

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. KAJIAN TEORI

1. Pengertian *Video Game*

Video games adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat video. Kata video pada *Video game* tradisional disebut perangkat layar raster. Namun dengan semakin dipakainya istilah "*Video game*", kini kata permainan video dapat digunakan untuk menyebut permainan pada perangkat layar apapun. Sistem elektronik yang digunakan untuk bermain *Video game* dikenal sebagai platform, contoh ini adalah komputer pribadi dan konsol permainan video. Platform ini dari tingkatan besar seperti komputer mainframe sampai yang kecil seperti perangkat mobile. *Video game* khusus seperti *game arcade*, sementara sebelumnya umum, telah berangsur-angsur menurun digunakan. *Video game* telah pergi untuk menjadi sebuah bentuk seni dan industry.

Dari adanya game online tersebut, para gamer yang kebanyakan adalah usia pelajar akan semakin meninggalkan aktifitas akademik mereka dan menurunkan sifat sosial mereka karena mereka jarang bersosialisasi dengan teman-teman di lingkungan tempat tinggal maupun di lingkungan sekolah, mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk duduk di depan layar monitor dan bersosialisasi dengan sesama gamer di dalam game yang mereka mainkan. Contohnya saya. Sejak menjadi gamer, saya jadi susah sekali untuk diajak keluar oleh teman-teman saya. Ntah itu keluar untuk bermain ataupun kegiatan lainnya. Saya lebih mementingkan game dibandingkan teman-teman dekat saya di rumah. Ya memang di game yang saya mainkan tetap bersosialisasi dengan pemain lain, namun itu dapat membuat saya semakin melupakan teman-teman dan bahkan

kehidupan didunia nyata, saya jadi mengorientasikan hidup hanya untuk game yang jelas itu tidaklah bagus untuk perkembangan untuk usia pelajar. banyak pelajar yang sering membolos sekolah hanya untuk bermain game yang mereka sukai dan jika mereka mempunyai komputer/laptop, game konsol seperti Playstation 2, Nintendo Wii atau yang lainnya dan mungkin game handheld (seperti Playstation Portable, Nintendo DS dan sebagainya), mereka akan lebih sering menghabiskan waktunya di dalam kamar untuk bermain game kesukaan mereka. Akibatnya, mereka akan semakin melupakan teman-teman yang ada dilingkungan mereka. Mungkin mereka hanya bermain bersama teman di sekolahnya saja, ketika mereka sampai rumah kebanyakan pelajar yang telah kecanduan oleh games akan langsung pergi ke kamarnya dan bermain games. Pernah saya melihat banyak pelajar datang ke warnet di dekat rumah saya pada jam belajar berlangsung. Kebetulan waktu itu sekolah saya sedang ada “Class Meeting” jadi tidak masuk sekolah. Saat itu mereka dengan tenangnya bermain game kesukaan mereka, sampai kira-kira 1 jam berlalu dan tiba-tiba ada segerombolan guru SMP. Saya tidak tahu asal SMPnya, yang pasti mereka masuk ke dalam warnet dan mendapati muridnya sedang asyik bermain. Alhasil, mereka yang membolos sekolah tadi di seret oleh guru-guru tersebut ke sekolah. Ya memang tindakan itu kurang baik untuk dilakukan oleh guru, namun mungkin mereka melakukannya agar murid mereka jera atas kelakuannya tersebut dan tidak mengulangnya lagi.

Sebelum kita melakukan pembahasan-pembahasan lebih lanjut mengenai dampak apa saja yang akan ditimbulkan dari game, sebaiknya kita mengetahui apa sebenarnya game itu, sejarah perkembangan game seperti apa saja, jenis-jenis dari game itu seperti apa, pengaruh apa saja yang ditimbulkan terhadap perkembangan pelajar dan juga tindakan apa yang dapat para orang tua dan pecandu game lakukan untuk dapat berhenti terhadap kecanduan game dan mencegah si anak agar tidak terlalu terpengaruh terhadap game, dan memberikan game yang baik untuk perkembangan anak kepada anak mereka agar si anak

tidak merasakan kalau masa bermainnya semakin berkurang akibat orang tua yang terlalu memaksakan anak untuk belajar terus menerus dan melupakan masa bermain yang seharusnya juga diterima oleh si anak agar jiwa kreatif mereka semakin berkembang. Pengertian Video Game menurut Para ahli

- a. Menurut Agustinus Nilwan dalam bukunya Pemrograman Animasi dan *Game Profesional* terbitan Elex Media Komputindo, “*game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan”.
- b. Menurut Clark C. Abt, “*Game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (misalnya, dibatasi oleh peraturan)”.
- c. Menurut Chris Crawford, seorang computer *game* designer mengemukakan bahwa “*game*, pada intinya adalah sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif (*player*), ada pelak pasif (*NPC*)”.
- d. Menurut David Parlett, “*Game* adalah sesuatu yang memiliki akhir dan cara mencapainya : artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya”.
- e. Menurut Roger Caillois, seorang sosiolog Perancis, dalam bukunya yang berjudul *Les jeux et les hommes* menyatakan *game* adalah aktivitas yang mencakup karakteristik berikut: *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), *separate* (terpisah), *uncertain*, *non-productive*, *governed by rules* (ada aturan), *fictitious* (pura-pura).
- f. Menurut Greg Costikyan, *Game* adalah “sebentuk karya seni di mana peserta, yang disebut Pemain, membuat keputusan untuk mengelola

sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan”.

2. Jenis-Jenis Video Game

a. Berdasarkan alat yang digunakan

- 1) Arcade games atau yang biasa kita sebut dengan dingdong. Arcade games masih bisa ditemui di beberapa game center, dengan game yang bisa dimainkan seperti Street Fighter. Kalian mungkin pernah memainkan arcade games, itu loh yang alatnya seperti mesin ATM, ada 2 joystick yang bentuknya seperti lollipop dan terdiri atas 3 tombol, tombol warna merah, kuning dan biru sebagai alat untuk mengontrol permainannya atau yang menyediakan alat seperti senapan untuk memainkan game-game peperangan, itu dinamakan arcade games dan menggunakan uang logam untuk dapat memainkannya.
- 2) PC Game merupakan game yang tersedia untuk dimainkan di komputer atau laptop.
- 3) Ketiga, Konsol Game merupakan alat game yang portable, bisa dibawa kemanapun. Contoh konsol game itu antara lain, Sega, Playstation, Xbox, Nintendo Wii. Yang dalam permainannya diperlukan stick untuk mengontrol game yang ingin dimainkan oleh pemain.
- 4) Handheld Games, dari namanya kita bisa mengetahui bahwa alat game yang satu ini bisa dibawa kemana-kemana alias portable, ukurannya yang sesuai gengaman kedua tangan dengan sebuah monitor kecil di tengahnya. Contoh Handheld Games yaitu Nintendo DS (biasa disebut NDS), Sony PSP (Playstation Portable) dan PS Vita.
- 5) Mobile Games, adalah games yang hanya bisa dimainkan di Handphone, Tablet atau PDA. Kalian pasti memainkannya di

handphone atau tablet kalian, saya pun sering memainkannya di handphone.

b. Berdasarkan jenis permainannya

- 1) Shooting merupakan sebuah jenis permainan yang berlatarkan sebuah peperangan atau kehidupan mafia. Dalam game jenis ini, dibutuhkan kecepatan refleks yang cepat, kemampuan tangan dan mata yang tajam, dan juga timing yang pas agar dapat memenangkan sebuah pertarungan tembak-tembakan. Contoh dari game jenis ini adalah Counter Strike, Call of Duty, Battlefield, Grand Theft Auto, Point Blank dan masih banyak lagi.
- 2) Fighting merupakan jenis permainan yang menuntut pemain untuk dapat mengontrol pertarungan 1 lawan 1. Dalam jenis ini dibutuhkan kemampuan mata yang tajam guna melihat peluang yang dapat dimanfaatkan untuk menjatuhkan lawan. Contoh game jenis ini adalah Street Fighter dan masih banyak lagi
- 3) Pertualangan merupakan jenis permainan dimana dalam sebuah game tersebut kita diharuskan berjalan ke beberapa kota demi menjalankan sebuah misi. Dalam permainan jenis ini lebih mengutamakan sudut pandang ke 3 dibanding sudut pandang orang pertama dan memiliki tampilan 3D (3 dimensi). Game jenis ini lebih mengutamakan alur cerita dan kemampuan berpikir para pemainnya dalam memecahkan teka teki ataupun menyimpulkan peristiwa layaknya seorang detektif. Contoh game jenis ini adalah Grand Theft Auto, Tomb Raider, Assassin Creed, Prince of Persia dan masih banyak lagi.
- 4) Racing merupakan jenis permainan balapan seperti balapan mobil, motor, sepeda, skateboard atau yang lainnya. Dalam game jenis ini,

kita diharuskan untuk dapat membalap lawan-lawan yang ada dihadapan kita demi menjadi juara. Contoh game jenis ini adalah, Grand Turismo, Downhill, BMX, Moto GP dan masih banyak lagi.

- 5) Role Playing merupakan game yang menekankan pada alur cerita, kita sebagai pemain menjadi karakter utama dalam suatu cerita tersebut. Contoh game jenis ini ada Final Fantasy, World of Warcraft, Rising Force dan masih banyak lagi.
- 6) Strategi, merupakan game yang menekankan pada strategi pemain dalam mengontrol sebuah pertarungan, kemampuan berpikir pemain dan membutuhkan kecepatan refleks yang cepat. Contoh game jenis ini adalah, Chess, Dota, Command Qonquer dan masih banyak lagi.
- 7) Simulasi merupakan jenis permainan yang menekankan pada kemampuan pemain dalam mengontrol permainan seperti mengendarai mobil, motor, membangun sebuah kota dengan pemain sebagai gubernur atau presidennya, membangun sebuah bangunan, mengatur tata kota dan di jepang sana sedang populer game berjenis date simulation (simulasi kencan) pemain seolah-olah sedang melakukan kencan didalam permainan tersebut. Contoh game jenis ini adalah the Sims City, the Sims dan sebagainya.
- 8) Olahraga merupakan jenis permainan yang menekankan olahraga dalam permainan, seperti voli, sepak bola, tenis, tenis meja, baseball, mendayung dan sebagainya. konsol (jenis permainan yang mempunyai alat bantu seperti Stick untuk memudahkan pemain dalam memainkan game) yang sudah memberikan fasilitas agar pemain terasa seperti sedang berolahraga sungguhan adalah Nintendo Wii Fit, dengan alat ini kita diharuskan bergerak sesuai arah di dalam permainan. Contoh game, Pro Evolution Soccer, Fifa dan sebagainya.

c. Dampak Video Game terhadap Perkembangan Anak

Munculnya berbagai game yang semakin beragam ini perlu ditindak secara positif dan negatif, karena game tidak hanya menimbulkan dampak negatif saja, namun juga dapat menimbulkan dampak positif bagi perkembangan anak. Sebagai orang tua, pasti kita tidak ingin anaknya tidak mendapatkan kebutuhan akan game berkurang kan ? maka dari itu, kita sebagai orang tua atau orang yang mengerti akan dampak-dampak dari game yang semakin beragam ini agar dapat memberikan anaknya game-game apa saja yang cocok atau sesuai usia si anak. Tentu kita tidak mau kalau anak umur dibawah 10 tahun memainkan game-game kekerasan yang bisa saja berdampak pada perkembangan kejiwaan si anak, mungkin si anak menjadi anak yang nakal, keras atau suka melawan orang tua sesuai dengan game yang mereka mainkan. Seperti yang pernah diberitakan oleh detik.com, seorang anak berusia 8 tahun telah membunuh temannya yang berusia 6 tahun dengan cara membenamkan kepala korban kedalam air. Nuredy salah seorang tetangga pelaku menduga kalau perbuatan itu terjadi akibat si pelaku terlalu banyak bermain game dan menonton film yang bertema kekerasan. Sangat tidak sesuai untuk kejiwaan anak bukan? Maka dari itu orang tua hendaknya menyaring game apa saja yang boleh dimainkan dan tidak boleh dimainkan anaknya. Zaman sekarang ini, game-game semakin berkembang dan mendapatkan pandangan positif dikalangan remaja, mereka berpendapat bahwa bermain game dapat menghilangkan kepenatan yang banyak disebabkan oleh banyaknya tugas-tugas di sekolahnya atau diperkuliahan, selain itu game dapat memberikan jiwa kreatif pada mereka. Mungkin yang dimaksud dengan memberikan jiwa kreatif adalah mereka yang menyukai

permainan lebih berinovasi dalam menciptakan sebuah permainan baru. Mungkin juga jika mereka menghadapi suatu masalah, mereka akan lebih kreatif dalam mencari jalan keluar atas masalah yang menyimpannya. Namun tetap saja para orang tua wajib mengawasi anaknya, game apa yang mereka mainkan, dampaknya bagaimana terhadap perkembangan anak mereka dan seberapa sering si anak memainkan game tersebut. Dari 3 masalah diatas, para orang tua harus lebih waspada terhadap apa yang anaknya mainkan. Dampak positif dan dampak negatif apa yang akan didapatkan oleh anak dari game yang mereka mainkan? Mari kita lihat lebih jauh mengenai dampak-dampak yang akan ditimbulkan dari sebuah game:

a. Dampak negatif dari game:

- 1) Kurang tidur. Anak yang sudah kecanduan game akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game, dalam bermain game si anak akan lupa waktu dan akhirnya melupakan waktu tidur yang ideal untuk usianya. Waktu tidur yang ideal adalah 6-7 jam, namun anak yang sudah kecanduan game akan kekurangan waktu tidurnya demi mencapai level maksimal di game dan menjadi pemain peringkat 1 di permainan yang mereka mainkan. Sebaiknya para orang tua membatasi waktu bermain anak jangan sampai mereka masih bermain didepan layar monitor hingga larut malam. Ada teman saya yang sering tidur di kelas pada saat jam pelajaran, ketika saya tanya alasan dia tertidur di kelas adalah karena dia bergadang hingga larut malam untuk mencapai level tertinggi di game yang dia mainkan. Kalau dia sering tertidur di kelas karena belajar hingga larut malam mungkin masih tidak apa-apa, namun kalau cuma untuk bermain game? apa itu pantas? menurut saya tidak, itulah salah satu tugas orang tua untuk membatasi waktu bermain anak agar budaya bergadang untuk bermain game sedikit menghilang dari kehidupan pelajar sekarang-sekarang ini.

- 2) **Hidup Kotor.** Orang yang telah kecanduan game akan merasa acuh terhadap lingkungan disekitar mereka. Tidak sedikit gamer (pecandu game) yang membuang sampah bekas makanan disembarang tempat, bekas puntung rokok yang sudah habis mereka hirup dibuang secara sembarang pula. Saya sering sekali melihat hal seperti ini ketika mengunjungi beberapa warnet di dekat tempat tinggal saya. Padahal tempat sampah sudah disediakan oleh sipenjaga warnet di setiap sudut, namun mereka yang sudah kecanduan game akan malas untuk beranjak dari depan monitornya untuk berjalan ke tempat sampah dan membuang sampah bekas makanan dan puntung rokok mereka dan mereka yang telah kecanduan game akan malas untuk mandi karena mereka pikir, “mandi 1x sehari sudah lebih dari cukup jadi mending lanjut ke game saja” padahal mandi 1x sehari tidaklah cukup untuk membersihkan diri dari kuman dan bakteri yang menempel pada tubuh.
- 3) **Mengisolasi diri.** Mereka yang sudah kecanduan game akan sering berada didalam rumah, mengisolasi diri dari kehidupan luar dan memfokuskan dirinya ke dunia game. Ya walaupun didalam game yang mereka mainkan masih bersosialisasi dengan orang-orang sesama gamer, namun mereka jadi melupakan teman-teman disekitar rumahnya. Mereka yang sudah kecanduan game akan lebih senang mencari teman yang sama-sama menyukai game, karena mereka dapat bertukar pikiran mengenai game tersebut, leveling bersama, berpetualang bersama atau bahkan berbisnis bersama didalam game tersebut. Saya pun mengalaminya, saya sering mengisolasi diri dalam kamar ketika pulang dari sekolah untuk bermain games dan hanya keluar dari kamar untuk makan, ke kamar mandi, menjalankan ibadah, pergi ke warnet dan pergi ke rumah teman untuk bermain games bersama-sama.
- 4) **Stres.** Mereka yang kecanduan oleh game akan terbayang-bayang oleh kehidupan nyata, mungkin mereka ingin berhenti dari kecanduan tersebut namun sangatlah susah bagi pecandu game untuk berhenti bermain akibatnya

mereka menjadi stress karena memikirkan cara agar mudah melupakan game dan memfokuskan diri ke kehidupan mereka yang sesungguhnya. Saya sendiri sering mengalaminya, saya ingin bisa lepas dari pengaruh kecanduan games. Namun hal itu sulit dilakukan karena setiap saat saya selalu memikirkan game, memikirkan cara mengalahkan musuh dalam beberapa pukulan atau sejenisnya. Akibatnya saya tidak bisa berhenti dari efek kecanduan game tersebut dan sedikit pusing atau stress karena memikirkan cara agar bisa berhenti dan memfokuskan diri di kehidupan nyata demi kesuksesan di masa depan nantinya.

- 5) Munculnya Penyakit Arthritis Reumatoid (radang sendi). Menurut kamus kesehatan dalam Definisi:Reumatoid Arthritis menyatakan bahwa : “Reumatoid arthritis (RA) atau penyakit rematik adalah radang sendi yang menyebabkan rasa sakit, pembengkakan, kekakuan dan kehilangan fungsi pada sendi Anda. RA dapat memengaruhi setiap sendi tetapi terutama di pergelangan tangan dan jari. RA adalah penyakit autoimun, yang berarti sistem kekebalan tubuh Anda secara keliru menyerang jaringan tubuh sendiri.”
- 6) Munculnya penyakit Carpal Tunnel Syndrome. Menurut Zikri dalam Carpal Tunnel Syndrome (Buat yang berlebihan ngomput, nge-net, nge-game, sms, & chat) menyatakan bahwa : “Carpal Tunnel Syndrom adalah penyakit yang terjadi pada pergelangan tangan serta jari yang disebabkan oleh tekanan yang sering terjadi pada bagian tersebut. Dan biasanya sering diakibatkan karena terlalu sering memakai keyboard dan mouse, walaupun banyak penyebab lainnya tetapi pemakaian komputer yang terlalu sering menjadi salah satu penyebab yang paling banyak terjadi untuk penyakit persendian pergelangan tangan ini.

- 7) Menurunkan nafsu makan. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa orang-orang yang sudah terlalu asik bermain akan susah untuk disuruh makan, saat bermain game biasanya akan tidak merasakan lapar sehingga mereka melupakan makan dan lanjut bermain game. Salah satu fakta game dapat menurunkan nafsu makan adalah, mereka yang sudah keseringan bermain game akan lupa waktu karena terlalu fokus terhadap game yang sedang dimainkannya. Mereka yang sudah kecanduan game, akan sulit mengatur pola makan mereka karena cenderung lebih senang bermain game daripada makan

3. Psikologi Anak

Menurut Muhibbin Syah (2001, hlm. 45), psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku terbuka dan tertutup pada manusia baik selaku individu maupun kelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan. Tingkah laku terbuka adalah tingkah laku yang bersifat psikomotor yang meliputi perbuatan berbicara, duduk, berjalan dan lain sebagainya, sedangkan tingkah laku tertutup meliputi berfikir, berkeyakinan, berperasaan dan lain sebagainya. Menurut Dakir (2005, hlm. 120), psikologi membahas tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan lingkungannya

Dari beberapa definisi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia, baik sebagai individu maupun dalam hubungannya dengan lingkungannya. Tingkah laku tersebut berupa tingkah laku yang tampak maupun tidak tampak, tingkah laku yang disadari maupun yang tidak disadari.

Kasiram (Sumandi, 2000, hlm 98), mengatakan anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran,

kehendak sendiri, yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangannya

4. Teori Sikap

Sikap adalah perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang terhadap interaksi sosialnya. Menurut Winkel (Dara, 2012, hlm. 32) menyatakan bahwa, “Sikap merupakan kemampuan internal yang berperan sekali dalam mengambil tindakan, lebih-lebih terbuka berbagai kemungkinan untuk bertindak”. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Dara, 2012, hlm. 30), “Sikap adalah gejala internal yang berdimensi efektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif”. Jadi sikap dapat diartikan sebagai tindakan seseorang terhadap suatu keadaan. Sikap juga menentukan bagaimana seseorang beraksi terhadap situasi, baik secara positif ataupun negatif. Terdapat tiga komponen sikap menurut Walgito (Dara, 2011, hlm. 28),

1. Komponen kognitif yaitu komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan keyakinan, yaitu hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana orang mempersiapkan terhadap objek sikap.
2. Komponen Afektif yaitu komponen yang berhubungan dengan rasa senang terhadap objek sikap rasa senang merupakan sikap yang positif, sedangkan rasa tidak senang merupakan hal yang negatif. Komponen ini menunjukkan arah sikap yaitu positif atau negatif.

3. Komponen Konatif yaitu komponen yang berhubungan dengan kecenderungan bertindak terhadap objek sikap. Komponen ini menunjukkan besar kecilnya kecenderungan bertindak atau berperilaku seseorang terhadap objek sikap.

Berdasarkan pendapat di atas, sikap akan memiliki dua arah yang berlawanan terhadap suatu objek.

B. KERANGKA PEMIKIRAN

Selama ini banyak dari anak yang sangat kecanduan sebuah game dikarenakan di era ini banyak anak kecil yang sudah di perbolehkan membawa sebuah ponsel canggih yang berakibat anak bisa bermain games di ponsel tersebut yang mengakibatkan anak kecanduan bermain game

Pendekatan studi kasus adalah laporan kasus dan tinjauan kasus. Kata majemuk tersebut sama sekali berbeda dengan studi kasus. Tinjauan kasus lebih menekankan pada review atau melakukan tinjauan ulang secara kritis suatu laporan kasus. Di dalamnya terdapat analisis dan opini argumentatif dari sudut pandang tertentu. Sedang laporan kasus lebih merupakan deskripsi pelapor yang bersumber langsung dari kejadian atau fenomena.

Pendapat lain tentang laporan kasus menurut Bromley Zucker (2001):

“berarti ringkasan suatu kasus atau dokumen yang melaporkan suatu kasus sedang tinjauan kasus berarti penilaian kritis terhadap suatu kasus. Sedang studi kasus berbeda dari dua hal tersebut di atas karena digunakannya metode memperoleh pengetahuan secara ilmiah dan temuan-temuannya ditujukan untuk penggunaan professional”.

C. ASUMSI DAN HIPOTESIS

1. Asumsi Penelitian

Anggapan dasar merupakan suatu dasar penelitian yang akan memberikan arahan dalam mengerjakan penelitian yang telah diakui kebenarannya dan

merupakan landasan dalam menentukan hipotesis. Adapun yang menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. orang tua membiarkan anaknya bermain game sesuka hatinya tanpa tau isi ataupun content dari game tersebut
- b. orang tua tidak mengetahui akibat dari anak yang bermain video game secara berlebihan

2. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

- a. Orang tua harus meminimalisir penggunaan video game pada anak dengan cara mengenalkan anak permainan di luar rumah yang dapat menunjang sosial dan psikologi anak dan lebih mengenalkan anak pada dunia luar lingkungan rumahnya seperti kegiatan di alam.
- b. Orang tua dalam memperbaiki sikap anak yang kecanduan video game yaitu harus menyita alat video game dengan cara lebih memberi jadwal dan waktu maksimal pada anak untuk bermain game.
- c. Sikap orang tua dalam bermain game harus lebih mengawasi anaknya dalam bermain video game dan mengetahui batasan umur dan jenis video game apa yang dimainkan anak tersebut.
- d. Pengaruh sikap dan psikologi anak dalam bermain game yaitu dilihat dari cara anak tersebut bermain video game, jenis dari video game, apabila anak tersebut bermain video game yang isinya mengandung unsur kekerasan maka anak tersebut belajar dari game tersebut dan dampaknya akan ada pada saat di luar lingkungan.