

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

A. Konsep Stres

1. Definisi Stres

Menurut Richards didalam (Kirana, 2022) stres merupakan kondisi seseorang yang mengalami tuntutan emosi berlebihan atau waktu yang membuatnya sulit memfungsikan secara efektif semua wilayah kehidupan. Menurut Folkman didalam (Kirana, 2022) keadaan stres ini dapat mengakibatkan munculnya cukup banyak gejala, seperti depresi, kelelahan kronis, mudah marah, gelisah, impotensi dan kualitas kerja yang rendah. Stres juga merupakan kondisi individu yang dipengaruhi oleh lingkungan. Kondisi stres bisa terjadi karena ketidakseimbangan antara tekanan yang dihadapi individu dan kemampuan untuk menghadapi tekanan tersebut. Individu membutuhkan energi yang cukup untuk menghadapi situasi dengan stres agar tidak mengganggu kesejahteraan mereka.

Sedangkan definisi stres menurut salah satu ahli Spielberger didalam (Kirana, 2022) menyebutkan stres merupakan tuntutan eksternal yang mengenai seseorang misalnya objek dalam lingkungan atau stimulus secara objektif adalah berbahaya. Stres juga bisa diartikan sebagai suatu tekanan, ketegangan, dan gangguan yang tidak menyenangkan yang berasal dari luar diri seseorang. Menurut (Priyoto, 2014) stres adalah suatu reaksi fisik dan psikis terhadap setiap tuntutan yang dapat menyebabkan ketegangan dan mengganggu stabilitas kehidupan sehari-hari. Stres juga disebut reaksi/respon tubuh terhadap stressor psikososial (tekanan/beban kehidupan). Stres adalah suatu keadaan dengan tingkat beban yang melebihi kemampuan atau kapasitas seseorang, sehingga akan dapat mengakibatkan suatu reaksi dan perbuatan yang kurang terkontrol secara sehat.

2. Sumber Stres

Menurut (Nasir, 2015) stres akan timbul disebabkan dari berbagai sumber. Berikut tiga sumber stres, antara lain :

a. Dalam Seorang Individu

Sumber stres yang berasal dari dalam diri individu adalah salah satu penyakit yang diderita. Hal lain yang menimbulkan stres dari individu adalah ketika terjadi suatu konflik dari dalam diri yang biasanya pada suatu kondisi dimana seseorang harus menentukan pilihan dan keduanya sama penting

b. Dalam Keluarga

Kejadian yang sering terjadi dari sekian banyak stresor atau penyebab stres dalam keluarga adalah perceraian dan kematian dari salah satu anggota keluarga.

c. Dalam Komunitas atau Masyarakat

Kontak langsung dengan orang di luar keluarga merupakan banyak sumber stres, misalnya pengalaman di lingkungan sekolah, lingkungan kampus dan persaingan didunia kerja.

Sedangkan menurut Menurut Surya didalam (Ningsih, 2016) mengemukakan ada lima macam sumber yang dapat menimbulkan stres, yaitu :

- a. Frustrasi atau kecemasan, yaitu situasi yang terjadi karena kegagalan individu mencapai apa yang menjadi tujuannya.
- b. Konflik, yaitu adanya pertentangan baik dalam dirinya sendiri maupun dengan hal-hal di luar dirinya.
- c. Desakan, yaitu suatu keadaan yang mendesak individu dalam suatu situasi tertentu, misalnya persaingan dengan orang lain, keterbatasan waktu dalam menyelesaikan suatu tugas, terlalu banyak hal yang harus dilakukan.
- d. Perubahan, yaitu berbagai perubahan yang terjadi di dalam atau di luar dirinya, misalnya perubahan dalam keluarga, penambahan usia.

- e. Kekeliruan dalam berpikir, cara berpikir yang salah atau keliru tentang diri sendiri atau orang lain, misal merasa dirinya paling sial, menganggap diri paling hebat, menganggap orang lain membencinya.

3. Gejala Stres

Menurut (Priyoto, 2014) gejala yang akan muncul terjadinya stres secara umum terdiri dari dua gejala, yaitu gejala fisik seperti nyeri dada, diare selama beberapa hari, sakit kepala, mual, jantung berdebar, lelah, dan sulit untuk tidur. Kemudian gejala secara psikis seperti mudah sekali marah, ingatan melemah, tidak mampu untuk dapat berkonsentrasi, tidak mampu menyelesaikan tugas, perilaku impulsive, reaksi berlebihan terhadap hal sepele, daya kemampuan berkurang, tidak mampu santai pada saat yang tepat, tidak tahan terhadap suara atau gangguan lain, dan emosi tidak terkendali.

Menurut Anoraga didalam (Latifah, 2022) gejala stres berdasarkan kategori ringan, sedang, dan berat antara lain :

a. Gejala Stres Ringan Sampai Sedang

1) Gejala fisik

Seseorang merasakan sakit kepala, keringat dingin, rasa mengantuk, susah tidur, punggung terasa kaku, demam atau nyeri dada, kehilangan nafsu makan, mual, muntah, kejang-kejang, pingsan, dan lain-lain.

2) Gejala Emosional

Seseorang menjadi pelupa, konsentrasi yang buruk, kesulitan membuat keputusan, kecemasan, frustrasi, menangis sederhana, tidak bersemangat dan putus asa.

3) Gejala Sosial

Menghabiskan dengan cara menghisap rokok, minum minuman beralkohol, kurang makan, meninggalkan hubungan sosial,

kurang hasrat berdiskusi atau berinteraksi, dan mencari hiburan sendiri (bermain game).

b. Gejala Stres Berat

Stres yang dapat menyebabkan kematian, kegilaan, dan kehilangan kontak dengan keluarga bahkan masyarakat.

4. Katagori Stres

Stres dapat diukur menggunakan *Depression Anxiety Stress Scale* (DASS), untuk mengukur tingkat stres menggunakan *Depression Anxiety Stress Scale* (DASS) yang merupakan seperangkat (alat) dari tiga skala laporan diri yang dirancang untuk mengukur emosi yang terdiri dari depresi, kecemasan dan stres. DASS telah memenuhi persyaratan dari banyaknya peneliti dan dokter-dokter yang menjadi ilmuwan profesional. Tingkatan stres berdasarkan skala pengukuran (*Depression Anxiety Stress Scale*) menurut (*Psychology Foundation of Australia, 2014*) yaitu :

a. Normal (0-14)

Dikatakan normal apabila gejala stres yang tercantum dalam DASS tidak pernah dialami atau jarang dialami. Stres normal selalu dihadapi oleh setiap orang meskipun berada dalam kandungan dan dikategorikan sebagai hal yang wajar karena merupakan olah respon tubuh atas situasi yang dihadapi. Dengan stres ini akan membuat individu lebih produktif dalam melakukan aktivitas sehari-harinya

b. Stres Ringan (15-18)

Dikatakan stres ringan apabila gejala stres yang tercantum dalam DASS jarang dialami hingga dialami tetap hanya kadang-kadang. Stres ringan adalah respon tubuh dengan memberikan sensasi tidak biasa terutama pada fisik yang berlangsung dalam hitungan waktu yang sebentar dan akan hilang saat kondisi pemicu stres telah dihadapi oleh seorang individu bersangkutan. Tanda-tanda yang

ditimbulkan sebagai berikut : sulit saat bernafas (hingga terengah-engah), sulit menelan, perasaan tubuh bergoyang, lemas, banyak berkeringat saat suhu normal dan tidak mengeluarkan keringat ketika selesai melakukan aktivitas, takut tidak berdasar, sadar denyut jantung berdetak kencang, tremor sesaat

c. Stres Sedang (19-25)

Dikatakan stres sedang apabila gejala stress yang tercantum dalam DASS terkadang dialami hingga sering dialami. Stres ini menyebabkan tanda-tanda yang berlangsung terasa lebih lama mulai dari beberapa jam hingga beberapa hari. Hal sebagai akibat pemicu stres yang masih belum tuntas diatasi oleh individu yang bersangkutan, sehingga mengganggu secara fisik dan psikologis individu tersebut. Contoh pemicu stres adalah adanya perselisihan antara sahabat yang belum menemukan titik terang dan contoh lainnya adalah pengerjaan revisi skripsi yang belum kunjung selesai pada tempo yang disediakan.

d. Stres Berat (26-33)

Dikatakan stres berat apabila gejala stres yang tercantum dalam DASS terkadang dialami hingga sering dialami, namun lebih dominan sering. Stres ini menyebabkan tanda-tanda yang berlangsung lebih lama dibandingkan stres berat mulai dari beberapa beberapa bulan sampai beberapa tahun. Kondisi ini menyebabkan individu perlu penanganan lebih lanjut oleh ahli psikologi agar mendapatkan pengobatan yang sesuai dengan kondisi yang dialaminya

e. Stres Sangat Berat (34-42)

Dikatakan stres sangat berat gejala stres yang tercantum dalam DASS sering dialami. Stres ini menyebabkan tanda-tanda yang berlangsung lebih lama dibandingkan stres berat waktunya mulai dari beberapa bulan hingga sampai beberapa tahun. Kondisi ini menyebabkan individu perlu penanganan lebih lanjut oleh ahli

psikologi agar mendapatkan pengobatan yang sesuai dengan kondisi yang dialaminya.

5. Dampak Stres

Didalam penelitian (Kurniadi, 2017) membahas dampak stres yang akan timbul akan timbul, antara lain :

a. Dampak Psikologis

Dampak fisiologis yang terjadi misalnya penyakit jantung, tekanan darah tinggi, perubahan irama jantung, menurunkan sistem kekebalan tubuh, sakit kepala, kanker, asma, diabetes, dan sebagainya.

b. Dampak Fisiologis

Dampak psikologis yang bisa timbul misalnya depresi, ketergantungan obat, fobia, dan lain sebagainya.

c. Dampak Kognitif

Dampak terhadap kehidupan di sekolah, kampus, dan berorganisasi misalnya ketidakpuasan kerja, produktivitas menurun, prestasi menurun, minat belajar menurun dan lain sebagainya.

d. Dampak Terhadap Kehidupan

Dampak kognitif yang bisa terjadi misalnya susah berkonsentrasi, mudah lupa, sering melamun, dan lain sebagainya.

B. Konsep Kecanduan Game Online

1. Definisi Kecanduan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata kecanduan adalah merupakan suatu kegemaran akan aktivitas (sehingga lupa terhadap hal-hal yang lain). Kedua, Menurut kamus “*Cambridge Dictionary*” kecanduan memiliki arti menyukai sesuatu yang terlalu banyak dilakukan dan melakukan hal itu secara berlebihan frekuensi waktu yang terus menerus (Suplig, 2017).

Menurut Yee didalam (Amellia Hardanti et al., 2013) Kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku yang tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu. Sedangkan menurut Mark didalam (Amellia Hardanti et al., 2013) menyatakan bahwa kecanduan merupakan suatu perilaku yang ketergantungan baik dilakukan secara fisik maupun pada psikologis dalam suatu aktivitas.

2. Definisi *Game Online*

Menurut Kim didalam (Rahmat, 2014) *game online* adalah merupakan permainan dimana orang yang dapat bermain pada satu waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (LAN atau internet). Menurut Ray didalam (Merdekawati, 2019) *game online* merupakan salah satu media hiburan yang berbasis jaringan internet yang bisa dapat dimainkan melalui komputer, laptop maupun *smartphone*.

Menurut (Kusumawardani, 2021) *game online* adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat hanya terhubung ke jaringan internet yang memungkinkan penggunaanya untuk dapat mengakses game tersebut dengan waktu yang sama

Game online lambat laun menjadi wahana yang semakin familiar di masyarakat, tidak terkecuali generasi muda. Generasi muda yang umumnya berprofesi sebagai pelajar/siswa, turut menjadi sasaran dari perkembangan *game online*. *Game online* mempunyai beberapa jenis yaitu *casual*, *action*, *shooter* dan lain-lain. Beberapa contoh *game online* yang populer yaitu *Mobile Legends*, *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, *Garena Free Fire* (Azis, 2014).

3. Definisi Kecanduan Bermain *Game Online*

Menurut Weinstein didalam penelitian (Pande & Marheni, 2015) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai kegiatan yang berlebih atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan *game online* akan tetap bermain *game online* dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Sedangkan, menurut Delfabro didalam penelitian (Marheni, 2015) juga mengartikan kecanduan *game online* adalah sebagai salah satu bentuk adiksi yang disebabkan oleh adanya pemikiran secara terus menerus sehingga dapat menimbulkan perilaku *excessive* dimana pemain menunjukkan motivasi tinggi dalam bermain dan pemain dapat menghabiskan dalam bermain *game online*.

Seseorang akan dikatakan kecanduan *game online* jika seseorang benar-benar tidak bisa terlepas dari *game online* tersebut bahkan sampai pada pikirannya. Melihat dari pengertian kecanduan yaitu melakukan sesuatu dengan cara berlebihan dan melupakan hal-hal yang lain maka bisa di ambil kesimpulan bahwa kecanduan *game online* adalah memainkan *game online* secara berlebihan dengan melupakan hal-hal yang lain. *Game Online* menjadi fokus utama dan mendapat perhatian yang besar dari pada hal- hal yang lain (Suplig, 2017).

4. Ciri-Ciri Kecanduan *Game Online*

Kriteria atau ciri-ciri seseorang yang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi untuk masalah kecanduan *game online* ini memiliki kriteria atau ciri-ciri tersendiri. Menurut Griffiths didalam penelitian (Siregar, 2013) mengemukakan bahwa seseorang dikatakan mengalami kecanduan bermain *game online* jika memenuhi kriteria seperti :

- a. Preokupasi dalam bermain game termasuk didalamnya bermain kembali walaupun sudah pernah dimainkan dan berencana untuk bermain ke tahapan selanjutnya.
- b. Kebutuhan untuk bermain akan meningkat seiring berjalannya waktu guna mencapai kepuasan.
- c. Ketidakmampuan untuk mengobrol, menghindari ataupun berhenti bermain games.
- d. Merasa resah, marah, bahkan gelisah ketika berusaha untuk menghentikan permainan
- e. Bermain *game online* merupakan salah satu cara untuk menghindar dari masalah ataupun perasaan bersalah, stres, *helplessness*, kecemasan dan depresi.
- f. Setelah selesai bermain, kembali memainkannya kembali kepada hari lain untuk membuat progres yang lebih baik atau mendapatkan skor lebih tinggi (*chasing*).
- g. Berbohong pada anggota keluarga, terapis ataupun orang lain yang terlibat ketika individu ingin bermain.
- h. Berkaitan dengan tindakan illegal, seperti mencuri, butuh uang untuk bermain.
- i. Kehilangan hubungan yang signifikan, seperti pekerjaan, pendidikan, ataupun kesempatan karir karena bermain.
- j. Membutuhkan orang lain mengatur keuangannya dan meringankan bebannya dalam mengatur keuangannya disebabkan oleh bermain *game online*.

Anak-anak apalagi katagori siswa/siswi yang mempunyai sifat kecanduan untuk bermain *game online* biasanya mempunyai ciri-ciri atau kecenderungan yang berperilaku sebagai berikut menurut (Azis, 2014) :

- a. Main game yang itu-itu saja dalam sehari.
- b. Rela mengeluarkan banyak uang untuk main game.

- c. Prestasi sekolah pada umumnya menurun dan jadi malas belajar.
- d. Lebih suka belajar meningkatkan prestasi game daripada sekolah.
- e. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama.
- f. Bisa punya teman atau komunitas sesama pencinta game.
- g. Kesal dan marah jika dilarang total bermain game.
- h. Senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya.
- i. Sangat antusias sekali jika ditanya masalah game

5. Jenis-Jenis *Game Online*

Permainan *game online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan menurut (Rahmat, 2014) :

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

Game online jenis ini mengambil dari sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada di dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini juga dapat melibatkan dari banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

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

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki juga ciri khas dimana pemain harus tau cara mengatur strategi dalam permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya lebih memainkan peran para tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah kepada kolaborasi sosial daripada sebuah 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*.

6. Perbedaan *Game Online* dan *Game Offline*

Perbedaan *game online* dan *game offline* menurut Farras didalam (Isman, 2019) dapat dibedakan menjadi beberapa poin, antara lain :

a. Dilihat Segi Jenisnya

Permainan *game online* memiliki banyak jenis permainan sedangkan *game offline* cenderung lebih sedikit. Hal ini dikarenakan perkembangan *game offline* harus membuat game dengan mengikuti arus pasar sedangkan pengembang *game online* hanya perlu memperbarui gamenya saja.

b. Jumlah Pemain

Permainan *game online* dapat dimainkan oleh banyak orang bahkan lintas negara dengan menggunakan jaringan internet yang tersedia. Sedangkan *game offline* hanya dapat dimainkan satu sampai dua orang.

c. Grafik

Permainan *game online* membutuhkan koneksi internet stabil dan spesifikasi perangkat yang mumpuni untuk menampilkan grafik yang lembut serta bagus supaya tidak terjadi bug, lagging atau gagal rendering. Jika salah satu syarat tersebut tidak terpenuhi maka pengalaman dan intensitas bermain akan terganggu. Berbeda dengan *game online*, *game offline* hanya butuh spesifikasi perangkat yang mumpuni saja untuk menjalankan gamenya dan tidak perlu koneksi internet.

d. Segi Sosial

Permainan *game online* mempunyai fitur agar selalu terhubung dengan pemain lainnya, karena *game online* menggunakan koneksi internet. Para pemain *game online* juga mempunyai komunitas virtual dalam game yang mereka mainkan karena komunitas tersebut untuk berkomunikasi dan bertukar pengalaman bermain. Sedangkan *game offline*, karena tidak menggunakan koneksi internet mereka tidak bisa bersosialisasi didalam gamenya.

e. Segi Alur Cerita

Permainan *game online* memiliki alur cerita tanpa batas. Karena *game online* diharuskan selalu mengeksplor dunianya dan memiliki banyak sekali misi untuk dikerjakan terus-menerus setiap hari. Sedangkan *game offline* memiliki alur cerita yang pakem. Karena sudah diatur sedemikian rupa oleh pengembang gamenya.

7. Penyebab Kecanduan Bermain *Game Online*

Kecanduan bermain *game online* memiliki penyebab dari faktor internal dan eksternal yang bisa membuat seseorang kecanduan *game online*. Faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap *game online*, sebagai berikut menurut (Hardinsyah & Supariasa, 2016) :

- 1) Keinginan yang sangat kuat dari diri seseorang untuk memperoleh nilai atau skor yang tinggi dalam *game online*, karena itu *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamers semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2) Rasa bosan atau stres berlebihan yang dirasakan seseorang ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 3) Ketidakmampuan mengatur prioritas utama untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga salah satu menjadi penyebab timbulnya kecanduan bermain *game online*.
- 4) Kurangnya *self control* atau mengatur diri pada remaja khususnya siswa, sehingga kurang dapat mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan, faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan bermain *game online* pada seseorang, sebagai berikut (Hardinsyah & Supriasa, 2016) :

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga seseorang memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les pembelajaran, sehingga kebutuhan primer anak tersebut seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

8. Dampak Kecanduan Bermain *Game Online*

Adapun beberapa dampak yang akan dialami oleh orang yang kecanduan bermain *game online*, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Tingginya intensitas bermain *game online* memberikan berbagai macam dampak terhadap fisik maupun psikis seseorang. Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh

karena terlalu lama bermain game yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit. Sedangkan dampak psikis yang ditimbulkan yaitu seseorang menjadi mudah marah, tidak dapat mengontrol emosi yang disebabkan kekalahan dalam bermain *game online* (Isman, 2019).

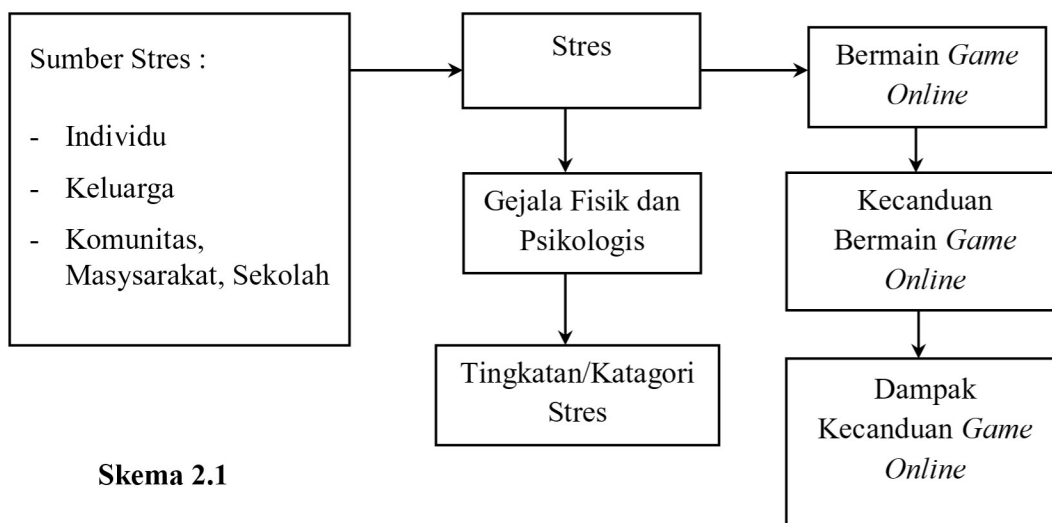
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Suryanto, 2015) menyatakan bahwa dampak positif *game online* untuk kalangan pelajar yaitu:

- 1) Menghilangkan stres, berarti para pelajar dapat memiliki cara menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.
- 2) Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di rental warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik
- 3) Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (*problem solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
- 4) Dampak positif yang paling dapat rasakan dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi yang sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih remaja dalam mengembangkan kematangan pada pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

Sedangkan dampak negatif dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Suryanto, 2015) mengatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif :

- 1) Sering bolos sekolah supaya bisa bermain *game online* di rental game ataupun warnet, artinya pelajar yang kecanduan *game online* akan menghalalkan berbagai cara agar bisa bermain *game online* tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu ranking kelas yang rendah
- 2) Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang tiap diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher *game online* (*topup*) dan membayar rental komputer di warnet.
- 3) Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar.
- 4) Dampak negatif yang paling dirasakan dari bermain *game online* adalah boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain *game online*. Biaya seperti pembelian voucher *game online*, biaya penyewaan komputer warnet (*billing*), makan dan minum selama di warnet, dan biaya lainnya membuat uang jajan yang diberikan orang tua selalu dihabiskan untuk kepentingan *game online*.

C. Kerangka Teori



Skema 2.1

Kerangka Teoritis