

LITERATUR REVIEW

**PENGARUH KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA
AGRESIFITAS ANAK USIA SEKOLAH**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program

Studi Diploma III Fakultas Keperawatan



Disusun oleh :

Lulu Nurul Anjani

4180170053

PROGRAM STUDI DIPLOMA III FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA BANDUNG

TAHUN 2020

LEMBAR PERSETUJUAN

**JUDUL : PENGARUH KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE
PADA AGRESIFITAS ANAK USIA SEKOLAH**

NAMA : LULU NURUL ANJANI

NIM : 4180170053

Telah Disetujui Untuk Diajukan Pada Sidang Akhir
Pada Program Studi Diploma III Keperawatan
Fakultas Keperawatan
Universitas Bhakti Kencana Bandung

Menyetujui :

Pembimbing 1,



Agus Miraj Darajat, S.Kep.,Ners., M.Kep

Pembimbing 2,



Rd. Siti Jundiah, S.KP., M.Kep

LEMBAR PENGESAHAN

Studi Literatur Review ini telah dipertahankan dan telah diperbaiki sesuai dengan masukan Para Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Diploma III Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung Pada Tanggal 01 Juli 2020

Mengesahkan
Universitas Bhakti Kencana Bandung

Penguji I



Dede Nur Aziz Muslim, S.Kep., Ners., M.Kep

Penguji II



Vina Vitniawati, S.Kep., Ners., M.Kep

Universitas Bhakti Kencana
Dekan Fakultas Keperawatan,



Rd. Siti Jundiah, S.kp., M.Kep

Pernyataan Bebas Plagiarisme

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Lulu Nurul Anjani

NPM : 4180170053

Fakultas : Keperawatan

Prodi : D3 Keperawatan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian saya yang berjudul:

Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Pada Agresivitas Anak Usia Sekolah

Bebas dari plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari penelitian dan karya ilmiah tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 25 September 2020

Yang membuat pernyataan,



Lulu Nurul Anjani

Pembimbing II

Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Agus Miraj Darajat'.

(Agus Miraj Darajat, S.Kep.,Ners., M.Kep)

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rd. Siti Jundiah'.

(Rd. Siti Jundiah, S.KP., M.Kep)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT bahwa hanya dengan ridho dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan literatur review ini tepat pada waktunya. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan nabi kita yaitu habibana wanabiyana Muhammad SAW, tidak lupa kepada keluarganya, para tabi'in dan tabi'at serta kepada kita semua selaku umatnya yang senantiasa berada dalam lindungan Allah SWT, aamiin.

Literatur Review ini berjudul “Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Pada Agresifitas Anak usia Sekolah”. Dalam penyusunan ini penulis mendapatkan pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini perkenankanlah saya untuk menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. H. Mulyana SH., M.Pd., MH Kes sebagai ketua YAGK (Yayasan Adhi Guna Kencana)
2. Dr. Entris Sutrisno, S.Farm Apt., M.H.Kes selaku Rektor Universitas Bhakti Kencana Bandung
3. Rd. Siti Jundiah, S.Kp., M.Kep selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung
4. Dede Nur Aziz Muslim, S.Kep.,Ners., M.Kep selaku Ketua Program Studi Diploma III Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung
5. Agus Miraj Darajat, S.Kep.,Ners., M.Kep sebagai pembimbing 1 dalam penyusunan literatur review ini yang telah banyak memberikan motivasi dan arahnya kepada penulis
6. Rd. Siti Jundiah, S.Kp., M.kep sebagai pembimbing 2 dalam penyusunan literatur review ini yang juga telah banyak memberikan arahan dan bimbingannya kepada penulis
7. Anri, S.Kep.,Ners., M.Kep selaku wali kelas tingkat 3B yang selalu memberikan araha kepada penulis

8. Dosen dan Staf karyawan dan karyawan Universitas Bahkti Kencana Bandung yang mohon maaf tidak dapat disebutkan namanya satu persatu
9. Bapak Ujang Suparman dan Ibu Yeyet Sumiati selaku orangtua yang telah memberikan kasih sayang, dukungan moril, materil, nasehat serta do'a yang selalu dipanjatkan untuk keberhasilan penulis
10. Kakak ku tersayang Budi Nugraha dan Dede Ryan yang juga tidak lupa selalu memberikan dukungan dan do'a untuk keberhasilan penulis
11. Sahabat-sahabat seperjuangan, teman teman angkatan XXIV di DIII Keperawatan yang tidak bisa disebutkan satu persatu dan para support system lainnya yang selalu memberikan masukan dan dukungannya yang tiada henti untuk keberhasilan penulis
12. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu

Namun dalam penyusunan literatur review ini, masih jauh apabila dikatakan sempurna karena masih banyak kekurangan, maka dari itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan dimasa yang akan datang.

Atas segala dukungan, penulis mengucapkan terimakasih semoga dengan dukungan yang diberikan kepada penulis menjadi kunci kesuksesan dalam penyusunan penelitian ini dan semoga dukungan dari orang-orang yang luar biasa ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Semoga Literatur review ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Bandung, 24 Juni 2020

Penulis



Lulu Nurul Anjani

Abstrak

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet, bermain game online adalah bentuk kecanduan yang membuat anak berperilaku agresif. Melansir laman resmi Kementerian Kesehatan Indonesia, game online bisa menyebabkan adiksi, keluhan fisik, serta perubahan struktur dan fungsi otak. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi pengaruh bermain game online pada agresivitas anak usia sekolah. Desain penelitian menggunakan metode studi literatur review, populasi penelitian ini sebanyak 662 jurnal menggunakan teknik purposive sampling didapat sampel 4 jurnal nasional dan internasional, instrument penelitian berupa pencarian jurnal yang sudah dipublishkan di internet menggunakan google scholar. Dari 4 jurnal didapatkan hasil bahwa ada pengaruh dari kecanduan bermain game online pada agresivitas anak usia sekolah. Berdasarkan hasil dari beberapa jurnal perilaku agresif anak didapat dari kecanduan anak ketika bermain game online, contoh perilaku yang ditimbulkan anak menjadi sering memukul orang disekitarnya bahkan anak juga lebih sering bertengkar dengan teman sebayanya. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bermain game online sangat berpengaruh pada agresivitas anak, karna anak sudah kecanduan bermain dengan intensitas bermain nya yang tinggi. Saran dalam penelitian ini diharapkan orang tua harus lebih memperhatikan anak ketika bermain game online, terlebih orang tua harus lebih bisa mengatur intensitas anak dalam bermain game, hal tersebut dapat mengurangi anak agar tidak kecanduan game online.

Kata Kunci : Game online, Agresivitas, Anak usia sekolah
Daftar Pustaka : 4 Jurnal (2014-2019)
2 Website (2018-2019)

Abstract

Online games are a type of game that can be accessed via the internet, playing online games is a form of addiction that makes children behave aggressively. Launching the official website of the Indonesian Ministry of Health, online games can cause addiction, physical complaints, and changes in brain structure and function. The purpose of this study was to identify the effect of playing online games on the aggressiveness of school age children. The research design used a literature review study method, the population of this study was 662 journals using purposive sampling technique, obtained a sample of 4 national and international journals, the research instrument was a search for journals that have been published on the internet using google scholar. From 4 journals, it was found that there was an effect of playing online games on the aggressiveness of school age children. Based on the results of several journals of children's aggressive behavior obtained from children's addiction when playing online games, examples of behavior caused by children to often hit people around them, even children also fight more often with their peers. Based on this research, it can be concluded that playing online games greatly affects children's aggressiveness, because children are addicted to playing with a high intensity of play. Suggestions in this study are expected that parents should pay more attention to their children when playing online games, especially parents should be more able to regulate the intensity of children playing games, this can reduce children so that they are not addicted to online games.

Keywords : Online games, Aggressiveness, School age children

References : 4 Journal (2014-2019)

2 Website (2018-2019)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Game Online	7
2.2 Jenis Game Online	8
2.2.1 Berdasarkan Jenis Permainannya	8
2.2.2 Berdasarkan Cara Bayar	11
2.2.3 Berdasarkan Grafis	12
2.2.4 Contoh Game Online yang Populer di Indonesia	13
2.3 Jenis-jeni Game Online yang Menyebabkan Kecanduan.....	16
2.4 Anak Usia Sekolah	18
2.4.1 Pengertian Anak	18

2.4.2 Tingkat Perkembangan Anak	19
2.4.3 Tugas Perkembangan Anak	23
2.5 Perilaku Agresif Anak	27
2.5.1 Pengertian Perilaku Agresif	27
2.5.2 Penyebab Perilaku Agresif	28
2.5.3 Jenis Perilaku Agresif	29
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Variabel Penelitian	32
3.3 Populasi	32
3.4 Sampel	33
3.4.1 Kriteria Inklusi	33
3.4.2 Kriteria Eksklusi	33
3.5 Tahapan Literatur Review	34
3.5.1 Merumuskan Masalah	34
3.5.2 Mencari dan mengumpulkan data/literatur	34
3.6 Pengumpulan Data	35
3.7 Mengevaluasi Kelayakan data/literature	37
3.8 Etika Penelitian	38
3.9 Lokasi	38
3.10 Waktu Penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN	39
BAB V PEMBAHASAN	43
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	48
6.1 Kesimpulan	48
6.2 Saran	48
6.2.1 Perawat	48
6.2.2 Peneliti Selanjutnya	49

DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

Table 4.1 Hasil penelusuran Jurnal	39
--	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konsep	31
Bagan 3.1 Pengumpulan Data	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Konsul Bimbingan	52
Lampiran 2 Data Riwayat Hidup	58
Lampiran 3 Hasil Cek Plagiarisme	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa usia sekolah merupakan salah satu masa pertumbuhan dan perkembangan dimana masa ini dapat dilalui setiap anak menjelang masa remaja. Rentang umur anak usia sekolah adalah dari usia 6 tahun sampai 12 tahun (Wong, 2008, WHO, Depkes). Anak usia sekolah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan suka meniru apa yang dilihat dan divisualisasikan (Wong, 2008).

Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas tentang apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar. Hal ini berkaitan dengan kewajiban terhadap diri sendiri dan alam lingkungan (Mustari, 2011:103). Rasa ingin tahu yang tinggi tersebut sangat mempengaruhi pola perilaku dan pola pikir anak, anak dapat mencari informasi sendiri di era globalisasi seperti sekarang ini. Informasi yang didapat bisa langsung dari orang lain yang lebih tahu ataupun media informasi seperti internet dan televisi (Vera mardhani dan Poppy Fitriyani, dalam Jurnal Keperawatan vol. 8 no. 1, 2016).

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi dan informasi sangat pesat. Perkembangan teknologi saat ini tidak hanya terjadi di bidang ilmu pengetahuan saja yang banyak diciptakan nya alat-alat canggih yang dipergunakan untuk mempermudah hal-hal dalam kehidupan manusia. Namun perkembangan teknologi saat ini pun mulai memasuki dunia permainan anak-

anak seperti, Game Online, Play Station, Game Handphone, Remote Control dan permainan digital yang dapat diakses lainnya (Syaodih & Agustin, 2013: 3).

Pada awal tahun 2019, jumlah pengguna aktif internet di Indonesia diketahui sebanyak 150 juta jiwa atau sekitar 56% dari total jumlah penduduk Indonesia. Sekitar 142,8 juta pengguna internet merupakan pengguna internet ponsel aktif. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan di internet, mulai dari mencari ilmu pengetahuan hingga hiburan dapat dicari di internet. Tetapi sebagian besar pengguna internet Indonesia (98%) menggunakan internet untuk menonton video online. Tidak hanya video online, sekitar 50% dari pengguna internet Indonesia juga mengaku sering mengakses konten televisi melalui internet. Dan 46% pengguna internet sangat gemar bermain game online di internet, bahkan 36% pengguna internet juga senang menonton streaming orang lain yang sedang bermain game online. Bahkan juga fakultas hukum terbaik di Jakarta yaitu mahasiswa UPH juga gemar dalam bermain game online (Digital Agency, 2019).

Pada akhir Oktober 2019, harian Kompas memberitakan bahwa sebanyak 8 anak usia 7-15 tahun dirawat di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo, Kota Semarang, Jawa Tengah, karena terindikasi kecanduan game online. Sementara berita lain yang dirilis Cendaneews.com pada tanggal 18 Oktober 2019 mengatakan bahwa Panti Rehabilitasi Mental Yayasan Al Fajar Berseri di Bekasi sudah memulangkan satu dari 3 anak yang telah 4 bulan dirawat karena kecanduan game. Rumah Sakit Jiwa Daerah dr. Arif Zainudin, Solo juga mencatat peningkatan pasien anak sekolah yang ditangani karena kecanduan game online. Dari kasus kecanduan game yang didata oleh Dinas

Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Keluarga Provinsi Jawa Barat, tercatat 81 siswa kecanduan game dari bulan Januari s.d. Oktober 2019 (Kompas, 2019).

Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Jawa Barat mencatat peningkatan jumlah pasien kecanduan video game yang mereka tangani. Selama bulan November 2019 saja, RSJ Jawa Barat menangani 19 pasien kecanduan video game. Padahal dari Januari hingga Oktober 2019, ada 81 pasien kecanduan video game yang mereka tangani. Selama rentang waktu itu, rata-rata kurang dari 10 pasien yang ditangani setiap bulannya. "Yang ditangani remaja berusia 15-17 tahun, ada juga satu pasien yang berumur 3,5 tahun," kata Kepala Instalasi Kesehatan Jiwa dan Remaja Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat Lina Budianti (Kompas.com, 2019).

Dalam International Classification of Diseases (ICD-11), WHO menetapkan kecanduan game sebagai salah satu gangguan kesehatan jiwa, yaitu gaming disorder. Gangguan ini dicirikan dengan gangguan kontrol atas gim, memprioritaskan bermain gim di atas aktivitas harian lainnya, dan tetap terus bermain atau semakin banyak bermain meskipun merasakan dampak negatif (WHO, 2018).

Melansir halaman resmi Kementerian Kesehatan Indonesia, game online tidak hanya disebut bisa menyebabkan adiksi tetapi juga bisa menyebabkan keluhan fisik, serta perubahan struktur dan fungsi otak. Salah satu masalah kesehatan utama yang ditemukan pada anak-anak dan remaja yang terlalu banyak bermain video game online adalah kecanduan. Terlalu banyak bermain

game online juga bisa meningkatkan risiko masalah kesehatan pada organ mata, terutama penurunan penglihatan (Kompas.com, 2019).

Pengaruh game online juga dapat menimbulkan perilaku agresif dengan kategori tinggi atau rendah. Contohnya seperti meluapkan amarah dengan cara berteriak, memukul benda yang ada di sekitarnya, melakukan serangan fisik kepada temannya, menghina dan berkata kotor. Meskipun data-data disajikan tampak dengan angka yang cukup rendah dalam hitungan statistik. Tetapi keberadaan kondisi tersebut merupakan hal yang membuktikan adanya pengaruh negatif dari online game. Bahkan semakin tinggi intensitas bermain game, maka semakin tinggi pula perilaku agresif yang ditimbulkan pada pemainnya (Zulmedia, 2011: 63-65,91).

Pada studi literatur kali ini peneliti menggunakan jurnal utama yang dijadikan rujukan untuk studi literatur yaitu Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 2, Nomor 3, Agustus 2017. Alasan peneliti menjadikan jurnal tersebut rujukan karna dari sisi tema jurnal itu sendiri sudah mencakup tema yang peneliti ambil, dan dari hasil penelitian jurnal tersebut bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif. Karena koefisien korelasi nilainya positif, maka kecanduan bermain game online berunsur kekerasan berhubungan positif dan signifikan terhadap perilaku agresif. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online berunsur kekerasan maka perilaku agresif juga meningkat pada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Pada Agresifitas Anak Usia Sekolah”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Studi literatur review ini bertujuan untuk mengidentifikasi hasil penelitian pengaruh kecanduan bermain game online pada agresifitas anak usia sekolah.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Bagi Pengembangan Ilmu keperawatan

Menambah pengembangan teori dan ilmu pengetahuan khususnya ilmu keperawatan anak mengenal bagaimana pengaruh kecanduan bermain game online pada agresifitas anak usia sekolah.

1.4.1.2 Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi salah satu proses pembelajaran dalam menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama menempuh program Pendidikan, melalui proses penelitian terkait data dan informasi ilmiah yang kemudian diteliti dan disusun menjadi sebuah tugas akhir.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai bahan bacaan di perpustakaan dan sebagai masukan untuk memperkaya pemahaman dan menambah informasi tentang pengaruh bermain game online pada agresifitas anak usia sekolah.

1.4.2.2 Bagi Perawat dan tenaga Kesehatan

Studi literatur ini dapat dijadikan referensi bagi perawat dan tenaga kesehatan lainnya dalam menambah ilmu pengetahuan terutama dalam bidang keperawatan anak.

1.4.2.3 Bagi Penulis

Studi literatur ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi penulis dan para peneliti selanjutnya terkait pengaruh bermain game online pada agresifitas anak usia sekolah.

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 dimainkannya 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 diselingi 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 berjalannya 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 Global 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 d dengarnya (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 massa remaja. Pada massa 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 tahapannya, 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 merupa masa perkembangan yang merentang dari kelahiran hingga 18 atau 24 bulan. Masa ini di tandai 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.

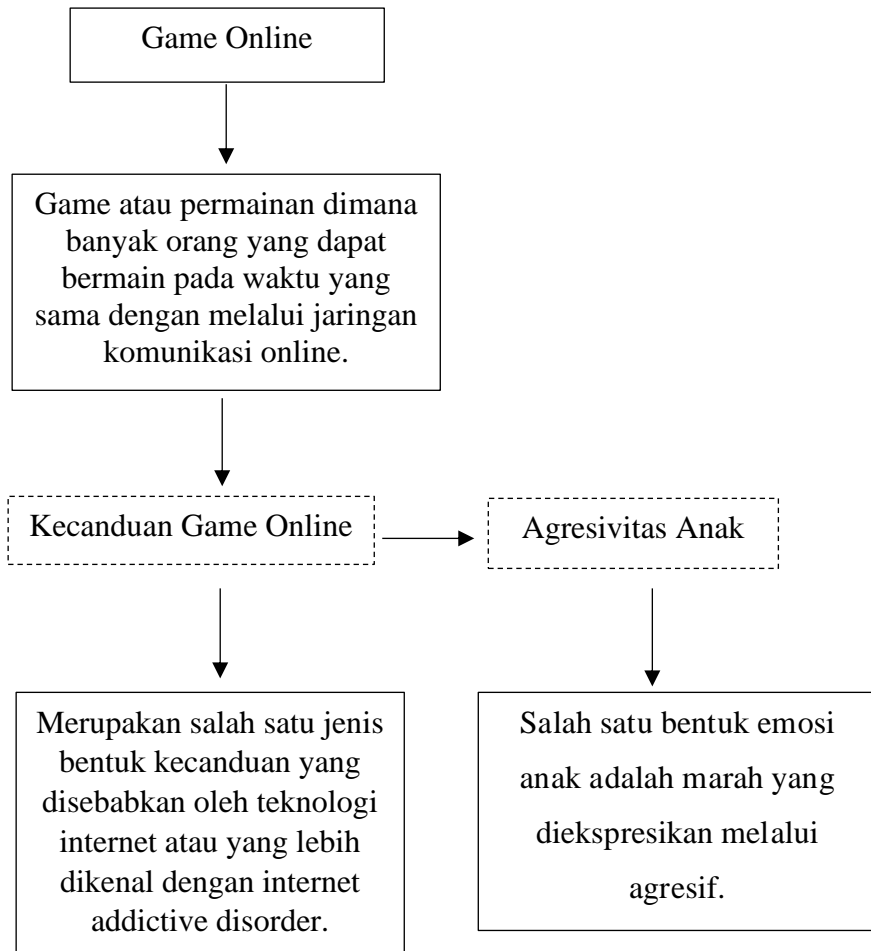
2.5.3 Jenis Perilaku Agresif

Lancelotta dan Vaughn mengatakan ada empat tipe perilaku agresif dan reaksi pada anak-anak terhadap penerimaan sosial, yaitu: (1) agresi dalam bentuk fisik yang diprovokasi, misalnya: menyerang kembali untuk mengikuti provokasi; (2) agresi yang meledak, misalnya: marah tanpa ada alasan yang jelas; (3) agresi dalam bentuk lisan, misalnya: mengancam seseorang; dan (4) agresi 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)