

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian *Game*

Seorang menolong orang lain dengan tujuan buat menghibur orang disaat waktu luang, *Game* ini diciptakan dengan sebagian wujud yang bermacam- macam, yang dimana *game* ini diciptakan dengan menjajaki era serta pekerjaan yang senantiasa dicoba oleh orang- orang pada biasanya, hingga dari itu terus menjadi majunya teknologi masing-masing tahunnya hingga wujud *game* juga turut dibesarkan

Andri Suryadi (2017, hlm 8) mengemukakan awal mula munculnya *game* antara lain sebagai berikut :

“Permainan pada awal mulanya berasal dari bahasa Inggris yang memiliki makna “*game*”, dalam perihal ini merujuk kepada penafsiran kelincahan intelektual (*Intellectual Playability* Permainan) yang pula dapat dimaksud bagaikan arena keputusan serta aksi permainannya umumnya dalam konteks tidak sungguh-sungguh ataupun dengan tujuan refresing. Teori *game* ini dini mulanya dikemukakan oleh oleh sekelompok pakar Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John Von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisikan “*game* terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun suasana bersaing dari 2 hingga sebagian orang ataupun kelompok dengan memilah strategi yang dibentuk buat mengoptimalkan kemenangan lawan”.

B. Pengertian *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Pengertian *game online*, permainan *online* ialah suatu *game* yang diciptakan dengan memakai informasi individu dengan dorongan konek pada internet, *game* ini terbentuk dengan mengiringi majunya bidang teknologi yang terus menjadi tahun terus menjadi pesat berkembangnya, masing- masing tahunnya *game online* ini terus dikembangkan wujudnya disesuaikan dengan majunya di masa modern serta kekinian ini.

Surbakti (2017, hlm 30) mengemukakan pendapat mengenai *game online* antara lain sebagai berikut:

“Penafsiran permainan *online* ini ialah *game* video yang dimainkan di dalam *personal computer* ataupun *handphone* yang pula digunakan pada jaringan internet, jaringan ini umumnya internet ataupun teknologi setara, namun permainan senantiasa digunakan apapun teknologi yang terdapat pada dikala ini. Ekspansi permainan *online* ini sudah mencerminkan totalitas ekspansi jaringan pc dari jaringan lokal kecil ke internet serta perkembangan akses kecil kepada akses internet yang lebih besar lagi”.

2. Sejarah Perkembangan *Game Online*

Seluruh tipe kemajuan dalam bidang teknologi digital menjadikan hidup manusia berkembang berganti serta terus menjadi tumbuh, pergantian hidup yang semula cuma mengandalkan tenaga diri buat melaksanakan seluruh perihal saat ini telah jadi ringan dengan dibantunya tenaga dari mesin-mesin yang mutahir. Pertumbuhan teknologi seolah memforsir kita buat menjajaki alur majunya perkembangan teknologi mereka yang tidak menjajaki alur berkebangnya teknologi dinilai bagaikan masyarakat yang ketinggalan era, yang tidak sanggup menjajaki budaya yang lagi tumbuh serta mereka hendak diremehkan apalagi dikucilkan dari pergaulan warga.

Fenomena pergantian serta pertumbuhan yang banyak terlihat dalam warga era modern ini ialah tingginya atensi warga pada digital permainan. Digital permainan ialah sebuah *game* yang diciptakan dalam bentuk media elektronik. Bagi Diyono (2014), saat sebelum diketahui digital permainan, permainan sendiri diketahui dengan video permainan sebab belum mengenalnya sebutan konsol-konsol permainan. Video permainan awal kali diketahui bagaikan media penghibur yang sifatnya itu komersial, sehabis dibesarkan computer bagaikan suatu konsol permainan jadi tanda- tanda kalau evolusi digital permainan. Evolusi digital terjalin pada tahun 1962 ketika Steve Russell menghasilkan *SpaceWar!*, *game* awal yang dimaksudkan buat konsumsi computer. Sejarah pertumbuhan permainan ini nyatanya turut bawa pertumbuhan di kehidupan manusia, bila dahulu permainan bagaikan media penghibur, saat ini permainan yang makin gempar dengan diminatinya *mobile legend* serta permainan *online*, seakan menjadi suatu kebutuhan utaman masyarakat buat menyalurkan kesenangan serta waktu luangnya. (Bastian, 2016, hlm 34-35)

3. Jenis-Jenis *Game Online*

Games online sendiri terdiri dari bermacam tipe, mulai *game* simpel berbasis bacaan sampai *game* yang memakai grafik lingkungan serta membentuk dunia virtual yang dihuni oleh banyak pemain sekalian. Di dalam permainan *online* ada 2 faktor utama, ialah server serta client.

Buat lebih jelasnya berikut ini merupakan jenis- jenis permainan *online* bersumber pada tipe *game* antara lain:

a. *Massively Multiplayer online Firstperson shooter game* (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang dini sehingga seolah-olah pemain terletak dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana masing- masing tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkatan akurasi, refleks, dan yang lain. permainan ini dapat mengaitkan 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 Realtime strategy Games* (MMORTS)

Permainan tipe ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. *game* ini mempunyai karakteristik khas di mana pemain wajib mengendalikan strategi *game*. Dalam RTS, tema *game* dapat berbentuk sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), serta fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

c. *Massively Multiplayer Online Roleplaying Games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh- tokoh khayalan dan berkolaborasi buat merajut sesuatu cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kerja sama 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*.

d. *Cross-platform Online play*

Jenis *game* ini dapat dimainkan secara *online* dengan fitur yang berbeda. Disaat ini mesin *game* konsol (*console game*) mulai berkembang jadi semacam komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), semacam *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki guna

online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara *online* dari Pc maupun Xbox 360.

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser semacam *Mozilla Firefox*, *Opera*, maupun *Internet Explorer*. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web semacam Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash game*" maupun "*Java game*" yang jadi sangat populer. permainan sederhana semacam *PacMan* terlebih dibuat ulang mengenakan pengaya(plugin) pada sesuatu halaman web. Browser *game* yang baru mengenakan teknologi web semacam Ajax yang membolehkan adanya interaksi multiplayer.

f. *Simulation Games*

Permainan tipe ini bertujuan buat berikan pengalaman lewat simulasi. Terdapat sebagian tipe *game* simulasi, di antara *lain life-simulation permainan*, *construction and management simulation* permainan, serta *vehicle simulation*. Pada *lifesimulation* permainan, pemain bertanggung jawab atas suatu tokoh ataupun kepribadian serta penuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, tetapi dalam ranah virtual. Kepribadian mempunyai kebutuhandan kehidupan seperti manusia, semacam aktivitas bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, serta sebagainya. Umumnya, kepribadian ini hidup dalam suatu dunia virtual yang dipadati oleh karakter- karakter yang dimainkan pemain yang lain. Contoh permainannya merupakan *Second Life*. (Surbakti, 2017, hlm 32-33)

4. Dampak Positif dan negatif Game

a. Dampak positif *Game*

Dampak positif *game* menimpa aplikasi *online* yang sudah ada di jaringan internet, dengan bermain permainan *online* ini pengguna jadi lebih konsentrasi sebab *game* ini banyak sekali yang isinya itu menimpa strategi ataupun jalur yang wajib ditempuh buat dapat menuntaskan *game* tersebut. Dengan kata lain pemikiran

pemain berjalan sebab dipakai buat memikirkan rencana supaya dapat memenangkan *game* tersebut.

Ardanawati Ayu Pitaloka (2013) mengemukakan dampak dari pada *game online* antara lain sebagai berikut:

“Dengan terdapatnya permainan *online* ini seorang hendak memperoleh hiburan serta kesenangan, memperoleh sahabat baru, berkonsentrasi yang baik dan menjajaki pertumbuhan teknologi yang masing- masing tahunnya terus menjadi maju serta tumbuh, mengenali menimpa majunya teknologi yang dibesarkan manusia dengan tujuan buat menghibur warga dikala luang mereka”.

b. Dampak Negatif *game*

Pemakaian *game* berakibat pada karakter terhadap orang yang memakai gadget dengan secara kelewatan sehingga interaksi sosial antar orang terus menjadi menurun. Tidak hanya minimnya berhubungan seringnya bermain permainan pula membuat pengguna dari permainan jadi malas buat berkegiatan, minimnya bersosialisasi dengan warga serta melupakan orang terdekat di sekitarnya.

Rizki Ariantoro T (2016, hlm 47) mengemukakan efek dari *game* antara lain sebagai berikut:

“Sebagian permainan yang lagi terkenal dikala ini banyak sekali yang memunculkan kecanduan yang kokoh terhadap penggunanya, sebab sebagian permainan didesain biar memunculkan kecanduan, terus menjadi kecanduannya seorang hingga pembuat permainan terus menjadi diuntungkan. Hendak namun dari keuntungan ini menyebabkan akibat yang kurang baik untuk kesehatan psikologi pemain permainan.”

5. Tinjauan Mengenai *Mobile Legend*

a. Pengertian *Mobile Legend*

Mobile Legends: Bang Bang merupakan suatu *game* MOBA yang dirancang buat dimainkan oleh aplikasi baik yang terletak di pc ataupun di hp, *game* ini dimainkan bersumber pada regu yang dimana timnya ini dibangun dengan 2 regu, tiap timnya terdiri dari 5 pemain serta mempunyai kebebasan buat memilah salah satu kepribadian yang mau dimainkan oleh orang tersebut. Kepribadian dalam *mobile legend* ini terdiri banyak kepribadian, nyaris masing- masing tahunnya kepribadian dari permainan ini senantiasa menimbulkan kepribadian yang baru. *Game* ini tercantum kedalam tipe

permainan pertarungan yang dimana dari tiap- tiap regu wajib dapat mengalahkan musuh dari regu lawannya, dalam *game* ini ada suatu tower yang dimana tower itu jadi tumpu utama dari tiap timnya, kala mau memenangkan *game* ini hingga kita wajib dapat merobohkan tower yang terdapat di regu lawan tersebut.

Bahrul Ulum, 2018, hlm 40 (dalam Mustamin, 2019, vol 4, no.1) mengemukakan mengenai pengertian dari *game mobile legend* antara lain sebagai berikut:

“Permainan *mobile legend* dikategorikan bagaikan permainan yang terpopuler pada masa ini yang dimana permainan moba (multiplayer *online battle arena*) ini sama semacam seperti permainan *online* pada biasanya, mempunyai kepribadian yang banyak yang bisa jadi opsi buat jadi kepribadian yang di paporkan tiap pemain *game*”.

b. Pengaruh *Mobile Legend* Terhadap Remaja

Anak muda yang kerap memainkan permainan *mobile legend* secara kelewatan bisa pengaruhi bermacam perihal, salah satunya itu dari segi sikap yang ialah perbuatan serta perkataan seorang di warga yang sifatnya bisa diamati oleh orang lain, kegiatan bermain permainan *mobile legend* berdampak kecanduan terhadap penggunaannya, kegiatan bermain permainan yang dicoba dengan waktu yang lama serta sering digunakan membuat pemain permainan *online mobile legend* jadi kecanduan. Pengaruh terbanyak dalam memainkan permainan *mobile legend* ialah bisa pengaruhi sikap pemainnya yang menimbulkan terjalinnya interaksi sosial antara pemain dengan warga dekat jadi tersendat. Perihal ini terjalin sebab pemain lebih berfokus kepada gadget dibanding fokus kepada area sekitarnya, apabila pemain tidak berfokus kepada permainan hingga hendak pengaruhi kepada pertandingan permainan tersebut.

Anggi Setyo Pratomo (2019), mengemukakan mengenai kemajuan dalam bidang teknologi diantaranya sebagai berikut:

“Kemajuan teknologi yang terus menjadi maju, teknologi data serta komunikasi bawa akibat yang luar biasa dalam kehidupan kejelian antara mana yang baik serta kurang baik sangat berarti dibutuhkan supaya tidak terbawa kepada arus negatif.”.

c. *Mobile Legend* Dalam Kontek Pendidikan Kewarganegaraan

Peraturan mengenai *game* diatur dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia No. 11 tahun 2016 Tentang Klasifikasi permainan Interaktif Elektronik PERMEN KOMINFO (11/2016) menarangkan mengenai permainan Interaktif Elektronik ialah bagaikan berikut:

“Permainan dalam permen kominfo 11/ 2016 diketahui dengan sebutan *game* interaktif elektronik merupakan kegiatan yang membolehkan Aksi bermain berumpun balik serta mempunyai ciri paling tidak berbentuk tujuan (*objectives*) serta ketentuan (*rules*) berbasis elektronik berbentuk aplikasi fitur lunak. Pembuat permainan diucap dengan Penyelenggara *game* Interaktif Elektronik ialah tiap orang perseorangan serta ataupun tubuh hukum yang menghasilkan, memproduksi, mendistribusikan, serta ataupun menyebarkan *game* Interaktif”

Untuk pimpinan umum Indonesia *Cyber Law Community* (ICLC), Teguh Arifiadi, pengaturan mengenai *game* terdapat dalam Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika 11/ 2016 dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika no. 19 tahun 2014 tentang penindakan website internet bermuatan negatif^{1q} (permen kominfo 11/ 2016). Apabila *game* mempunyai konten pornografi, sampai ketentuan pidananya merujuk kepada Undang- Undang no. 44 tahun 2008 tentang pornografi (UU 44/ 2008) dan Undang- Undang no. 11 taun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana ditukar dengan Undang- Undang no. 19 tahun 2016 tentang pergantian atas Undang- Undang no. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Apabila *game* berkonten perjudian, sampai sangsinya bisa merujuk pada Kitab Undang- Undang Hukum Pidana (KUHP) dan UU ITE. Namun, perlu diingat jika pemblokiran situ bagaikan bentuk sanksi administrasi tidak melenyapkan tuntutan pidana terhadap pembuat *game* berkonten negatif tersebut.

C. Interaksi Sosial

1. Pengertian interaksi sosial

Interaksi sosial yakni adanya jalinan timbal balik antara satu sama yang lain, yang dimana jalinan orang perorang, jalinan orang dengan kelompok maupun jalinan kelompok dengan kelompok. Jalinan yang terjalin ini sesuai dengan syarat dan norma yang berlaku di masyarakat dengan adanya alur yang sesuai dengan tujuan interaksi sosialnya.

Kymlicka (2007) mengemukakan mengenai pengertian interaksi sosial diantaranya sebagai berikut :

“Interaksi Sosial proses sosial tentang metode berhubung yang dapat dilihat bila orang dengan kelompok sosial silih berjumpa kemudian memastikan sistem serta ikatan sosial. Interaksi sosial ialah hubungan- hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut ikatan orang perorang, antara kelompok-kelompok manusia, ataupun antar orang perorang dengan kelompok manusia. Dalam berhubungan seorang orang ataupun kelompok sosial lagi berupaya ataupun belajar buat menguasai aksi sosial seseorang orang ataupun kelompok sosia yang lain.”.

Interaksi sosial hendak berjalan dengan tertib serta tertib apabila orang dalam warga bisa bertin dak cocok dengan konteks sosialnya, ialah aksi disesuaikan dengan keadaan sosial dikala itu, tidak berlawanan dengan norma- norma yang berlaku, dan orang berperan cocok dengan perannya dalam warga. Sesuatu interaksi sosial bisa berjalan dengan mudah apabilaenuhi 2 ketentuan ialah terdapatnya kontak sosial serta komunikasi. berartinya kontak serta komunikasi baik terwujudnya interaksi sosial bisa diuji terhadap sesuatu kehidupan yang terasing. Kehidupan terasing yang sempurna diisyrati dengan ketidakmampuan buat mengadakan interaksi sosial dengan pihak lain.” Secara garis besar keahlian dalam melaksanakan interaksi sosial bisa dikategorikan jadi 2 kelompok, ialah sanggup berhubungan dengan baik ataupun diucap pandai berteman, Kebalikannya yang dikategorikan hadapi kesusahan dalam berhubungan sosial ataupun diucap pandai bergaul. (Miftahurrizki, 2013, hlm 1).

2. Kontak dan komunikasi sebagai syarat interaksi sosial

Menurut pendapat Soekanto (2006, halm 55), menyatakan dua syarat dalam proses sosial, antara lain sebagai berikut:

“Dalam proses sosial mempunyai 2 ketentuan utama ialah kontak sosial (social contact) serta komunikasi (*communication*). Kontak sosial berasal dari bahasa latin con ataupun cum (bersama-sama) serta tango (memegang), jadi maksudnya secara harfiah merupakan bersama- sama memegang. Secara raga, kontak sosial baru terjalin apabila terdapatnya ikatan fisik, bagaikan indikasi sosial perihal itu bukan sekedar ikatan badaniah, sebab ikatan sosial terjalin tidak saja secara memegang seorang. Ketentuan kedua dalam melaksanakan interaksi sosial merupakan komunikasi, kalau seorang membagikan tafsiran pada sikap orang lain. Komunikasi bisa dimaksud bagaikan pemikiran antara orang- orang yang berhubungan terhadap suatu. Terdapatnya komunikasi ialah seorang berikan makna pada sikap orang lain, perasaan-perasaan apa yang mau di informasikan oleh orang tersebut, dalam komunikasi mungkin sekali terjalin bermacam berbagai pengertian terhadap tingkah laku orang lain.”.

3. Berikut adapun macam-macam interaksi sosial :

Muslim (2013, hlm 486) menjabarkan mengenai macam-macam interaksi sosial diantaranya:

a. Interaksi sosial asosiatif

Interaksi sosial asosiatif ialah wujud interaksi yang menuju pada hasil yang positif. Berikut merupakan contoh bentuk- bentuk interaksi sosial asosiatif, antara lain merupakan:

1) Kerja Sama Sosial

Kerja sama ialah usaha antar orang maupun kelompok buat bergabung demi mencapai tujuan yang sama. Kerjasama bisa terjalin antara 2 orang, 2 kelompok, maupun lebih dari 2 Mengenai ini bisa terjalin kala tiap- masing- masing pihak memiliki berbagai pengetahuan serta pengalaman buat memenuhi kebutuhan orang yang lain pada kelompok tersebut

2) Akomodasi

Disaat 2 pihak silih berseteru, sampai ada 2 bisa jadi yang bisa terjalin yakni: berdamai maupun tingkatkan konflik. Akomodasi ialah bentuk pola interaksi sosial antar orang maupun kelompok yang terfokus pada bisa jadi dini, yakni buat meredakan pertentangan dan konflik. Akomodasi ialah proses

penyesuaian diri yang dicoba oleh orang maupun kelompok yang pada mulanya turut dan pertentangan.

3) Asimilasi

Asimilasi ialah sesuatu interaksi sosial yang dicoba bagaikan upaya pembauran 2 kebudayaan yang membentuk sesuatu kebudayaan baru dan dapat diiringi dengan hilangnya ciri khas kebudayaan asli. Asimilasi pula berfungsi buat tingkatan persatuan aksi, sikap, dan nilai- nilai sosial dengan mendengarkan kepentingan serta tujuan bersama. Contoh asimilasi ialah berbaurnya masyarakat dari bermacam- berbagai etnis di Amerika Serikat, dan membentuk kebudayaan mereka sendiri.

4) Akulturasi

Akulturasi maupun yang biasa diucap kontak kebudayaan ialah sesuatu proses masuknya kebudayaan asing ke dalam suatu kelompok tanpa melenyapkan ciri khas kebudayaan lokal. Contoh akulturasi ialah masuknya budaya barat ke Indonesia tanpa melenyapkan kebudayaan asli di Indonesia.

b. Interaksi sosial disosiatif

Berbeda dengan proses asosiatif, interaksi sosial disosiatif cenderung menuju ke aksi perpecahan. Sebagian contoh aksi interaksi disosiatif merupakan bagaikan berikut:

1) Persaingan

Persaingan bisa terjalin disaat ada sebagian pihak yang menginginkan sesuatu dengan jumlah terbatas. Mengenai ini ditandai dengan persaingan antar orang maupun kelompok buat mencapai tujuan tertentu tanpa menimbulkan ancaman maupun benturan raga. Persaingan dicoba oleh orang maupun kelompok buat meyakinkan golongan mana yang lebih baik.

2) Kontravensi

Wujud interaksi sosial yang satu ini dapat dilihat dari terdapatnya perilaku ataupun perasaan tidak suka terhadap seorang, namun dirahasiakan serta tidak hingga memunculkan konflik sosial.

3) Konflik Sosial

Konflik ialah sesuatu proses sosial dengan mengenakan kekerasan pada pihak lain biar tujuannya dapat dicapai. Konflik biasanya ditandai dengan pertentangan dan pertengkaran yang disebabkan oleh perbandingan sisi pandang, prasangka kurang baik, dan sedikitnya kontrol sosial. Konflik acapkali disebabkan oleh pihak ketiga yang memperkeruh kondisi.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi sosial secara universal bisa dipengaruhi oleh pertumbuhan konsep diri dalam seorang, terkhusus dalam perihal orang yang memandang positif ataupun negative terhadap dirinya, sehingga terdapat yang jadi pemalu ataupun kebalikannya serta dampaknya kepada permasalahan ikatan interaksi sosialnya.

Menurut Monks dll (2002) ada beberapa factor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial yaitu:

- 1) Kecenderungan laki- laki buat berhubungan dengan teman sebaya lebih besar disbanding perempuan
- 2) Kepribadian ekstrovet. Orang- orang ekstrovet lebih komformitas daripada introvert.
- 3) Besarnya kelompok. Pengaruh kelompok jadi semain besar apabila besarnya kelompok terus jadi bertambah.
- 4) Keinginan buat mempunyai status. Adanya dorongan buat memiliki status inilah yang memunculkan seseorang berhubungan dengan teman sebayanya, orang hendak menghasilkan kekuatan dalam mempertahankan dirinya didalam perebutan tempat maupun status berlebih didalam suatu pekerjaan.
- 5) Interaksi orang tua. Suasana yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua jadi dorongan orang dalam berhubungan dengan teman sebaya.
- 6) Pendidikan. Pendidikan yang besar ialah salah satu factor dalam menekan orang buat interaksi, karena orang yang berpendidikan besar mempunyai pengetahuan pengetahuan yang luas, yang mendukung dalam pergaulannya.

Menurut Gerungan (2006), factor-faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial yaitu:

- 1) Imitasi, memiliki kedudukan yang berarti dalam proses interaksi. Salah satu segi positif dari imitasi merupakan bisa mendesak seorang buat mematuhi kaidah serta nilai- nilai yang berlaku. Namun imitasi pula bisa menimbulkan hal- hal negative, misalnya yang ditirunya merupakan tindakan- tindakan yang menyimpang serta mematikan energi kreasi seorang.
- 2) Sugesti, perihal ini terjalin apabila orang membagikan sesuatu pemikiran ataupun perilaku yang berasal dari dirinya yang setelah itu diterima pihak lain. Berlangsungnya sugesti dapat terjalin pada pihak penerima yang lagi dalam kondisi labil emosinya sehingga membatasi energi pikirannya secara rasional. Umumnya orang yang berikan sugesti orang yang berwibawa ataupun sifatnya otoriter.
- 3) Identifikasi, sifatnya lebih mendalam karena kepribadian individu dapat terbentuk atas dasar proses identifikasi. Proses ini dapat berlangsung dengan sendirinya ataupun disengaja sebab individu memerlukan tipe-tipe ideal tertentu didalam proses kehidupannya.
- 4) Simpati, sesuatu proses dimana orang merasa tertarik pada pihak lain. Di dalam proses ini perasaan orang memegang peranan berarti meski dorongan utama pada simpati merupakan kemauan buat kerjasama.

Menurut Saantoso (2010) mengatakan terdapat 4 aspek yang mendasari interaksi sosial ialah:

1) Imitasi

factor ini di uraikan oleh Trade (dalam Santoso, 2010: 166) yang beranggapan jika seluruh kehidupan sosial itu sebetulnya bersumber pada pada factor imitasi saja. Peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil, terbukti misalnya pada kanak- kanak yang lagi belajar Bahasa, seakan- hendak mereka mengimitasi dirinya sendiri, mengulang- ulangi bunyi kata- kata, melatih fungsi- guna lidah, dan mulut buat berdialog. Sehabis itu ia mengimitasi kepada orang lain, dan memanglah sukar sulit orang belajar Bahasa tanpa mengimitasi orang

lain, terlebih tidak hanya berbahasa saja, tetapi pula tingkah laku tertentu, tata cara bagikan hormat, tata cara berterima kasih, dan tata cara bagikan syarat.

2) Sugesti

Ahmadi (2007:53) mengemukakan kalau, sugesti yakni pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri ataupun dari orang lain, yang pada biasanya diterima tanpa terdapatnya energi kritik. Sebab itu dalam psikologi, sugesti dibedakan jadi:

- a) Auto-sugesti merupakan sugesti terhadap diri yang datang dari dirinya sendiri
- b) Hetero sugesti ialah yang tiba dari orang lain, Baik auto- sugesti maupun hetero- sugesti dalam kehidupan masing- masing hari memegang peranan yang cukup berarti. Sering orang merasa sakit- sakitan saja, walaupun secara objektif tidak apa- apa. Tetapi karena ada auto- sugestinya sampai orang merasa dalam keadaan yang tidak sehat, masih banyak lagi hal- perihal yang disebabkan karena auto sugesti ini.

- 3) Identifikasi, Freud (dalam Santoso, 2010: 175) membagikan penafsiran indentifikasi bagaikan dorongan buat menajdi identic (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah ataupun batiniah. Kalau indentifikasi berawal dari kesukaan serta kerutinan orang terhadap orang yang hendak mengenali itu, tanpa siuman orang yang mengenali itu hendak menjajaki tingkah laku, perilaku, serta kebiasaannya. Sehabis itu, sebab samanya kerutinan yang dicoba, hingga lama-kelamaan hendak berkembang perasaan- perasaan buat jadi sama dengannya, serta mau memainkan kedudukan bagaikan orang yang diidentifikasi tersebut

4) Simpati

Ahmadi (2007:58) mengemukakan bahwa,

“Simpati bagaikan perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang lain. Semacam pada proses indentifikasi, proses simpati pula kadang- kadangkala berjalan tidak atas dasar logis rasional, melainkan bersumber pada penilaian perasaan. Katakanlah orang mendadak tertarik dengan orang lain, seakan- hendak dengan sendirinya. Tertariknya ini tidak pada salah satu ciri tertentu dan orang itu, namun keseluruhan ciri pola tingkah lakunya.”

Simpati bagaikan perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang lain. Semacam pada proses identifikasi, proses simpati juga kadang- kadang berjalan tidak atas dasar logis rasional, melainkan bersumber pada evaluasi perasaan. Katakanlah orang seketika tertarik dengan orang lain, seakan- akan dengan sendirinya. Tertariknya ini tidak pada salah satu karakteristik tertentu serta orang itu, tetapi totalitas karakteristik pola tingkah lakunya.

5. Interaksi Sosial dalam Konteks Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran kewarganegaraan mempunyai kedudukan berarti dalam upaya pengembangan warga multikultural, supaya jadi masyarakat negeri yang mempunyai komitmen kokoh serta tidak berubah- ubah buat mempertahankan negeri kesatuan republik Indonesia. Interaksi sosial ialah kunci dari seluruh kehidupan sosial sebab tanpa interaksi sosial, tidak bisa jadi terdapat kehidupan Bersama-sama..

Bertemunya orang perorangan secara badaniah tidak hendak menciptakan pergaulan hidup dalam sesuatu kelompok sosial.” Pergaulan semacam itu baru hendak terjalin apabila orang- orang perorangan ataupun kelompok- kelompok manusia bekerja sama, silih berdialog, serta buat menggapai sesuatu tujuan Bersama, mengadakan persaingan, pertikaian serta lain sebagainya. Hingga bisa dikatakan kalau interaksi sosial ialah dasar proses sosial, yang menunjuk pada hubungan- hubungan sosial yang dinamis”.(Soekanto, 2007, hlm 54-55).

D. Pengertian Remaja

Remaja adalah mereka yang mengalami masa transisi (peralihan) dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yaitu antara usia 12-13 tahun hingga usia 20-an, perubahan yang terjadi termasuk drastis pada semua aspek perkembangannya yaitu meliputi perkembangan fisik, kognitif, kepribadian, dan sosial. (Gunarsa, 2006 : 196).

Salah satu periode yang berarti dalam sesuatu rentang kehidupan merupakan masa anak muda. Dimasa ini anak muda mempunyai peluang besar untuk menciptakan kekuatan serta bakat dan keahlian yang ada didalam dirinya yang didapatkan secara natural dari pergaulan mereka tiap hari.” Sedangkan itu pada

masa anak muda banyak tantangan, batas serta kekangan-kekangan yang tiba baik dalam diri ataupun dari luar, dari segi definisi anak muda ialah orang yang sudah hadapi masa baligh ataupun sudah berfungsinya hormon reproduksi. Sebaliknya dari segi usia anak muda terletak dalam rentang umur 13 hingga 21 tahun, pada masa ini anak muda dituntut buat menempuh tugas-tugas pertumbuhan” (Fitri, Zola dan Ifdil 2018).

Masa anak yakni masa dimana anak muda tidak lagi merasa dibawah tingkatan orang berumur melainkan terletak dalam tingkatan yang sama, sekurang-minimnya dalam kasus hak, integrasi dalam masyarakat (berumur), mempunyai banyak aspek afektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, tercantum pula pergantian intelektual yang mencolok, transformasi yang khas dari tata cara berpikir anak muda memungkinkannya buat mencapai integrasi dalam jalinan sosial orang berumur, yang kenyataan yakni ciri khas yang umum dari periode perkembangan. “Perubahan-perubahan yang sangat jelas terlihat pada masa anak muda ialah terjadinya pergantian raga, pada masa ini pertumbuhan raga belumlah terlihat sempurna, sehingga hanya sedikit anak muda yang merasa puas dengan bentuk tubuh yang mereka miliki disaat ini tidak cuma itu buat anak muda yang tidak puas dengan bentuk tubuh yang dimiliki selanjutnya mereka hendak membuat menawan diri dengan membeli pakaian dan peralatan kecantikan yang dapat menonjolkan bentuk raga yang dikira menarik” (Fitria serta sukma, 2013).

Adanya pengaruh antara teman sebaya terhadap gaya dan perilaku, membuat anak muda berupaya buat menunjukkan dirinya sebaik bisa jadi supaya mereka tidak merasa ditolak oleh kelompoknya sendiri, Kemauan buat tingkatkan rasa yakin diri serta mau diterima oleh orang lain membuat anak muda melaksanakan pembelian secara kelewatan, sehingga bisa menimbulkan terbentuknya indikasi sikap membeli yang tidak normal pada anak muda. Perihal itu mereka jalani supaya bisa nampak menarik dengan memakai busana serta pernak-pernik, semacam sepatu, tas, jam tangan, jaket serta sebagainya yang bisa mendukung penampilan mereka. Anak muda ini pula tidak segan-segan buat membeli benda yang bagi mereka menarik serta menjajaki trend yang lagi berlaku, sebab bila tidak, mereka hendak dikira kuno oleh sahabat sebayanya. “Dampaknya, para anak muda tidak mencermati kebutuhan kala membeli benda, mereka

cenderung membeli benda yang mereka mau bukan yang mereka butuhkan secara kelewatan serta tidak normal, perilaku serta sikap tidak normal inilah yang dinamakan sikap konsumtif' (Hurlock, 1999 hlm 206)

1. Remaja menurut Undang-Undang Yang Berlaku di Indonesia

Di dalam Undang-Undang hanya dikenal istilah anak dan dewasa. Istilah anak dan dewasa ini tolak ukurnya antara lain adalah usia dari seseorang. Contoh dalam Undang- Undang No 24 Tahun 2013 Tentang Pergantian Undang- Undang No 23 Tahun 2006 Tentang Administrasi Kependudukan di Pasal 63 ayat (1) melaporkan kalau penduduk masyarakat negeri Indonesia serta orang asing yang mempunyai izin tinggal senantiasa yang sudah berusia 17 (tujuhbelas) tahun ataupun sudah kawin ataupun sempat kawin harus mempunyai KTP-el (Pasal 63 ayat (1).. Sedangkan usia dewasa dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Pasal 330 KUH Perdata yang menyatakan bahwa: "Belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur genap dua puluh satu tahun, dan tidak lebih dahulu telah kawin." Tidak adanya kesamaan tentang usia dewasa dalam ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia, dikuatkan pendapat Kania tentang konsep usia dewasa (2013:20) bahwa konsep usia dewasa disesuaikan dengan kepentingan dan kebutuhan masing-masing secara pribadi atau orang perorangan

2. Perkembangan Remaja

Menurut Hurlock (1999, hlm 210). Perkembangan remaja adalah sebagai berikut:

Masa anak muda ditandai dengan terjadinya berbagai proses perkembangan yang secara global meliputi perkembangan jasmani dan rohani. Perkembangan jasmani terlihat dari perubahan- pergantian bentuk tubuh dari kecil jadi besar kebalikannya rohani terlihat dari emosi, sikap dan pula intelektual. Perkembangan yang dialami masa anak muda ialah:

- 1) Pertumbuhan Raga, Pertumbuhan raga pada masa anak muda menuju pada pencapaian bentuk- bentuk tubuh orang berusia. Pertumbuhan raga nampak jelas dari pergantian besar tubuh. Wujud tubuh serta berkembangnya otot-otot badan.

- 2) Pertumbuhan Intim, Pertumbuhan intim diisyarati dengan timbulnya isyarat kelamin primer serta sekunder.
- 3) Perkembangan Heteroseksual, Pada masa anak muda mulai mencuat rasa ketertarikan terhadap lawan jenis.
- 4) Pertumbuhan Emosional, Keadaan emosional pada masa anak muda tidak stabil
- 5) Perkembangan Identitas Diri, Bukti diri berarti mempunyai cerminan diri yang jelas meliputi beberapa tujuan

3. Peran remaja dalam Pendidikan kewarganegaraan

Peran remaja dalam Pendidikan kewarganegaraan meliputi:

- 1) Ikut mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bersosial
- 2) Menumbuhkan sikap patriotisme dalam kewarganegaraan
- 3) Menumbuhkan sikap bersosialisasi dalam masyarakat seperti, mengikuti karang taruna, ikut dalam kegiatan gotong royong

E. Hubungan *Game Online* dengan interaksi sosial dalam kontek Pendidikan Kewarganegaraan

Indikasi sosial ialah suatu yang menggambarkan pergantian sikap seorang sebab dipengaruhi oleh sikap makhluk sosial disekitarnya, perilaku-perilaku yang kerap terjalin dalam kehidupan ini terjalin secara langsung serta pada dasarnya memunculkan perubahan-perubahan baik secara positif ataupun negatif bergantung keadaan area. Konflik sosial ialah sesuatu peristiwa yang di dalamnya ada pemikiran yang silih bertolak balik antara 2 orang ataupun antar kelompok, perihal tersebut bisa dituntaskan dengan metode mengambil jalur perdamaian yang dapat dicoba dengan 2 pihak yang terpaut.

Indikasi sosial pada biasanya tercipta oleh area yang terletak di dekat anak muda yang berakibat positif ataupun berakibat negatif. Area sosial hendak pengaruhi orang ataupun kelompok yang terletak disekitarnya, dalam membentuk kepribadian tiap orang ataupun kepribadian dari tiap kelompok. Dalam perihal ini buat membentuk kepribadian anak muda supaya tidak terpengaruhi oleh dampak modernisasi yang kelewatan semacam, terdapatnya pertumbuhan teknologi yang

terus menjadi pesat, semacam banyaknya aplikasi permainan yang ada dalam smartphone.

selanjutnya seringkali memainkan *game mobile legend* berakibatkan interaksi antara anak muda ini menjadi kurang terjalin disebabkan fokus berpindah dari seringnya berhubungan secara langsung saat ini jadi tidak langsung, dikala anak muda ini telah bermain permainan kadang-kadang interaksi sosialnya tidak terjalin dengan baik di iringi dengan fokusnya ke dalam *game* disisi lain melalaikan terhadap jalannya interaksi sosialnya. Interaksi sosial yang sepatutnya dapat berbicara dengan makhluk sosial yang lain, saat ini tidak terjalin dengan baik, kadang-kadang dikala anak muda ini telah bermain permainan remaja- remaja ini nyaris kurang ingat hendak waktunya yang terpakai secara kelewatan, ada pula dampak dari kelebihan memainkan *game* ini tidak hanya mengenakan banyak waktu juga bawa pengaruh negatif terhadap anak muda, dalam contohnya semacam tidak dapat menjajaki kegiatan- kegiatan yang terdapat di area warga semacam bakti sosial, gotong royong ataupun juga aktivitas karang taruna yang lain.

Soerjono Soekanto (2006, hlm 432) mengemukakan lingkungan sosial sebagai berikut:

“Area sosial ialah interaksi antara sesama orang ataupun sesama kelompok yang terletak di dekat manusia”, komentar ini membuktikan kalau area sosial ialah sesuatu tempat buat manusia dapat berhubungan antar orang dengan orang yang lain yang bisa membentuk karakter dari seorang ataupun juga dapat ialah sikap dari seorang itu cocok dengan arus area yang membawanya, arus yang bawa seorang ke sikap berakibat positif serta negatif cocok dengan kondisi area sosial yang dihuni seorang”.

Perilaku anak muda dikala ini terlihat kurang baik, dilihat dari segi sosial anak muda saat ini lebih dominan kepada orang tiap- tiap, perihal ini terjalin awal mulanya dari seringnya bermain permainan yang kelewatan, perihal itu menyebabkan ikatan sosial antara anak muda dengan warga dekat jadi kurang terjalin dengan baik, yang sepatutnya anak muda mempunyai keyakinan diri yang besar buat dapat menyakinkan kepada orang lain kalau dirinya dapat, hendak namun buat dikala ini keyakinan diri mereka menurun sebab kurang terdapatnya interaksi langsung dengan area dekat yang menyebabkan keyakinan diri remaja-remaja ini jadi menyusut, sebab lebih seringnya mereka bermain *game* di

bandingkan berhubungan dengan warga dekat. Perilaku anak muda ialah pergantian wujud perasaan yang cenderung potensial buat bereaksi yang ialah hasil pergantian dari interaksi antara orang dengan area yang silih menguasai dari pergantian sikap kepribadiannya. Perilaku anak muda ini dibagi jadi sebagian bagian antara lain,

Komponen kognisi, komponen ini ialah pengetahuan yang dipunyai oleh seseorang anak muda, pengetahuan ini yang dapat membentuk kepercayaan serta komentar seorang buat dapat membentuk keyakinan diri seorang tercipta. Komponen afeksi, komponen ini berkaitan dengan perasaan seorang baik perasaan baik ataupun perasaan tidak baik, perasaan ini berhubungan erat dengan individu dari tiap- tiap orang yang dianut pemiliknya. Komponen konasi, komponen ini berbentuk kesiapan seorang buat berperilaku yang berhubungan dengan objek serta tujuan yang mau dicapainya, perilaku ini ialah perihal berarti buat seorang.

“Bersumber pada definisi ini perilaku ialah kecenderungan dari seorang buat mulai merubah perilaku, sikap serta pemikiran dalam memastikan suatu kemauan buat dicapai oleh seorang, nilai ini bisa memastikan apakah seorang itu hendak sepakat ataupun tidak sepakat dalam perihal memastikan apa yang sia suka serta apa yang diharapkan baik yang bertabiat positif ataupun negatif” Zaim, 2018)

Abdulsyani (2010, hlm 342) mengemukakan perubahan kemajuan diantaranya:

“Pergantian ialah terdapatnya kemajuan kondisi yang pada awal mulanya baik dalam pergantian yang berskala besar ataupun skala kecil perihal ini dipengaruhi dari pemikiran seorang yang terus menjadi maju di bidang aksi ataupun kesiapan. Pergantian ini ialah pergantian sesuatu keadaan yang tadinya kurang baik mengarah kepada keadaan yang lebih baik lagi, pergantian pengaruhi kepada pergantian keadaan dapat berbentuk kemajuan maupun kemunduran. Pergantian ialah perpindahan sosial ialah terdapatnya pergantian dari perilaku, karakter, wujud, ataupun rupa yang diakibatkan dari sebagian aspek yang bawa pengaruh pergantian terhadap ketentuan nilai yang terdapat dalam warga”.

Akibat dari seringnya bermain permainan ini menyebabkan ikatan interaksi sosial ini jadi terhambat, sementara itu interaksi sosial ini sangat berfungsi berarti dalam kehidupan bernegara sebab dengan terdapatnya interaksi sosial satu orang dengan orang yang lain dapat bersosialisasi dengan alur serta tujuan yang tertib sehingga tidak keluar dari ketentuan serta norma yang berlaku di warga. Dalam

perihal ini pembelajaran kewarganegaraan mempunyai kedudukan berarti buat membangun pengetahuan menimpa masyarakat negeri, pembelajaran kewarganegaraan menekuni negeri secara luas serta mendalam, anak muda mempunyai kedudukan berarti dalam pergaulan internasional, komunitas internasional dibangun buat mewadahi aktivitas kepemudaan internasional. Pendirian forum ini disesuaikan dengan tujuan tiap- tiap. Keterlibatan anak muda indonesia dalam komunitas internasional haruslah dibekali dengan bermacam pengetahuan yang luas, salah satunya dengan meningkatkan pengetahuan masyarakat negeri lewat pembelajaran kewarganegaraan. Pembelajaran kewarganegaraan sangat dibutuhkan buat mendidihkan anak muda supaya tidak sangat jauh buat keluar dari hal- hal yang berarti dalam kehidupan yang sepatutnya jadi generasi penerus bangsa serta jadi masyarakat negeri yang baik, jangan hingga kemajuan teknologi yang terus menjadi tumbuh ini jadi dampak negatif untuk kehidupan sosial buat remaja- remaja di area sekitarnya. Buat itu pembelajaran kewarganegaraan dibutuhkan buat membangun pengetahuan masyarakat negeri di masa global.“ Anak muda yang wajib siap mengalami tatanan dunia baru, ikatan sesama wajib dilindungi supaya menghargai satu sama lain yang berlainan tipe, ras, bahasa ataupun yang yang lain, pembelajaran kewarganegaraan dapat membekali berartinya buat melindungi interaksi sosial ini supaya senantiasa terpelihara biar tidak memunculkan dampak yang negatif hendak anak muda dengan area sosial dekat, salah satu tujuan berartinya ialah buat tingkatkan keahlian anak muda bagaikan generasi muda” (Agbaria, 2011, hlm 61-62)

F. Penelitian terdahulu

Hasil riset dari Annisa Maulida tahun 2019 dengan judul penelitiannya Pengaruh Keseriusan Bermain permainan *online* terhadap Interaksi Sosial Anak muda, dengan hasil riset yang dicoba dengan uji hipotesis melaporkan kalau hasil analisis regresi linear simpel yang dicoba tadinya dikenal kalau $p=0,000$ ($p<0,05$), perihal tersebut membuktikan kalau ada pengaruh yang positif serta signifikan antara intensitas bermain permainan *online* terhadap interaksi sosial. pengaruh yang positif serta signifikan tersebut membuktikan kalau terus menjadi besar tingkatan keseriusan bermain permainan *online* yang dialami oleh siswa, hingga terus menjadi rendah pula tingkatan interaksinya. kebalikannya apabila terus

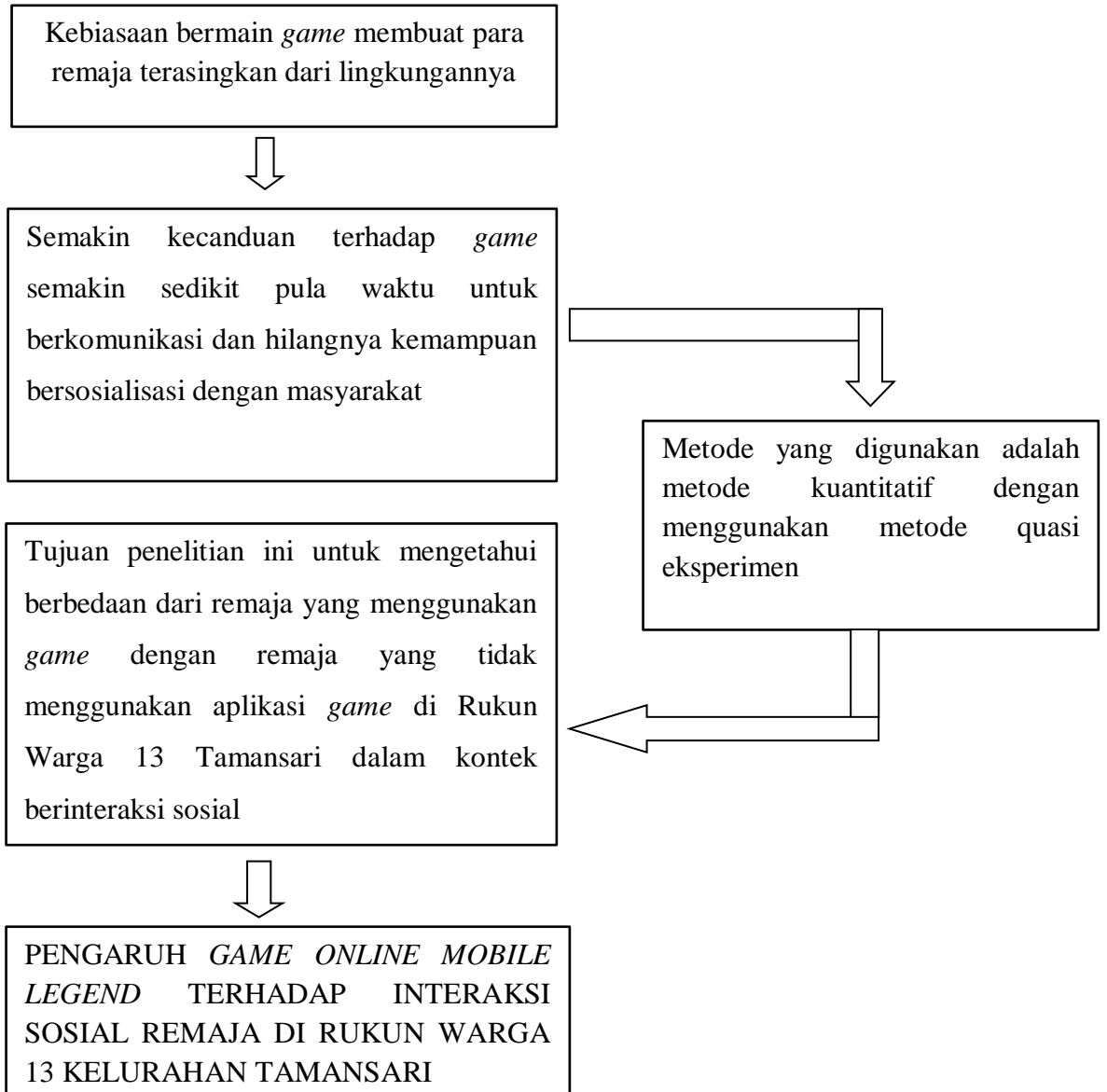
menjadi rendah keseriusan bermain permainan *online* hingga terus menjadi besar pula tingkatan interaksi sosial. perihal ini diarahkan dengan jumlah pengaruh yang diberikan antara keseriusan bermain permainan *online* terhadap interaksi sosial merupakan 6,6%, yang sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak tercantum kedalam riset ini. (Annisa Maulida, 2019, hlm 109)

Lewat riset yang dicoba Marsia Sumule tahun 2018 dengan judul riset Sikap Komunikasi Pengguna permainan *online mobile legend*. Dengan hasil penelitiannya ialah sikap komunikasi pengguna permainan *online* itu terjalin sebab terdapatnya aspek kerutinan serta aspek emosional yang terdiri pada diri sendiri, sikap tersebut mengacu kepada pergantian perilaku, sikap serta pula pergantian dalam mengantarkan data, perihal tersebut telah jadi kerutinan mereka dari apa yang didapatkan spesialnya dari pemakaian permainan *online*.

Dalam perihal mengantarkan pesan spesialnya dalam sikap komunikatif yang positif ataupun negatif dari apa yang mereka jalani, pemakaian bahasa gaul serta bahasa agresif yang telah jadi istilah-istilah mereka yang pahami di lingkungannya serta digunakan cocok dengan konsep yang didukungnya dalam wujud ungkapan yang jadi kosa kata. jadi bahasa gaul dalam bahasa agresif yang digunakan pengguna permainan online dapat dikatakan bagaikan sesuatu elemen yang berarti dalam keseharian mereka spesialnya dalam komunikasi baik itu dicoba dengan langsung ataupun tidak langsung. (Marsia Sumule, 2019, hlm 7-8)

G. Kerangka Pemikiran

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran



Sumber : diolah Peneliti (2020)

Uraian dari kerangka pemikiran:

Sejak adanya *game online* yang membawa pengaruh kepada remaja-remaja, banyak warga memandang bahwa perilaku dari remaja ini sudah tidak baik lagi, maka dari itu masyarakat sekitarnya selalu mengabaikan remaja yang sedang bermain *game*, karena apabila remaja ini sudah bermain *game* remaja ini akan fokus kepada permainan tersebut, maka dari itu masyarakat pun tak acuh apabila ada yang lewat ataupun bertanya. Remaja-remaja ini sesudah masuk kedalam permainan selalu berfokus untuk dapat menyelesaikan suatu pertandingan, saat mereka mendapat kekalahan akan selalu timbul penasaran, maka dari itu mereka menggunakan waktu untuk bisa melanjutkan pertandingannya, situasi terpakai untuk dapat melanjutkan permainan tersebut dengan memakai waktu yang banyak.

Dengan adanya pengaruh yang terjadi akibat dari bermain *game online* maka diadakannya penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dari remaja yang menggunakan aplikasi *game online* dengan remaja yang tidak menggunakan *game online*, yang membawa pandangan kepada warga masyarakat bahwasannya remaja zaman sekarang lebih mementingkan *game online* dari pada mementingkan interaksi sosial langsung dengan warga sekitar

H. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan statment yang bisa diuji kebenarannya secara empiris bersumber pada pada temuan, pengamatan serta percobaan dalam riset yang dicoba sebelumnya (Husain dan Purnomo : 2008).

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Jika intensitas waktu bermain *game* semakin lama, maka remaja kurang berinteraksi sosial”

2. Hipotesis

Hipotesis ialah statment ataupun tuduhan kalau sedangkan permasalahan riset yang kebenarannya masih lemah (belum pasti benar sehingga wajib diuji secara empiris), (Erwan Agus Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti :2007, hlm 137)

Ha: adanya pengaruh *game online* moba terhadap interaksi sosial

H0: tidak adanya pengaruh *game online* moba terhadap interaksi sosial