

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Game

1. Pengertian Game

Game dapat berarti permainan; pertandingan; mainan; atau rencana, menurut *Salim's Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary*. Kata "game" juga mengarah pada *video game*.¹³ Istilah *game*, baik secara online maupun secara *portable*, lebih umum digunakan di Indonesia. *Game*, menurut Santrock, adalah aktivitas yang dilakukan untuk menikmati diri sendiri dan memiliki peraturan. *Game* biasanya melibatkan berkompetisi dengan satu orang atau lebih.¹⁴

Permainan adalah aktivitas yang dilakukan dengan senang hati dan bertujuan untuk mendapatkan kesenangan saat melakukannya.¹⁵ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; mainan.¹⁶ Menurut Elizabeth B Hurlock, pendapat Piaget bahwa bermain adalah reaksi yang diulang untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim,

¹³ Salim Peter, *Salim's Ninth Collegiate English – Indonesian Dictionary*, (Jakarta: Modern English Press, 2000), 613.

¹⁴ John W Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2009), 220.

¹⁵ Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), 106.

¹⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 698.

bermain adalah aktivitas yang tidak memiliki hasil akhir yang dimaksudkan dalam dunia nyata dan hanya diatur oleh pemain sendiri.¹⁷

Menurut *Salim's Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary*, teori *game* adalah ilmu matematika yang mempelajari strategi dan kemungkinan dalam permainan kompetitif di mana setiap pemain memiliki kontrol sebagian, dan setiap pemain mencari gerakan yang paling efektif untuk berinteraksi dengan yang lainnya.¹⁸ Teori *game* diterapkan pada kondisi tertentu yang disebut sebagai '*games*' secara teknis. Definisi yang lebih rinci dari kondisi ini adalah:

- a. Adanya konflik ketertarikan diantara pemain,
- b. Tiap pemain memiliki beberapa opsi pilihan untuk tindakan-tindakan yang tepat dalam memainkan *game*,
- c. Terdapat pengaturan-pengaturan untuk mengontrol beberapa opsi yang ketat dan diketahui oleh seluruh pemain,
- d. Hasil dari beberapa peraturan dari opsi tersebut dikenal dalam proses kenaikan level dan terbagi secara urut.¹⁹

2. Jenis-jenis Permainan

Karena banyaknya jenis permainan yang ada, para ahli

¹⁷ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2*, penerjemah Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih (Jakarta: Erlangga 1978), 320.

¹⁸ Salim Peter, *Salim's Ninth Collegiate English – Indonesian Dictionary*, (Jakarta: Modern English Press, 2000), 613.

¹⁹ Richard I. Levin dan Robert B. Desjardin, *Theory of Games and Strategies*, (Pennsylvania: International Textbook Company, 1970), 1.

membaginya menjadi jenis berikut:²⁰

a. Permainan gerak atau fungsi

Permainan yang mengutamakan gerak dan fungsi gerak.

b. Permainan destruktif

Permainan dimana anak-anak menghancurkan alat permainannya seolah-olah alat permainannya mengandung rahasia, dan ia berusaha untuk menemukannya.

c. Permainan konstruktif

permainan yang melibatkan pembuatan, pengembangan, dan pekerjaan lainnya yang berkaitan dengan pembuatan bentuk baru dari alat permainannya tersebut.

d. Permainan peranan atau ilusi

Permainan yang didalamnya si anak menjadi seseorang yang dianggapnya penting.

e. Permainan reseptif

Permainan yang diserap oleh anak dari luar imajinasinya, kemudian diperankan sesuai dengan apa yang telah diserap oleh anak, seperti ketika anak-anak bermain Smack Down berdasarkan apa yang mereka lihat di televisi.

f. Permainan prestasi

Permainan di mana anak-anak bersaing untuk menunjukkan kekuatan atau kelebihan mereka.

²⁰ Soejanto Agoes, *Psikologi perkembangan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), 31-33.

Sedangkan, game dibagi menjadi 12 berdasarkan cara memainkannya²¹:

a. *Game Battle Royale*

Battle royale adalah *game* pertama yang sangat populer dan paling banyak dimainkan. *Battle Royale* adalah permainan yang melibatkan ratusan pemain lain dalam perlombaan untuk bertahan hidup dan berperang. Pemenang ditentukan oleh pemain terakhir yang bertahan. Selain meningkatkan adrenalin, *game* ini memaksa pemain untuk berpikir cepat agar tidak tertembak oleh musuh. Banyak *game battle royale* populer, seperti *PUBG Mobile*, *Fortnite*, dan *Apex Legends*, dapat dimainkan di konsol dan Android.

b. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Multiplayer Online Battle Arena, juga dikenal sebagai MOBA, adalah ide dari *game* pertarungan online yang melibatkan dua kelompok atau lebih orang di satu arena. Kedua tim harus berperang dan sekaligus menjaga benteng agar musuh tidak dapat menghancurkannya. *Game* MOBA biasanya tersedia untuk smartphone, perangkat Android, IOS, PC, atau laptop. Contohnya adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, *Arena of Valor*, *Dota 2*, *League of Legends*, dan

²¹ Jenis-jenis *Game* Populer, Kelebihan, dan Kekurangannya. (2021, November 6). Artikel diakses pada 23 februari 2024 pada: <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya/>.

banyak lagi.

c. *First Person Shooter (FPS)*

Konsep dari jenis permainan ini adalah permainan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama. Karena setiap karakter memiliki kemampuan menembak yang berbeda-beda, *game* FPS jenis ini memungkinkan pemain untuk memilih karakter yang ingin dimainkan. Dalam *game* jenis ini, pemain biasanya harus cepat untuk melumpuhkan tim lawan. *Point Blank*, *Duke Nuke 3D*, *Quake Blood*, dan *Perfect Dark* adalah beberapa *game first-person shooter* (FPS) yang sangat populer.

d. *Real Time Strategy*

Jenis permainan yang dikenal sebagai Real-Time Strategy (RTS), di mana pemain dituntut untuk membuat strategi perang serta strategi pertahanan. Bagi mereka yang ingin belajar membuat strategi dan melepaskan penat dengan bermain *game*, jenis *game* ini adalah pilihan yang tepat. Beberapa contoh *game* RTS adalah *Warcraft III: Reforged*, *Crusader Kings III*, dan *Clash of Clans*.

e. *Vechile Simulation*

Vechile simulation adalah *game* yang mensimulasikan berbagai kendaraan transportasi seperti bus, truk, kapal laut, kereta api, hingga pesawat terbang. Contoh dari jenis *game*

ini adalah *Dr. Driving*, *Euro Truck Simulator*, *Ship Simulator 2020*, *Bus Simulator Indonesia* dan lain-lain.

f. *Game Casual*

Game Casual ini termasuk teka-teki, mencocokkan warna, angka atau ukuran untuk mengumpulkan poin. Contoh *game* ini adalah *Candy Crush Saga*, *Sudoku*, *8 Ball Pool* dan lain-lain.

g. *Fighting Game*

Jenis *game* ini memungkinkan pemain untuk memilih karakter dan bertarung dengan pemain lawan. Melayangkan pukulan maupun tendangan dan menghabiskan energi lawan untuk memenangkan permainan. Contoh dari *game* ini antara lain, *Tekken*, *Mortal Combat*, *Stick Man*, dan lain-lain.

h. *Life Simulation Game*

Jenis *game life simulation* memungkinkan pemain untuk menjalani kehidupan virtual didalam *game*. Pemain diberikan kesempatan untuk menciptakan karakter virtual dan berkomunikasi dengan pemain lain secara virtual. Contoh dari *game* ini adalah *The Sims 4*, *Avakin Life*, *Animal Crossing*; *New Horizons*.

i. *Sport Game*

Jenis *game* memungkinkan pemain untuk mengikuti berbagai kegiatan olahraga, mulai dari sepak bola, bola voli, bola

basket hingga atletik. Contoh dari *game* ini adalah *Pro Evolution Soccer (PES)*, *Volley Ball Champions 3D*, *NBA Live Game* dan lain-lain.

j. *Role Playing Game (RPG)*

Jenis *game* ini memungkinkan pemain berperan dalam satu karakter dan mengikuti alur cerita didalam *game* dan dihapkan dengan misi tertentu yang harus diselesaikan.

Contoh dari *game* ini adalah *Final Fantasy VII*, *The Chronicles Inotia 4*; *Assasin Of Berkel*, dan lain-lain.

k. *Adventure Game*

Sesuai namanya, jenis *game* ini memiliki alur cerita yang berfokus pada petualangan. Contoh dari *game* ini adalah *Legend Of Zelda Series*, *Harry Potter*, *Grand Theft Auto SA*, dan lain-lain.

l. *Racing Game*

Jenis *game* ini mengajak pemain untuk beradu cepat dengan menggunakan kendaraan pilihan seperti mobil atau sepeda motor. *Racing game* biasanya menyediakan mode balap online bersama pemain lain atau offline yang lebih menghemat kuota. Contoh dari *game* ini adalah *Grand Turismo*, *Need For Speed; No Limits*, *Asphal 9*, dan lain-lain.

3. Game Grand Theft Auto (GTA) San Andreas

Sejak dirilis pada tahun 2004, *GTA San Andreas* telah

mencuri perhatian para pecinta *game* dengan grafik yang luar biasa dan *gameplay* yang seru. *GTA San Andreas* adalah permainan aksi petualangan yang dikembangkan oleh *Rockstar North* dan diterbitkan oleh *Rockstar Games*. Itu berlatar belakang negara bagian fiksi bernama *San Andreas*, dan merupakan sekuel dari *GTA Vice City*. Pemain memiliki kesempatan untuk menjalankan berbagai misi menarik dan menjelajahi kota dan pedesaan di dunia terbuka.²²

Game ini bercerita tentang kehidupan *gangster* yang penuh dengan kekerasan dan kriminalitas, tindakan ilegal. Sesuai dengan namanya, *Grand Theft Auto*, *game GTA San Andreas* menuntut pemain untuk dapat mempertahankan harta benda orang lain, terutama mobil. *GTA San Andreas* adalah sebuah jalan cerita panjang yang dilengkapi tentang aksi tembak menembak, pengkhianatan, *dark comedy* dalam satu paket dimana pemainnya ikut merasakan berbagai emosi dan pengalaman yang dirasakan oleh Carl Johnson sebagai tokoh utama.²³

²² GTA San Andreas: Permainan Legendaris Dengan Karakter Ikonik. (2023, Juli 17). Artikel di akses pada 12 November 2023 pada: <https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-lifestyle/gta-san-andreas-permainan-legendaris-dengan-karakter-ikonik>

²³ GTA San Andreas, Game Legendaris Yang Masih Dimainkan Banyak Gamer Sampai Sekarang, (2021, Juni 4). Artikel diakses pada 12 November 2023 pada: <https://www.kompasiana.com/wisnu93/60b9ba95d541df5d6c038e82/gta-san-andreas-game-legendaris-yang-masih-dimainkan-banyak-gamer-sampai-sekarang?page=all#section1>

B. Perilaku Imitasi

1. Imitasi

Reaksi, tanggapan, jawaban, dan balasan yang ditunjukkan oleh suatu organisme dikenal sebagai perilaku atau perilaku. secara khusus dari satu pola reaksi, satu tindakan atau aktivitas, dan satu gerak atau gerak kompleks.²⁴ Menurut Rakhmat, teori peniruan, juga dikenal sebagai teori modeling, memandang manusia sebagai makhluk yang selalu mengembangkan kemampuan afektifnya. Namun, teori peniruan menekankan orientasi eksternal dalam pencarian gratifikasi, yang hampir sama dengan teori identifikasi. Di sini, orang dipandang secara otomatis cenderung meniru perilaku orang yang diamatinya.²⁵

Menurut Sarwono perilaku mempunyai arti yang lebih konkret dari pada jiwa, karena lebih konkret itu, perilaku lebih mudah dipelajari daripada jiwa dan melalui perilaku kita akan tetap akan dapat mempelajari jiwa. Termasuk dalam perilaku di sini adalah perbuatan-perbuatan yang terbuka (*overt*) maupun yang tertutup (*covert*). Perilaku yang terbuka adalah perilaku yang kasat mata, dapat diamati secara langsung oleh pancaindra, seperti cara berpakaian atau cara berbicara. Perilaku yang tertutup hanya dapat

²⁴ J.P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), 53.

²⁵ Rakhmat Jalaludin, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 216.

diketahui secara tidak langsung, misalnya berpikir, sedih berkhayal dan bermimpi.²⁶

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa imitasi adalah segala macam perilaku dengan menirukan sesuatu yang telah dilihat sebelumnya.

2. Peserta Didik

Para ahli mendefinisikan peserta didik sebagai orang yang terdaftar dan belajar di sekolah tertentu, atau peserta didik adalah orang yang belum dewasa dan memiliki potensi dasar yang perlu dikembangkan. Namun, menurut undang-undang Republik Indonesia, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.²⁷

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa peserta didik adalah pelajar atau remaja yang masih belajar di sekolah tertentu, yaitu seluruh pelajar di SMP Negeri 6 Kota Kediri.

3. Teori Belajar Sosial

Albert Bandura (1986) mengembangkan teori pembelajaran sosial, yang merupakan perluasan dari teori belajar perilaku tradisional (behavioristik). Teori ini menerima sebagian besar prinsip-

²⁶ Wirawan Sarwono, Sarlito, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 8.

²⁷ Undang-Undang Republik No. 2 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Bab. 1, Pasal 1, No. 4.

prinsip teori belajar perilaku, tetapi menekankan lebih banyak pada bagaimana isyarat memengaruhi perilaku dan proses mental internal. Teori ini pertama kali disebut sebagai *learning*-belajar dengan mengamati perilaku orang lain. Belajar dengan mengamati perilaku individu adalah dasar pemikirannya. Sebagian besar perilaku individu diperoleh sebagai hasil belajar melalui pengamatan tingkah laku orang lain, yang digunakan sebagai model.

Menurut teori belajar sosial, kemampuan seseorang untuk mengabstraksikan informasi dari perilaku orang lain, membuat keputusan tentang perilaku mana yang akan ditiru, dan kemudian melakukan perilaku yang telah dipilih. Pada awalnya, teori belajar sosial disebut sebagai *observasional learning*, yang berarti belajar melalui pengamatan perilaku orang lain. Kemudian, *observasional learning* dimasukkan ke dalam teori belajar sosial atau *social learning theory*, yang menjelaskan bahwa seseorang mempelajari perilaku sosial melalui pengamatan dan imitasi orang lain di lingkungan sosial mereka, di mana mereka menerima ganjaran (*reward*) dan hukuman.²⁸

²⁸ Warini, Sisni. Dkk. "Teori Belajar Sosial dalam Pembelajaran". *Author Education and Learning Journal*, Volume 2, No. 4, 2023.