

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA / KAJIAN TEORI**

#### **A. Game Online**

##### **1. Definisi Game Online**

Menurut Poetoe sebagaimana yang dikutip oleh Jaenab (Rohman, 2018), game online adalah permainan dengan menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Awal kemunculan fenomena ini adalah 2000 an dan terus booming hingga hari ini. Tidak terlepas kemungkinan juga di masa depan nanti game online bukan hanya dapat dimainkan di berbagai perangkat, tetapi kita sendiri dapat memasuki dunia virtual game online tersebut.

Menurut Affandi (Harahap & Ramadan, 2021) Permainan yang berbasis Online adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak orang melalui perangkat teknologi atau mesin yang saling terhubung dalam satu jaringan, Jaringan ini dikenal sebagai internet. Game online dapat diartikan sebagai suatu perangkat lunak yang memanfaatkan jaringan internet. Menurut Masfiah & Putri (Zendrato & Harefa, 2022) mengatakan bahwa permainan ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta memungkinkan banyak pemain untuk berpartisipasi secara bersamaan dari berbagai belahan dunia. Selain itu, permainan ini menampilkan berbagai visual menarik yang didukung oleh teknologi komputer. Beberapa game online yang populer di kalangan pemain termasuk *Mobile Legends*, *Free Fire*, *Clash of Clans*, dan masih banyak lagi. Dengan permainan berbasis online ini, tentu akan mempermudah orang – orang terhubung antara satu dengan lainnya.

Siraj-Blatchford & Whitebread (2003) (Ginting et al., 2021) menjelaskan bahwa sesuatu yang memungkinkan kita mendapatkan informasi, berkomunikasi dengan orang lain sampai memberikan efek

pada lingkungan dari aktivitas digital yang kita lakukan. Game Online dikenal dengan istilah “game jaringan” yang berupa beberapa kumpulan personal komputer atau perangkat yang terhubung satu dengan yang lainnya menggunakan internet (Rohman, 2018). Game online hanya dapat dimainkan dengan adanya sambungan internet. Dalam game online, ada interaksi antara pemain yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai sasaran, menyelesaikan misi, serta memperoleh skor tertinggi dalam dunia maya. Pendapat yang berbeda diungkapkan oleh Andrew Rollings dan Ernest Adams (Rohman, 2018), yang menyatakan bahwa game online seharusnya lebih dikategorikan sebagai teknologi daripada sebagai sebuah genre atau jenis permainan. Dengan kehadiran game tentunya mempermudah masyarakat dalam terhubung, menggunakan internet supaya dapat terhubung dengan pemain – pemain lain menggunakan teknologi yang ada. Tentunya game online itu sendiri bermanfaat untuk berkomunikasi dengan orang-orang baik jaraknya dekat ataupun jauh dengan kita. Menurut Surbakti (Harahap & Ramadan, 2021) menyatakan bahwasanya game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Dengan berubahnya gaya hidup di era modern saat ini, game online bukan lagi sekedar hiburan bagi beberapa orang, tetapi sudah menjadi “bagian” dari kehidupan mereka baik itu kalangan anak muda maupun yang sudah dewasa.

Dari beberapa teori yang telah disebutkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa game online merupakan permainan berbasis online yang telah muncul sejak awal tahun 2000-an yang memiliki istilah game jaringan karena membutuhkan internet untuk memainkannya. Game online juga dapat menghubungkan satu sama lain dari jaringan yang sama sehingga dapat terjadi komunikasi walaupun lokasi tempat bermain satu sama lain sangat jauh. Banyaknya jenis game yang dapat dimainkan membuat peminat game online kian hari kian bertambah.

Game online saat ini juga bukan hanya sekedar hiburan bagi beberapa orang, tetapi sudah menjadi bagian dari gaya hidup mereka.

## **2. Penggunaan Game Online**

Penelitian oleh *Common Sense Media* menunjukkan bahwa sekitar 38% anak di bawah usia dua tahun secara teratur menggunakan perangkat elektronik untuk bermain game, menonton video, dll. (Suwarna et al., 2023). Hasil kajian yang dilakukan oleh *Decision Lab* bahkan menunjukkan bahwa sebagian besar aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui smartphone adalah bermain game online (25%). Rata-rata, mereka menghabiskan 53 menit untuk bermain game seluler. Aktivitas lain yang dilakukan pengguna dengan ponsel cerdas mereka termasuk media sosial (17%), streaming video (12%), browsing (10%), dan belanja online (7%). Jumlah gamers di seluruh dunia 25% lebih tinggi dari pengguna mobile app lainnya, dan jumlah *gamers* di Indonesia diperkirakan akan terus meningkat secara signifikan (Ramadhani & Fauziah, 2020).

Dari hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa jumlah pengguna game online terus bertambah yang mayoritas adalah anak-anak. Pengguna game online juga akan terus bertambah seiring berkembangnya teknologi. Sebagian game online juga menargetkan anak-anak sebagai target pasar mereka, seperti *roblox*, *sakura school simulator*, dll.

## **3. Game Online Dengan Anak - Anak**

Game online saat merupakan permainan yang sudah sangat digemari dan diminati oleh anak-anak, bahkan sampai dengan usia dewasa dan orang tua (Zendrato & Harefa, 2022). Saking umumnya game online ini untuk anak-anak, hampir setiap anak yang kita jumpai saat ini pasti sekurang-kurangnya tahu 1 jenis game online yang ada.

Menurut hasil penelitian Universitas Muhammadiyah Dian Andika Sari Jakarta, game online memberikan kontribusi sebesar 17% terhadap perkembangan sosial emosi anak usia 5 - 6 tahun, sedangkan sisanya sebesar 83% dipengaruhi oleh faktor lain. Artinya ada hubungan antara game online dengan perkembangan emosi anak usia 5 - 6 tahun. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengendalian penggunaan game online pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan penggunaan game online dapat berdampak negatif terhadap emosi anak (Sari, D.A. & Nurjanah, A.L., 2020). Partisipasi bersama orang tua dan siswa dalam pemanfaatan teknologi, khususnya saat anak - anak bermain game online, menjadi solusi untuk mencegah efek miring dari game online. Komunikasi antara pendidik dan orang tua sangat penting untuk keberhasilan proses pendidikan yang optimal (Davis, NE dan Tearle. P.; 1999). Tetapi dalam game online tersebut para orang tua dan pendidik sangat penting melihat munculnya pengaruh negatif dengan semakin canggihnya teknologi, terutama bagi anak. (Helmi & Agustina, 2017). “Ada dua perangkat penting yang diperlukan untuk bermain game online, yaitu perangkat berupa komputer atau smartphone dengan spesifikasi untuk bermain game online dan koneksi internet untuk mengakses game online atau untuk mendownload game online.” (Kustiawan dan Utomo, 2022).

Menurut Anhar (Harahap & Ramadan, 2021), game online tidak selalu memberikan efek negatif bagi perkembangan anak. Ada juga efek positif yang bisa muncul dari bermain game online, seperti (1) menambah teman, (2) meningkatkan kemampuan berpikir atau penalaran. Melalui permainan game online, seorang gamer dapat mengasah keahlian dalam menyelesaikan masalah, menganalisis situasi, serta kemampuan matematika, sekaligus belajar mengambil keputusan dengan cepat; (3) memperbaiki kemampuan bahasa Inggris, karena kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris.

Tentunya game online sudah tidak asing lagi bagi anak – anak dan tidak sedikit dampak positif yang dapat diterima oleh anak – anak dalam bermain game online, semua dampak yang memungkinkan terjadi terhadap anak tentu dipengaruhi oleh berbagai situasi seperti lingkungan yang mendukung dan sikap orang – orang disekitar anak.

## **B. Kemampuan Prosocial**

### **1. Definisi Kemampuan Prosocial**

Menurut Batson & Powell (Hariko, 2018) Kata prososial tidak terdapat dalam kamus karena istilah ini diciptakan oleh para peneliti sosial sebagai lawan dari istilah antisosial (Batson & Powell, 2003). Menurut Staub (1979); Hoffman (1982; 2000); Batson & Powell (2003); Jensen (2016), perilaku prososial adalah jenis perilaku sosial yang positif yang bertujuan untuk memberikan keuntungan dan menempatkan kesejahteraan orang lain di atas kepentingan pribadi dari individu yang memberikan bantuan. Pernyataan sejalan juga disampaikan oleh Baron & Branscombe (2016) (Hariko, 2018) bahwa tindakan prososial adalah usaha untuk memberikan bantuan yang dilakukan oleh individu kepada orang lain, yang sering kali tidak memberikan keuntungan langsung bagi si pemberi bantuan. Tindakan prososial diartikan berdasarkan dampaknya yang ditujukan kepada orang lain, yakni aktivitas yang dilakukan dengan sukarela dan bukan karena adanya tekanan. Maka dari itu perilaku prososial dapat disimpulkan merupakan perilaku yang suka memberikan bantuan, yang biasa memiliki istilah “ringan tangan”.

Di sisi lain, menurut Eisenberg dkk. (Hariko, 2018), perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan secara sukarela yang bertujuan untuk membantu atau memberikan manfaat kepada orang lain atau kelompok orang lain. Beaty (Ardhiani & Darsinah, 2023) juga menyatakan bahwa perilaku prososial adalah tindakan yang menunjukkan rasa peduli atau perhatian seorang anak terhadap anak

lain. Memiliki rasa empati yang tinggi merupakan salah satu perilaku prososial yang baik dan patut untuk ditiru.

Perilaku prososial dijelaskan berdasarkan hasil yang ditujukan kepada orang lain, yaitu tindakan yang diambil secara sukarela tanpa adanya paksaan. Menurut Johnson dkk., (Devindah & Zulkarnaen, 2024) menjelaskan bahwa anak prasekolah merupakan periode sensitif untuk pengembangan keterampilan prososial, dimana relatif sedikit yang diketahui tentang proses mendorong dan menghambat perkembangan prososial selama periode ini.

Selanjutnya, menurut Taylor, Peplau, L.E., & Sears (Ifa, 2023), perilaku yang mendukung sosial dapat didefinisikan sebagai kategori yang lebih umum dibandingkan dengan altruisme. Ini mencakup semua tindakan yang bertujuan untuk membantu orang lain, tanpa memandang alasan di balik tindakan pertolongan tersebut.

Berdasarkan teori dan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku prososial merupakan tindakan yang bertujuan untuk memberikan manfaat atau membantu orang lain yang dilakukan oleh individu dengan fokus pada kebutuhan orang lain, tanpa disertai niat untuk mendapatkan keuntungan pribadi bagi yang memberikan bantuan.

## **2. Aspek – Aspek Kemampuan Perilaku Prososial**

Pada intinya, penjelasan tentang aspek prososial mencakup pandangan beberapa pakar. Salah satunya adalah pernyataan Rydeil (Ifa, 2023) yang merangkum hasil dari berbagai penelitian sejauh ini, di mana ia mengemukakan bahwa kompetensi sosial adalah fenomena yang *undimensional* atau dapat dipahami sebagai perhatian terhadap kondisi yang akan datang. Beberapa perilaku seperti suka menolong, dermawan, dan rasa empati merupakan beberapa perilaku prososial (*prosocial orientation*) yang paling sering disepakati oleh para ahli psikologi sebagai aspek dari kompetensi sosial anak. Adapun beberapa aspek

perilaku prososial terdiri dari kedermawanan (*generosity*), empati memahami orang lain (*understanding of other*), penanganan konflik (*conflict holding*), dan suka menolong (*helpfulness*).

Berdasarkan teori dari Carlo dan Randall (2012) (Ifa, 2023) menyatakan aspek – aspek perilaku prososial yaitu :

a. *Altruistic prosocial behavior*

*Altruistic prosocial behavior* adalah sebuah upaya untuk mendukung individu lain, khususnya terkait kebutuhan dan kesejahteraan mereka yang sering kali dipicu oleh reaksi empati dan dipadukan ke dalam norma atau nilai yang konsisten dengan memberikan bantuan kepada orang lain.

b. *Compliant prosocial behavior*

*Compliant prosocial behavior* merupakan suatu tindakan untuk menolong orang lain bukan karena diri sendiri tapi karena dimintai bantuan, baik bantuan berbentuk non verbal maupun verbal.

c. *Emotional prosocial behavior*

*Emotional prosocial behavior* merupakan perilaku menolong orang lain yang dipicu oleh perasaan emosional berdasarkan keadaan yang terjadi.

d. *Public prosocial behavior*

*Public social behavior* merupakan perilaku menolong orang lain di hadapan orang – orang, perilaku ini berharap setidaknya mendapatkan pengakuan dan rasa hormat dari orang lain (orangtua, teman sebaya, dll.) dan meningkatkan harga diri.

e. *Anonymous and dire prosocial behavior*

*Anonymous prosocial behavior* merupakan sikap menolong yang dilakukan tanpa orang yang ditolong mengetahui hal tersebut. Sedangkan *dire prosocial behavior* merupakan menolong orang lain yang sedang dalam situasi darurat.

Berdasarkan pendapat dan teori di atas, maka dapat ditarik kesimpulan aspek – aspek perilaku prososial yaitu kedermawanan (*generosity*), empati memahami orang lain (*understanding of other*), penanganan konflik (*conflict holding*), dan suka menolong (*helpfulness*). Sementara untuk aspek yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini menggunakan teori Carlo dan Randall (2002) yaitu *altruistic prosocial behavior*, *compliant prosocial behavior*, dan *emotional prosocial behavior*. Untuk *public prosocial behavior* dan *anonymous and dire prosocial behavior* tidak dimasukkan kedalam penelitian ini, supaya penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas dan dapat lebih mendalam. Berdasarkan beberapa aspek – aspek tersebut maka seseorang dapat dinilai memiliki kemampuan individu prososial yang baik atau tidak, banyak faktor atau elemen yang dapat menjadi penyebab kemampuan prososial seseorang baik atau tidak.

### **3. Elemen / Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Perilaku Prososial**

Ketertarikan seseorang untuk melakukan tindakan yang positif terhadap orang lain dipengaruhi oleh sejumlah aspek, baik yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar. Menurut Eisenberg dan Mussen pada tahun 1989 (Hariko, 2018), tindakan prososial umumnya dipengaruhi oleh beberapa elemen, antara lain: aspek biologis, situasi, emosi, proses sosialisasi, dan sifat seseorang yang bersedia membantu. Lebih lanjut, Eisenberg dan Mussen (1989) serta Eisenberg dan rekan-rekannya (2015) menekankan bahwa tindakan prososial sangat dipengaruhi oleh faktor biologis, kognitif, dan budaya. Di sisi lain, Baron dan Branscombe (2016) (Ifa, 2023) menyebutkan lima elemen atau faktor yang dapat meningkatkan keinginan seseorang untuk menolong dan menunjukkan keterampilan prososialnya, yaitu:

a. Faktor internal

Faktor internal yang mempengaruhi tingkah laku prososial berupa suasana emosi dan perasaan positif, karakteristik atau kecenderungan kepribadian.

b. Faktor situasi

Faktor situasional yang memengaruhi perilaku prososial. Antara lain: kesamaan, hubungan keluarga, kesamaan fisik, dan jenis kelamin. Kesamaan atau miripnya penolong dengan orang yang dibantu dapat menimbulkan rasa empati dalam penolong. Ini menjadi salah satu pendorong utama bagi seseorang untuk memberikan bantuan. Selain itu, dorongan untuk bertanggung jawab terhadap orang lain, yang dipengaruhi oleh faktor atribusi sosial, juga berperan dalam mendorong individu untuk membantu.

c. Kehadiran model prososial

Kehadiran model prososial menjadi salah satu faktor yang paling efektif untuk mengarahkan tingkah laku individu, baik contoh langsung dari objek berupa manusia maupun ilustrasi benda-benda yang memuat pesan implisit. Tanggapan berupa ungkapan terima kasih yang diterima oleh pihak yang membantu secara langsung memengaruhi kepercayaan diri dan nilai diri individu tersebut, sehingga mendorong mereka untuk melakukan kembali perilaku prososial.

d. Reaksi dari orang yang dibantu

Melihat reaksi dari orang yang telah dibantu olehnya dapat menjadi salah satu pemicu terjadinya tindakan prososial. Reaksi positif dari orang yang dibantu dapat memicu pola pikir bahwa yang dilakukan olehnya benar atau tidak, patut untuk diulangi atau tidak.

e. Sejumlah jenis game online yang mengedepankan nilai prososial

Terdapat banyak game yang mengedepankan nilai prososial, seperti membantu orang tua menyebrang jalan, berbagi makanan

dengan teman, sampai menolong orang yang terjatuh. Game seperti ini dapat memicu perkembangan perilaku prososial.

#### **4. Bentuk Perilaku Prososial**

Bentuk tingkah laku prososial dalam kehidupan sehari-hari sangat bervariasi. Staub (1979) (Hariko, 2018) mengilustrasikan kolaborasi sebagai salah satu contoh perilaku prososial. Hoffman (1982) menyatakan bahwa membantu dan berbagi adalah contoh perilaku prososial. Menurut Batson & Powell (2004), tindakan membantu, menenangkan, berbagi, dan bekerja sama adalah sebagian contoh dari perilaku prososial. Robinson & Curry (2012) menambahkan bahwa perilaku prososial mencakup memberi kenyamanan kepada orang lain, berbagi, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Eisenberg et al. (2016) memberikan daftar beberapa contoh perilaku prososial, seperti membantu, memberikan sumbangan, berbagi, dan menghibur.

Jenis-jenis perilaku prososial ini adalah manifestasi nyata dari tingkah laku sosial yang positif yang seharusnya ada pada setiap individu. Perilaku tersebut selanjutnya dapat diterapkan dalam interaksi sosial sehari-hari, mulai dari lingkungan yang sederhana hingga komunitas yang lebih kompleks. Setidaknya, terdapat tujuh pandangan teoritis yang umum digunakan untuk membahas perilaku prososial, yaitu: *social learning, tension reduction, norms and roles, exchange or equity, attribution, esteem enhancement /maintenance dan moral reasoning* (Batson & Powell, 2003). Hariko (2018) menjelaskan setiap pandangan teori berusaha untuk memahami perilaku prososial dari sudut pandang motif yang menjadi dasarnya. Sebagai bentuk interaksi sosial yang positif, perilaku prososial dilakukan oleh individu dengan berbagai motif yang mendasarinya (Baron & Branscombe, 2016). Namun, prinsip dasar dari motif-motif tersebut adalah berfokus pada kebutuhan dan

kesejahteraan orang lain, meskipun pada pandangan pertama kadang-kadang terlihat seolah-olah ditujukan untuk kepentingan pribadi pelaku.

## **5. Perkembangan Kemampuan Prososial**

Menurut (Alfiora, 2020) menjelaskan bahwa Perilaku yang mendukung orang lain berkembang seiring dengan kematangan aspek fisik dan mental manusia. Pengembangan ini dijelaskan melalui dua pendekatan, yaitu *social learning development* dan *social-cognitive development*. Sedangkan, menurut *social cognitive development*, tindakan membantu diperoleh melalui perubahan cara berpikir mengenai alasan di balik perilaku diri sendiri dan orang lain. Terdapat dua kemampuan kognitif yang berpengaruh besar terhadap tindakan menolong, yaitu kemampuan untuk melihat situasi dari sudut pandang orang lain dan kecenderungan untuk memberikan atribusi internal baik terhadap tindakan sendiri maupun tindakan orang lain.

Determinasi budaya serta sosialisasi baik dalam keluarga maupun di luar keluarga berkontribusi signifikan dalam perkembangan perilaku individu. Menurut Eisenberg dan Mussen (1989), perilaku prososial merupakan hasil dari proses sosialisasi dan dapat diubah. Dalam konteks ini, orang tua, pendidik, dan media memiliki kesempatan besar untuk menemukan metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan perilaku prososial. Sosialisasi dalam konteks keluarga dipengaruhi oleh cara dan praktik pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua serta interaksi dengan saudara kandung, sedangkan faktor ektrafamilial yang paling berpengaruh terhadap perilaku adalah guru dan institusi Pendidikan (Hariko, 2018).

## **6. Motivasi Untuk Bertindak prososial**

Menurut Hudaniah (2009) (Alfiora, 2020) menjelaskan bahwa ada beberapa konsep teori yang berusaha untuk menjelaskan motivasi seseorang untuk bertindak prososial, yaitu :

a. *Empathy-Altruism Hypothesis*

Tindakan prososial hanya didorong oleh kepedulian terhadap kesejahteraan individu lain (korban). Tanpa adanya rasa empati, seseorang yang menyaksikan situasi darurat tidak akan berusaha untuk membantu, jika mereka bisa dengan mudah menghindar dari kewajiban untuk memberikan bantuan.

b. *Negative State Relief Hypothesis*

Pendekatan ini seringkali dikenal sebagai Teori Egoistik, karena dalam pandangan ini, tindakan prososial sejatinya didorong oleh keinginan untuk mengurangi rasa kurang nyaman yang dirasakan oleh individu yang berpotensi memberi bantuan, bukan semata-mata untuk meningkatkan kesejahteraan orang lain. Oleh karena itu, bantuan hanya akan diberikan apabila orang yang menyaksikan mengalami emosi negatif dan tidak memiliki cara lain untuk mengatasi perasaan tersebut, selain dengan memberikan pertolongan kepada korban.

c. *Empathic joy Hypothesis*

Pendekatan ini adalah pilihan lain dari teori egois, karena dalam model ini, tindakan yang bersifat prososial didorong oleh emosi positif saat seseorang memberikan bantuan. Hal ini hanya bisa terjadi jika individu tersebut memahami efek dari tindakan prososial tersebut. Seseorang dapat memberikan penghargaan kepada dirinya sendiri, yakni membuat dirinya merasa baik.