Faktor – faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online pada remaja, sebagai berikut:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman- temanya yang lain banyak yang bermain game online;

2. Kurangnya relasi sosial yang baik membuat anak muda memilih metode alternatif bermain game
3. Game sebagai aktivitas yang menyenangkan; dan
4. Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti bermacam aktivitas seperti kursus- kursus ataupun les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

2.2.5 Penyebab seseorang mengalami kecanduan *game online*

a. Kurang perhatian dari orang- orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dipercaya bahwa mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa senang bila menerima perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

b. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain game online. Dan dengan adanya rasa adiksi yang ditawarkan game online, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

c. Kurang control

Orang tua jika memanjakan anak menggunakan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol umumnya akan berperilaku over.

d. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak

adanya kegiatan maka bermain game online sering dijadikan pelarian yang dicari.

e. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk berdasarkan pada keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seorang tidak dikenalkan terhadap game online di rumah, maka seseorang akan kenal dengan game online oleh pergaulannya.

2.2.6 Area Otak yang Berkaitan Dengan Kecanduan

1. Fungsi Kognitif, Eksekutif, dan Pengambilan Keputusan

Korteks prefrontal (PFC) dibagi menjadi area orbitofrontal cortex (OFC), korteks prefrontal dorsolateral (DLPFC), dan korteks prefrontal rostral (RPFC). Ketidakketeraturan antara area DLPFC dan RPFC menyebabkan gangguan fungsi kognitif, pengambilan keputusan yang salah, dan pemikiran konkret yang tidak fleksibel. PFC dikaitkan dengan craving pada kecanduan internet. Ketika seseorang dengan kecanduan internet merespon sinyal dengan kecanduan, area PFC akan menunjukkan peningkatan aktivitas. PFC juga bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan. Individu dengan kecanduannya. Area PFC pada remaja belum berkembang sempurna sebagai akibatnya kecanduan internet yang terjadi dalam usia ini akan memengaruhi proses transformasi dan perkembangan struktur otak.

2. Antisipasi *Reward*, Proses Emosi, Kontrol Impuls

Inhibisi area OFC menyebabkan control impuls dan perilaku yang buruk karena kecanduan internet. Pada orang dengan kecanduan internet, perubahan OFC dan inferior frontal gyrus (IFG) daerah yang memengaruhi antisipasi *reward*, proses emosional, pengambilan keputusan, dan control

impuls. Dalam studi gangguan *game* internet, kegiatan pada OFC kiri sering dikaitkan dengan impulsifitas.

3. Proses Emosi dan Memori

Seseorang dengan kecanduan internet menunjukkan aktivitas yang lebih besar pada *gyrus hippocampal* (PHG), *posterior cingulate cortex* (PCC), *precuneus*, dan *amygdala* dalam menanggapi sinyal – sinyal *game*. Area otak ini terkait dengan proses *craving* yang melibatkan fungsi emosi (takut, sedih, dan cemas), memori, motivasi, perhatian, dan empati. Aktivitas *precuneus* menciptakan proses visual, imajiner, perhatian, dan memori yang kemudian diikuti oleh memori Bahagia pada area *parahippocampal*.

4. *Craving* dan Proses Konflik

Cingulate Cortex Anterior (ACC), *insula*, *putamen*, dan *caudate* dikaitkan dengan proses *craving* dalam kecanduan internet dan proses konflik. ACC akan mengaktifkan *craving* untuk memainkan *game online* atau memainkan internet, DLPFC akan diaktifkan dan mempunyai rencana untuk bermain *game online* atau internet. Hal ini dibuktikan dengan studi, di mana para peneliti menemukan pada beberapa area utamanya DLPFC bilateral, menampilkan aktivitas yang tinggi dalam sekelompok kecanduan internet daripada kelompok control. Setelah penghentian penggunaan internet yang berlebihan, aktivitas DLPFC kanan dan *parahippocampal* kiri tampak lebih rendah dari sebelumnya.

2.3 Konsep *Game Online*

2.3.1 Pengertian *Game Online*

Menurut Surbakti (2017) penafsiran permainan *online* ini ialah *game* video yang dimainkan di dalam *personal computer* ataupun *handphone* yang pula digunakan pada jaringan internet, jaringan ini umumnya internet ataupun teknologi setara, tetapi permainan senantiasa dipakai apapun teknologi yang masih ada saat ini. Ekspansi permainan *online* ini telah mencerminkan totalitas perluasan jaringan pc dari jaringan lokal kecil ke internet dan perkembangan akses kecil kepada akses internet yang lebih besar lagi.

2.3.2 Kategori *Game Online*

Tipe-tipe game online terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu:

1. *First Person Shooter* (FPS)

Game ini merogoh pandangan orang pertama pada gamernya sebagai akibatnya seolah-olah pertama pada gamernya sehingga kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan).

2. *Real-Time Strategy*

Merupakan game yang permainanya menekankan kepada kehebatan taktik permainanya, umumnya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

3. *Croos-Platform Online*

Game yang bisa dimainkan secara online menggunakan hardware yang berbeda contohnya need for speed undercorver dapat dimainkan secara online

dari PC maupun hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

4. *Browser games*

Merupakan game yang dimainkan pada browser seperti firefox, opera, IE. Syarat dimana sebuah browser bisa memainkan game ini adalah browser yang telah mendukung javascript, php, juga flash.

5. *Massive Multiplayer Online Games*

Adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

2.3.3 Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Adapun beberapa dampak positif dan negative game online bagi remaja, dampak positif dari game online bagi remaja adalah:

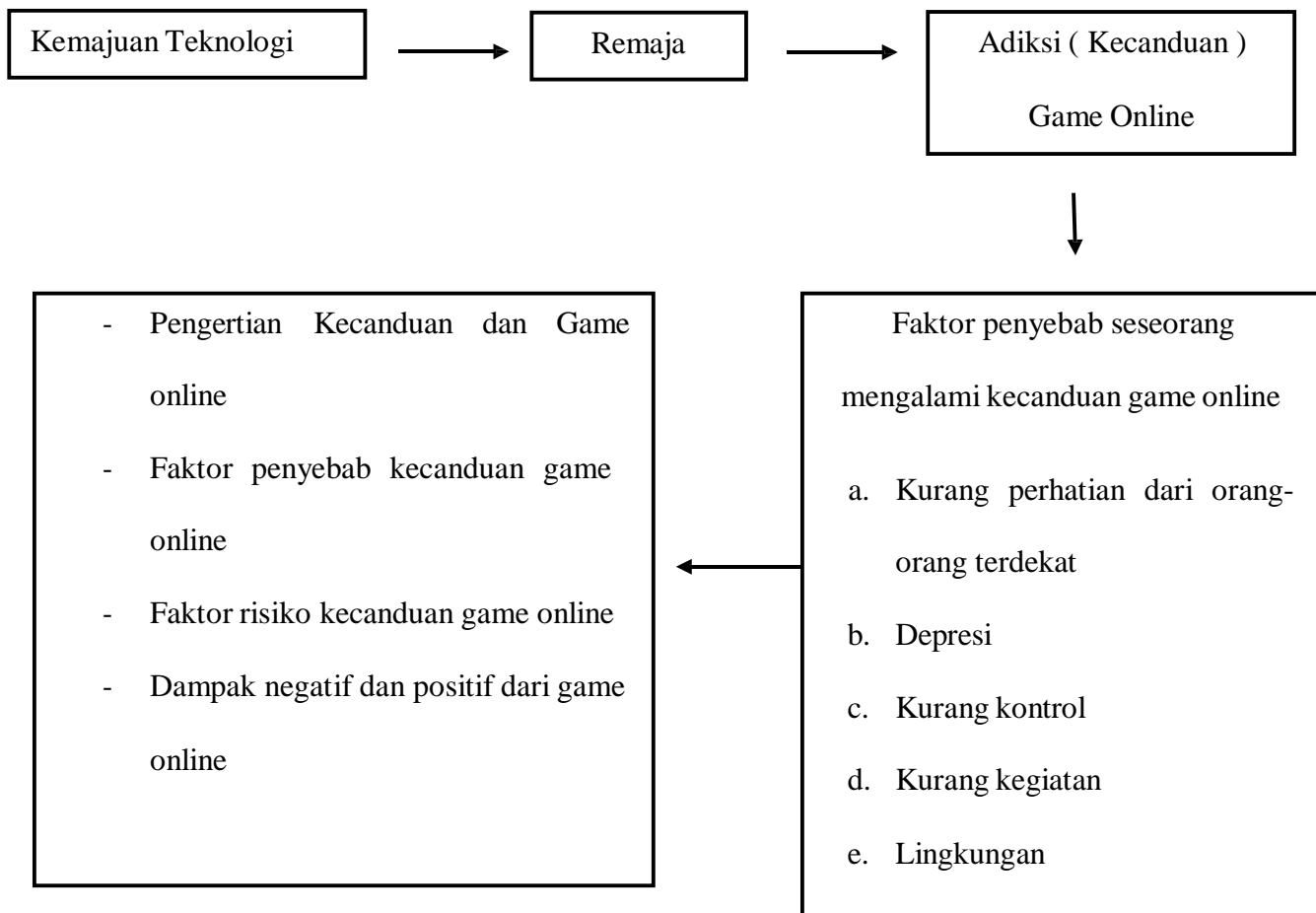
1. Pergaulan remaja akan lebih mudah diawasi oleh orang tua.
2. Otak akan lebih aktif dalam berfikir
3. Reflek berfikir akan lebih cepat merespon
4. Emosional dapat di luapkan dengan bermain game
5. Lebih berfikir kreatif.

Sedangkan dampak negative dari *game online* bagi remaja adalah :

1. Remaja akan malas belajar dan tak jarang memakai waktu luang mereka untuk bermain game online.
2. Remaja akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online.
3. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain game online.

4. uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain game online.
5. Lupa waktu.
6. Pola makan akan terganggu.
7. Emosional remaja juga akan terganggu karena efek game ini.
8. Jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan oleh remaja.
9. Remaja cenderung akan membolos sekolah demi game kesayangan mereka.

2.4 Kerangka Teori



(Tabel 2.4 Kerangka Teori)