

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam sebuah fenomena atau adanya gejala sosial, tentunya diperlukan sebuah referensi untuk bisa dikomparasikan atau dibandingkan dalam sebuah penelitian. Kegunaan dalam penelitian terdahulu tentunya sebagai acuan bagaimana tempat atau posisi dalam penelitian yang sedang dilakukan dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Oleh karena itu, adanya penelitian yang sudah terdahulu ini yang telah dilakukan dengan cara mengulas dan juga menelusuri hasil-hasil dari penelitian yang sudah ada sebelumnya guna melihat adanya hubungan atau penelitian tersebut relevan dalam penelitian ini. Dengan itu, penelitian terdahulu sangat penting dicantumkan dan dilakukan di dalam sebuah penelitian.

Ada beberapa penelitian yang sudah ada sebelumnya terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan dengan beberapa referensi yang sudah ada. Penelitian pertama, dilakukan oleh penulis bernama Mahruz Ali, Ali merupakan mahasiswa Jurusan program studi hukum Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri Jember pada tahun 2020 yang berjudul "Analisis Transaksi Jasa Joki Rank *Mobile Legend* Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DNS No. 62 DNS-MUI/XII/2007 Tentang Ju'Alah"⁷. Fokus penelitian yang dilakukan adalah analisis mengenai sebuah jasa joki

⁷ ALI, M. (2020). *Analisis transaksi jasa joki rank mobile legend melalui sosial media perspektif fatwa DSN NO 62 DSNMUI/XII/2007 TENTANG JU'ALAH* (Doctoral dissertation, Fakultas Syari'ah Hukum Ekonomi Syari'ah). 8

game online dengan melalui sebuah akad ju'alah pada *game mobile legends*. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian secara kualitatif. Penelitian yang dilakukan menjelaskan mengenai jasa joki *mobile legends*. Kemudian adanya perbedaan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu pada fokus penelitian yang saya teliti tentang fenomena jasa joki *mobile legends* di kalangan remaja.

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Mertika dan Dewi Mariana mengenai “Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar”⁸. Penulisan artikel tersebut bertujuan guna melihat dan mengetahui adanya fenomena *game online* yang terjadi di kalangan anak sekolah dasar mengenai adanya dampak positif dan negatif pada *game online*. Artikel yang dibuat tersebut berbentuk studi literature, yang menghasilkan dari cara menganalisis dan mengkaji ditemukan bahwa fenomena *game online* yang terjadi di kalangan sekolah dasar ini memiliki dampak serius secara positif maupun negatif. Adapun persamaan dari artikel ini dengan penelitian yang akan saya susun keduanya memiliki fokus penelitian tentang fenomena dari pada *game online*. Sedangkan perbedaan dari skripsi yang saya susun terdapat pada jurnal diatas dalam membahas sebuah fenomena *game online* di kalangan anak sekolah dasar dan ditulis pada tahun 2020, sedangkan skripsi yang baru saya susun pada tahun 2022.

Ketiga. Jurnal yang ditulis oleh Pramana Herjati Putra Dionchi dan Nanda Harda Pratama pada tahun 2022 mengenai “Proses Transisi Pemuda Penjoki Mobile

⁸ Martika, M., & Mariana, D. (2020). “Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar”. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99-104.

Legends di Kota Malang dalam Konteks Masyarakat Risiko”⁹. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana resiko yang dialami oleh para pemuda penjoki ini dari sebuah proses perpindahan yang dilakukan dan juga solusi dalam menghadapi risiko. Penelitian ini menggunakan metode penelitian secara kualitatif dengan penelitian fenomenologi dari Edmund Husserl. Dalam menentukan subjek dipelelitiannya ini menggunakan teknik secara Snowball sampling terhadap pelaku penjoki dalam memainkan *mobile legends* di Kota Malang sebagai subjek penelitian.

Keempat penelitian yang dilakukan oleh Rizky Wahyudy pada tahun 2020 mengenai “Fenomena Game Online *Mobile Legend* di Pekanbaru (Studi fenomenologi pada komunitas Avarius Squad)”¹⁰. Penelitian tersebut bertujuan untuk mencari tahu bagaimana Fenomena Game Online *Mobile Legend* di Pekanbaru, dalam pembentukan makna dari penelitian ini menggunakan teori fenomenologi terkait motif dalam bermain *game mobile legend*. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dari Alfred Schutz. Dalam penelitian tersebut lokasi penelitian dilakukan di Kota Pekanbaru, penelitian tersebut menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil dari penelitian tersebut yaitu menunjukkan motif bermain *game online mobile legend* terdiri dari motif masa lalu yaitu hobi, trend, pengaruh teman dan motif hiburan, serta motif masa depan dalam bentuk popularitas dan lebih di hargai dalam bermain *game*.

⁹ Dionchi, P. H. P., & Meiji, N. H. P. (2023). “Proses transisi pemuda penjoki *mobile legends* di Kota Malang dalam konteks masyarakat risiko”. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 7(2), 176-194.

¹⁰ Wahyudy, R. (2020). *Fenomena Game Online Mobile Legend Di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau). 16

Kelima penelitian yang dilakukan oleh Hadisaputra, Andi Asywid Nur dan Sulfiana tahun 2022 mengenai “Fenomena Kecanduan Game Online di kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)”¹¹. Penelitian tersebut dilakukan di dua desa, yakni Desa Harapan Kabupaten Selayar, dan Desa Sanrego Kabupaten Bone. Informan pada penelitian tersebut berjumlah 12 orang, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumen. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa di Desa Harapan Kabupaten Selayar dan Desa Senrego Kabupaten Bone, fenomena kecanduan *game online* berdampak kepada perubahan perilaku sosial remaja. Hal tersebut dapat terlihat dari, berkurangnya partisipasi para remaja dalam membantu orang tua berkebun, maupun semakin berkurangnya minat belajar siswa. Kecanduan *game online* bukan hanya menjadi keresahan orang tua dan guru pada masyarakat perkotaan, karena hal tersebut juga di rasakan oleh masyarakat pedesaan Sulawesi selatan. Kecanduan tersebut yang berwujud lamanya durasi bermain *game* sehingga dampaknya terasa dalam proses belajar di sekolah, interaksi dengan orang tua hingga, potensi dampak sosial.

Keenam penelitian yang dilakukan oleh rollys Ardian Dwi Saputra tahun 2020 mengenai “Intraksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren”¹². Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif, tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk

¹¹ Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). “Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)”. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 391-402.

¹² Saputra, R. A. D. (2020). *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO). 56.

mengetahui bentuk interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren, dan untuk mengetahui dampak interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren. Hasil penelitian yang sudah dilakukan tersebut peneliti menunjukkan bahwa interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online* di Desa Singosaren dengan cara menjaga hubungan baik antara sesama manusia. Hubungan tersebut meliputi hubungan internal dan eksternal. Interaksi sosial pada remaja di Desa Singosaren, karna terlalu sering bermain *game online* menjadi jarang bergaul dengan teman dan kedekatan dengan keluarga merenggang akibat waktu bersama mereka jauh berkurang. Aspek psikologis yang di dapatkan dari bermain *game online* secara tidak sadar telah mempengaruhi alam bawah sadar para remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti didalam *game online* tersebut.

Ketujuh penelitian yang dilakukan oleh Nugrananda Janttaka dan Wahyu Juniarta tahun 2020 mengenai “Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung”¹³. Penelitian yang dilakukan tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak *game online mobile legend* pada anak usia sekolah dasar di Desa Junjung Kecamatan Tanjunggempol. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki permasalahan berupa dampak negatif yang di

¹³ Janttaka, N. (2020). “Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung”. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132-141.

timbulkan oleh *game online mobile legend*, seperti kecanduan, bermain *game*, terisolasi dengan lingkungan sekitar, gangguan psikologis dan permasalahan mental seperti mudah emosi. Ada juga dampak positif yang didapat dari bermain *game online mobile legend* adalah mengenal perkembangan teknologi serta memahami aturan yang berlaku, melatih perkembangan motorik dan menampah penguasaan kosakata asing.

Kedelapan penelitian yang dilakukan oleh Amalia Regita Cahyani tahun 2019 mengenai “Tinjauan Hukum Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile legend (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)”¹⁴. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian hukum non doktrinal dengan menggunakan pendekatan fiqh muamalah. Alat metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis yang dipakai menggunakan deduktif induktif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa transaksi jasa joki ranked *game online mobile legend* di komunitas *gamers* Sumurboto Semarang pada praktiknya dilakukan secara online yaitu menggunakan akad Samsarah yang berupa sewa pekerjaan melalui makelar penyedia jasa, dengan menyewa pekerjaan seseorang berupa keahlian yang dimiliki oleh penyedia jasa joki untuk menaikin peringkat dalam akun *game online* miliknya.

Dari hasil penelitian terdahulu terdapat beberapa fokus penelitian dari hasil penelitian sebelumnya yang peneliti gunakan untuk melakukan penelitian. Dalam

¹⁴ Cahyani, A. R. *Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)*. 90-92.

penelitian yang berjudul “**Fenomena Jasa Joki *Mobile Legend* di kalangan Remaja**”. Membahas mengenai jasa joki *mobile legends* menjadi sebuah peluang untuk mendapatkan uang bagi para remaja. Metodologi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah studi kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini belum ada yang membahas tentang peluang untuk mendapatkan uang di kalangan remaja yang berfokus pada *game online* Mobile Legend. Selain itu pada hasil temuan dilapangan bahwa para remaja yang memanfaatkan peluang atas *skill* atau kemampuan yang mereka miliki untuk bisa menjadi penjoki *Mobile Legend* merupakan subjek agensi utama yang mempunyai hak dan wewenang atas apa yang di pilihnya untuk menjadi penjoki Mobile Legends denga *skill* atau kemampuan yang dimilikinya. Sehingga peneliti ingin memberikan pembaharuan dalam penelitian yang dilakukan dengangan memfokuskan remaja sebagai subjek agensi sebagai penjoki Mobile Legends dan peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan dan menelaah yang mendalam, terkhusus dalam kajian ilmu sosiologi.

2.2 Kerangka Konsep dan Kerangka Teori

2.2.1 Jasa Joki Mobile Legend

Jasa joki adalah kegiatan yang dimana seseorang menawarkan jasa kepada orang lain (Player Mobile Legend) untuk menempuh jalur pintas mendapatkan *ranking* tinggi dalam permainan *mobile legend*. Dalam kegiatan ini antara seorang *gamer* akan membayar *gamer* lain (seorang penjoki) apa bila bisa memainkan ID miliknya sampai kepada rank yang telah disepakati di awal.

Mobile Legend yang baru masuk pada tahun dan di perkenalkan di Indonesia pada tahun 2016 pada bulan juli tepatnya merupakan *game* yang baru masuk ke Indonesia dibanding dengan kompetitornya seperti DOTA, LOL, dll. *Mobile Legend* ini dapat dimainkan secara perorangan ataupun berkelompok atau yang biasa di sebut dengan MABAR (Main Bareng).

Seperti yang sudah di bahas sebelumnya yang dimana, cara bermain *mobile legend* sendiri dikategorikan mudah dan juga sebagai permainan yang seru dalam membuat antusiasnya masyarakat dari semua kalangan terutama pada remaja meningkat, apa lagi dengan sering di adakannya kompetisi *mobile legends*. Walaupun permainan ini sudah ada sejak tujuh tahun lalu, tetapi jasa joki dalam permainan *mobile legends* ini baru populer di kota-kota besar sekitar tahun 2018 sampai dengan sekarang. Akan tetapi, bisnis joki *game* bukan menjadi sesuatu yang baru lagi bagi para kalangan pemain di Indonesia. Sejak pertengahan pada tahun 2000-an tepatnya pada saat *game online* sudah mulai dikenal dan masuk ke Indonesia.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa joki dalam permainan *game online* merupakan seseorang yang memberikan tenaganya untuk memainkan *game* tersebut hingga level atau ranking para pemain meningkat dengan dimainkan oleh orang lain bukan dimainkan oleh pemain aselinya. Pemain yang menggunakan jasa joki akan memberikan bayaran atau upah kepada penjoki

sesuai apa yang telah disepakati di awal kemudia setelah itu penjoki akan menaikan peringkat pada akun atau ID pemilik aselinya.¹⁵

2.2.2 *Mobile Legend Bang Bang*

Mobile legends bang bang ini merupakan sebuah *game* berjenis MOBA atau *Multiplayer Online Battle Arena* yang diperkenalkan oleh Moonton perusahaan asli Tiongkok yang hanya tersedia dan dapat dimainkan pada platform *smartphone*. Di dalam permainan *mobile legends* bang bang ini menawarkan permainan tim 5 lawan 5 dalam arena online dengan menggunakan karakter atau hero yang berada di dalam *game mobile legends*.

Sejarah terbentuknya *Mobile Legend Bang Bang* berawal pada tahun 2016. Dalam waktu singkat, setelah permainan *game* ini resmi dirilis pada perangkat Android dan IOS *Mobile Legend* langsung mendapatkan popularitas yang besar di kalangan *gamers mobile gaming* di seluruh dunia, terutama Asia Tenggara. Keberhasilan *Mobile Legend* didorong oleh grafis yang menarik dan *gameplay* yang adiktif yang bisa membuat para *player* dari permainan ini betah berlama-lama bermain *Mobile Legend*.

Seiring berjalannya waktu *Mobile Legend* terus menerus melakukan update atau pembaruan dengan peningkatan fitur, penambahan hero-hero baru,

¹⁵ Redaksi kincir, Jasa Joki siapa untung siapaBuntung?, <http://www.kincir.com/game/mobile-game/jasa-joki-game-online-mobile-legend> 17/05/2023

serta *gameplay* yang semakin menarik lagi. *Mobile Legend* pada akhirnya juga menjadi populer pada komunitas *esport*, dengan banyaknya turnamen *Mobile Legend* yang diadakan secara baik regional, nasional maupun internasional yang menarik partisipasi para pemain profesional di seluruh dunia.¹⁶

Games ini dimainkan dengan berjumlah 10 orang yang terbagi menjadi dua tim dengan jumlah *player* sebanyak 5 orang dalam satu tim nya dan kedua tim saling beradu strategi dan berjuang untuk meruntuhkan markas musuh yang terdiri dari tower-tower dan markas utama serta melindungi markas mereka sendiri dari serangan lawan. *Mobile legends* menuntut para pemainnya untuk menggunakan strategi mereka sendiri agar bisa memenangkan pertandingan. Permainan ini memiliki tiga jalur atau line yang digunakan para pemain untuk menghabisi lawan mainnya dalam *game*. tiga line tersebut terdiri dari jalur atas atau *top*, jalur tengah atau *mid*, dan juga jalur bawah atau *bot* yang masing-masing jalurnya dilengkapi oleh tiga toves yang dapat melawan pemain musuh apabila memasuki daerah kawasan tower tersebut. Akhir dalam permainan dalam *game* ini ialah bisa mengkandaskan markas utama pemain lawan dengan menggunakan karakter atau hero yang digunakan.

¹⁶ Suryanto, A. A., Nomaini, F., & Pratiwi, M. (2022). *Pengaruh intensitas menonton tayangan esport star Indonesia terhadap motivasi penonton menjadi atlet esport (Studi pada komunitas mobile legend palembang)* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University). 17.

2.2.3 Remaja

Remaja berasal dari kata latin "adolescence". Para ahli menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa peralihan pertumbuhan dari masa kanak-kanak menuju dewasa biasanya sekitar usia 12 atau 13 tahun dan akan berakhir pada usia belasan atau dua puluh tahun.¹⁷

Adams dan Gullota memiliki pendapat bahwa masa remaja adalah anak muda yang berumur 11 sampai 20 tahun, berbeda dengan Hurlock yang membedakan masa remaja menjadi remaja awal yang berusia 13 sampai 16 atau 17 tahun dan masa remaja akhir 16 atau 17 hingga 20 tahun. Masa remaja awal dan remaja akhir dibedakan karena masa pada remaja akhir seorang individu telah mencapai transisi perkembangan menuju masa dewasa.

Anna Freud mengemukakan pendapatnya yang dimana masa remaja ini adalah masa dimana proses perkembangan yang meliputi perubahan-perubahan yang berkaitan hubungan dengan perkembangan psikoseksual dan perubahan dalam hubungan dengan orang tua dan juga dengan cita-citanya. Perubahan cita-cita ini adalah proses pembentukan perubahan di masa depan. King berpendapat bahwa remaja tumbuh melalui transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang dimulai pada usia 12 tahun dan berakhir antara usia 18 sampai dengan 21 tahun.

¹⁷ Firdaus, A., & Mahargia, Y. (2018). *Pengetahuan dan sikap remaja terhadap penggunaan Napza di sekolah menengah atas di Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Semarang). 26-28.

Melalui pandangan para ahli maka bisa ditarik kesimpulan, remaja adalah masa peralihan dari usia kanak-kanak menjadi dewasa. Masa remaja dimulai saat seorang anak sudah matang secara seksual dan berakhir pada saat anak mencapai usia yang matang. perbedaan awal masa remaja awal dan akhir biasa dilihat dari adanya perilaku sikap dan nilai dari remaja tersebut, masa remaja awal yaitu 12 sampai 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 sampai 18 tahun dan remaja akhir dari usia 18 sampai 21 tahun.

2.2.3.1 Tahap-tahap Perkembangan dan Batasan Remaja

Ada tiga tahapan dalam perkembangan pada remaja yang merupakan sebuah proses penyesuaian untuk menuju kedewasaan yaitu:

A. *Early Adolescent* (Remaja Awal) Umur 12-15 Tahun

Remaja pada tahap ini akan mengalami perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya, mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru sehingga cepat tertarik kepada lawan jenis, mudah terangsang secara erotis, dengan dipegang pundaknya atau tersentuh saja dengan lawan jenis mereka akan berfantasi erotic.

B. *Middle adolescent* (Remaja Madya) umur 15-18 tahun

Remaja pada proses ini sangat membutuhkan kawan-kawannya, mereka para remaja lebih aktif jika memiliki banyak kawan yang mengakuinya, kemudian remaja memiliki

kecenderungan pada diri mereka sendiri mereka cenderung menyukai kawan-kawan yang satu frekuensi atau sepemikiran dengannya. Selain itu, remaja berada di posisi dimana mereka tidak bisa memilih mana yang lebih peka dan mana yang tidak memiliki kepekaan, remaja juga bisa memposisikan dirinya apakah mereka bisa di dalam situasi ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, dan merasa idealitas dan materialitas.

C. *Late adolescent* (Remaja Akhir) berumur 18-21 tahun

Remaja dalam prose ini meruapakn sebuah masa yang dimana masa konsolidasi dalam menuju sebuah periode untuk menjadi dewasa dan biasanya ditandai dengan pencapain dalam 5 hal yaitu:

- 1) Egonya dalam mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain guna memiliki pengalaman baru
- 2) Minat remaja yang menuju pematapan dalam mengfungsikan intelektualnya
- 3) Terbentuknya remaja identitas seksual yang utuh tidak berubah lagi
- 4) Egosentrisme dirubah dengan sebuah keseimbangan dan kepentingan terhadap orang lain
- 5) Tumbuhnya pembatas yang membatasi dirinya sendiri
- 6) Menjadi masyarakat umum.

2.2.3.2 Perubahan Sosial Pada Masa Remaja

Tahap perkembangan remaja yang paling sulit adalah penyesuaian mereka terhadap penyesuaian sosial. Disana. para remaja harus berinteraksi dengan lawan jenis, yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya, untuk adaptasi dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah. Remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman-temannya, pengaruh teman sebaya terhadap sikap, bahasa, minat, penampilan dan perilaku lebih besar dari pengaruh keluarga. Seperti missal, remaja telah mengetahui bahwa dirinya berpakaian atau berpenampilan seperti kelompok yang populer, maka kesempatan untuk dirinya diterima menjadi teman dalam satu perkumpulan lebih besar. Kelompok sosial yang sering terjadi pada remaja, yaitu:

A. Teman dekat

Remaja yang memiliki beberapa teman dekat atau sahabat, mereka memiliki kesamaan jenis kelamin sehingga memiliki minat dan keterampilan yang sama. Sehingga teman dekat ini yang saling mempengaruhi.

B. Kelompok kecil

Kelompok kecil merupakan kelompok teman dekat dengan jenis kelamin yang sama, tetapi selanjutnya meliputi dua jenis kelamin.

C. Kelompok besar

Kelompok ini terdiri dari beberapa jenis kelompok kecil dan kelompok teman dekat. Kelompok ini besar, sehingga penyesuaian minat anggota-anggotanya berkurang, namun gubungan sosial diantara mereka lebih besar.

D. Kelompok yang terorganisasi

Kelompok ini merupakan kelompok yang dibina oleh orang dewasa yang dibentuk oleh sekolah dan organisasi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sosial para remaja yang tidak memiliki kecocokan atau kelompok besar.

E. Kelompok geng

Para remaja yang tidak termasuk kelompok atau kelompok besar dan merasa tidak puas dengan kelompok yang terorganisasi akan mengikuti kelompok geng. Anggotanya terdiri dari remaja sejenis dan minat utama mereka adalah untuk menghadapi penolakan melalui perilaku antisosial.

2.3 Kerangka Teori

Teori Pertukaran Sosial George C. Homans

Teori pertukaran Homans mencoba untuk menjelaskan perilaku sosial elementer tentang penghargaan dan kerugian. Ia menjelaskan bahwa sosiologi ilmiah tidak hanya membutuhkan kategori dan skema konseptual, tetapi juga proposisi-

proposisi yang terkait dengan semua kategori, karena tanpa proposisi ini penjelasan tidak akan mungkin terjadi, yaitu tidak ada penjelasan tanpa proposisi¹⁸. Homans memang mendasarkan proposisi-proposisi ini pada prinsip psikologi, namun mengakui bahwa orang lebih bersifat sosial karena mereka menghabiskan waktu mereka untuk berinteraksi dengan orang lain.

Sebelum membahas lebih jauh tentang teori pertukaran, perlu diketahui bahwa teori ini merupakan salah satu dari tiga teori yang hampir mirip dan berkaitan satu sama lain, yaitu: Teori pilihan rasional, teori jaringan, dan juga teori ini sendiri. perbedaan yang mendasar dengan teori pilihan rasional adalah bahwa ia berfokus pada proses pengambilan keputusan individual, sedangkan teori ini lebih berfokus pada analisis hubungan sosial, dan teori jaringan sendiri hampir mirip dengan teori pilihan rasional tapi perbedaan yang mendasarnya adalah bahwa teori jaringan menolak adanya rasionalitas dalam perilaku manusia¹⁹. persamaan antar ketiganya adalah berorientasi positivistik.

Teori pertukaran ini juga lebih bersifat ekologis, dimana lingkungan mempengaruhi perilaku aktor dan pengaruh aktor terhadap lingkungannya. Teori ini merupakan akar dari teori behaviorisme, dimana hubungan tadi merupakan dasar dari *operant conditioning*. Hal ini lah yang kemudian digunakan oleh para sosiolog untuk memprediksi perilaku seorang dimasa depannya, dengan melihat kejadian di masa

¹⁸ George Ritzer, Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal 716.

¹⁹ Ibid

lalunya (masa kecil). Jika tindakan seseorang ini menguntungkan dimasa kecilnya, maka kemungkinan besar akan terulang di masa depannya begitu juga sebaliknya apabila merugikan maka kemungkinan besar tindakan tersebut tidak akan diulangi. kemudian para psikolog menyebutnya dengan stimulus, yang mendukung individu untuk melakukan tindakan yang dilakukan pada masa kecilnya dikemudian hari dan hukuman yang didapat untuk mengurangi kemungkinan perilaku terulang.

Sementara Homans termasuk orang yang membatasi diri pada interaksi sehari-hari dalam dunia sosial, ia sangat yakin bahwa sosiologi yang dibangun di atas prinsip-prinsip tersebut dapat menjelaskan semua perilaku sosial, karena teori perilaku sosial Homans terkait dengan tindakan sosial yang bertukar objek nilai. Objek yang dimaksud disini tidak tentu dalam berbentuk benda nyata saja namun juga yang tidak nyata.

Dalam teori pertukaran sosial ini, kita mengadakan hubungan pertukaran dengan orang lain, dengan kata lain hubungan pertukaran dengan orang lain akan menghasilkan suatu timbal balik bagi kita. Teori pertukaran sosial mengasumsikan bahwa ada hubungan saling ketergantungan antar perilaku dan lingkungan, karena pada dasarnya lingkungan kita terdiri dari orang-orang lainnya juga, jadi kita melihat bagaimana individu dan individu lain berperilaku, yang saling mempengaruhi satu sama lain. Dalam hubungan tersebut terdapat unsur imbalan (*reward*), pengorbanan (*cost*) dan keuntungan (*profit*).

Imbalan sendiri adalah apapun yang diperoleh dalam tahap pengorbanan, pengorbanan adalah apapun yang dihindarkan, dan keuntungan adalah imbalan

dikurangi pengorbanan. Pertukaran sosial itu sendiri terdiri dari pertukaran antara setidaknya dua orang berdasarkan perhitungan untung dan rugi. Misalnya dalam hal joki *mobile legend* di kalangan remaja Wilayah Kelurahan Cipayung, Jakarta Timur, seorang remaja akan tetap menjadi seorang joki dan remaja lain sebagai seorang pengguna jasa joki apa bila semua pihak merasa teruntungkan. Jadi perilaku dari seorang individu dimunculkan karena berdasarkan perhitungannya, akan menguntungkan bagi dirinya, demikian pula sebaliknya jika merugikan maka perilaku tersebut tidak akan ditampilkan.

Homans juga menyebutkan bahwa sosiologi ilmiah tidak hanya kategori dan skema konseptual, tetapi juga membutuhkan proposisi-proposisi yang memiliki hubungan antar kategori, karena tanpa adanya proposisi tersebut akan mustahil untuk dijelaskan, tanpa proposisi tidak akan ada perbedaan. Homans memang lebih cenderung mendasarkan proposisi kedalam prinsip-prinsip psikologi, namun Homans mengakui bahwa orang lebih sosial karena menghabiskan banyak waktu untuk berinteraksi dengan orang lain.

Gagasan yang dikemukakan oleh Homans tersebut didasarkan pada temuan B.F. Skinner, kemudian dikembangkan proposisinya yang mana ini merupakan inti dari teori pertukaran sosial. Proposisi-proposisi yang dimaksud yakni sebagai berikut²⁰:

²⁰ George Ritzer, Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal 719-725.

1. Proposisi Sukses

Dalam Proposisi sukses ini terdiri dari tiga tahapan yang meliputi, tindakan seseorang, pemberian penghargaan dan pengulangan tindakan. Proposisi ini berpendapat bahwa semakin sering seseorang melakukan tindakan dan diberi penghargaan maka semakin besar seseorang tersebut mengulangi kembali tindakannya tersebut²¹. Homans memberikan beberapa catatan dalam proposisi ini, yaitu:

- 1) Meskipun benar bahwa sebuah penghargaan menentukan frekuensi tindakan, sugesti itu tidak mungkin bertahan selamanya, dalam beberapa kasus, hal itu seringkali tidak mungkin.
- 2) Semakin singkat interval antara perilaku dan penghargaan, semakin besar kemungkinan seseorang mengulangi perilaku tersebut, namun sebaliknya jika semakin lama interval antara perilaku dan penghargaan dapat mengurangi kecenderungan untuk mengulangi perilaku tersebut.

2. Proposisi Stimulus

Homans tertarik pada proses generalisasi, kecenderungan untuk memperluas perilaku pada keadaan yang serupa, tetapi proses diskriminasi juga penting misalnya seseorang dapat menjadi sangat peka terhadap stimulus, terutama bila hal-hal tertentu dianggap sangat berharga bagi pelaku²². Namun

²¹ Homans (1974:16) dalam George Ritzer, Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal 719.

²² Ibid

pelaku dapat menanggapi rangsangan yang tidak relevan, dapat menyebabkan kegagalan-kegagalan yang berulang. Semua dipengaruhi oleh kewaspadaan pada stimulus tersebut.

Jika proposisi ini sudah berhasil diterapkan di masa lalunya, ia akan melakukan tindakan yang serupa karena ia yakin bahwa tindakan tersebut akan berhasil, sebaliknya, keadaan seperti itu kurang merangsang ketika tindakan dianggap terlalu rumit untuk berhasil, dalam suatu yang mirip dengan apa yang terjadi di masa lalu, oleh karena itu tindakan harus dipilih meskipun ada tindakan serupa di masa lalu.

3. Proposisi Nilai

Seseorang pasti lebih mungkin untuk mengulangi tindakannya jika tindakan tersebut mendapat nilai baik²³. Maka demikian lebih baik untuk tidak memberikan pembenaran kepada perilaku yang kurang baik, sehingga perilaku tersebut bisa dipadamkan. Penghargaan merupakan penilaian pada tindak yang positif, sedangkan hukuman adalah penilaian dari tindakan yang negatif.

4. Proposisi Kejenuhan

Homans juga mendefinisikan konsep lainnya, yaitu *loss and gain, loss* (Kerugian) sebagai kehilangan imbalan karena tidak melakukan tindakan lain, dan *gain* (Keuntungan) dalam pertukaran sosial ini dapat dilihat dari besarnya bonus yang diperoleh dibanding dengan kerugian yang dihasilkan. Hal ini

²³ Homans (1974:23) dalam George Ritzer, Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal 721.

memungkinkan Homans untuk meningkatkan proposisi Kejenuhan dan kerugian, dalam proposisi ini menjelaskan bahwa semakin sering seseorang mendapatkan suatu hal yang banyak didapatkannya maka ia akan cenderung bosan²⁴.

waktu merupakan hal yang sangat penting Dalam proposisi jika sesuatu tersebut diberikan dalam senggang waktu yang panjang, maka tidak akan ada rasa bosan. Oleh karena itu dalam proposisi ini menjelaskan bahwa seorang individu bertindak sesuai dengan keuntungan yang didapatkan, semakin besar keuntungan tindakan, semakin besar kemungkinan ia akan melakukannya.

5. Proposisi Pujian dan Agresi

Dalam proposisi ini terdapat dua bagian yaitu proposisi yang mengacu kepada emosi yang positif dan proposisi yang mengacu kepada emosi yang negatif. Dalam proposisi yang pertama yaitu mengacu kepada emosi positif, ketika seseorang menerima penghargaan yang sesuai atau diatas yang ia harapkan dan tidak menerima hukuman yang ia kira maka ia akan merasa bahagia, ia lebih cenderung setuju, hasil dari perilaku ini juga penting baginya²⁵.

Kemudia proposisi yang berkaitan dengan emosi negatif bahwa sesuatu yang tidak sesuai dengan harapan, hal itu akan memicu kemarahan, dan lebih

²⁴ Ibid

²⁵ Ibid

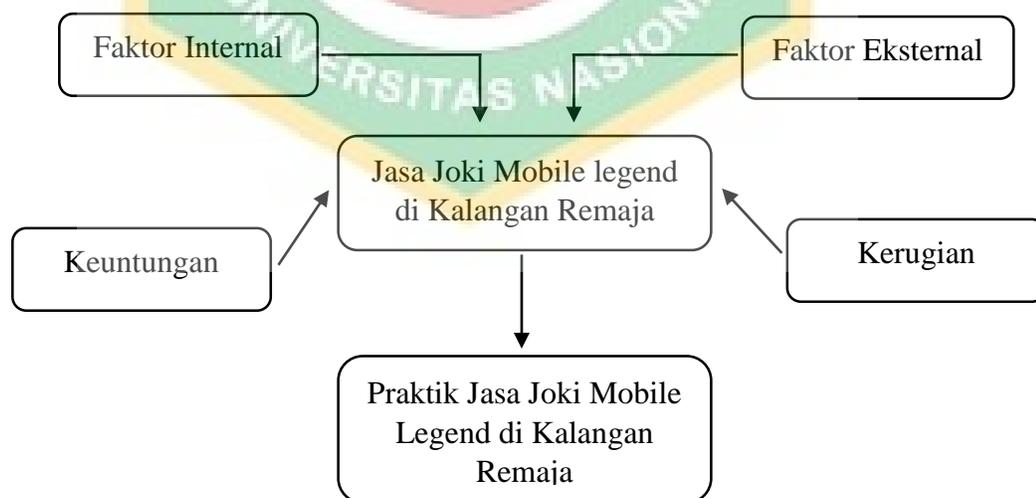
cenderung mengacu pada perilaku yang agresif. Hasil dari perilaku seperti ini akan menjadi semakin berharga baginya.

6. Proposisi Rasionalitas

Proposisi ini menyadarkan kita bahwa kemungkinan untuk orang selalu bertindak, selalu tergantung pada persepsi mereka tentang kemungkinan sukses. Homans mengatakan bahwa kemungkinan sukses atau gagal adalah kombinasi dari keberhasilan masa lalu dan kemungkinan situasi saat ini memiliki situasi sukses di masa lalu.²⁶

2.4 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian yang akan penulis buat Fenomena Joki Game Online di Kalangan Remaja. Tujuan dari kerangka ini adalah untuk memberikan gambaran tentang garis pemikiran penelitian. Selain itu, bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami ini penelitian. Adapun kerangka pemikiran peneliti sebagai berikut.



²⁶ Ibid