

**BAB 2**  
**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Konsep Remaja**

**2.1.1 Pengertian Remaja**

Istilah remaja sering disamakan dengan istilah adolescence, yaitu suatu keadaan menggambarkan periode perubahan psikososial menyertai pubertas (Soetjningsih, 2007). Adolescence merupakan istilah bahasa Latin yang menggambarkan remaja, artinya “tumbuh untuk mencapai kematangan”. Adolescence sebenarnya merupakan istilah yang memiliki arti yang luas yang mencakup kematangan mental, sosial, emosional, dan fisik (Hurlock, 2011).

WHO (2017) mendefinisikan remaja sebagai masa tumbuh kembang manusia setelah masa anak-anak dan sebelum masa dewasa rentang usia 10-19 tahun. Berbeda dengan pendapat Efendi dan Makhfudli (2009) bahwa remaja tidak diukur berdasarkan usia, namun berdasarkan status pernikahan dan tingkat ketergantungannya terhadap orang tua. Jika seseorang menikah pada usia remaja, maka sudah termasuk dewasa. Sebaliknya jika seseorang tersebut belum menikah, masih bergantung pada orang tua (tidak mandiri), namun usianya sudah bukan lagi remaja maka tetap masuk dalam kategori remaja.

Secara umum, definisi remaja berdasarkan penjelasan tersebut yaitu seseorang berusia 10 – 19 tahun sedang dalam proses pematangan baik itu kematangan mental, emosional, sosial, maupun kematangan secara fisik.

### 2.1.2 Tahap Perkembangan Remaja

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Gunarsa (2008) mengkategorikan masa remaja berdasarkan tahapan perkembangannya, yaitu:

1. Pra-pubertas (12-15 tahun)

Masa pra-pubertas ini merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa pubertas. Seorang anak, pada masa ini telah tumbuh atau mengalami puber (menjadi besar) dan mulai memiliki keinginan untuk berlaku seperti orang dewasa, kematangan seksual pun sudah terjadi, sejalan dengan perkembangan fungsi psikologisnya.

2. Pubertas (15-18 tahun)

Masa pubertas merupakan masa dimana perkembangan psikososial lebih dominan. Seorang anak tidak lagi reaktif namun juga sudah mulai aktif dalam melakukan aktivitas dalam rangka menemukan jati diri serta pedoman hidupnya. Mereka mulai idealis, dan mulai memikirkan masa depan.

3. Adolesen (18-21 tahun)

Anak atau remaja pada masa adolesen secara psikologis mulai stabil dibandingkan sebelumnya. Mereka mulai mengenal dirinya, mulai berpikir secara visioner, sudah mulai membuat rencana kehidupannya, serta mulai memikirkan, memilih hingga menentukan jalan hidup yang akan mereka tempuh.

### 2.1.3 Ciri Remaja

Menurut Hurlock (2011) masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan masa sebelum dan sesudahnya, ciri-ciri tersebut antara lain:

1. Masa remaja sebagai periode yang penting

Masa remaja dianggap masa terpenting karena pada masa ini terjadi perkembangan fisik dan mental yang sangat cepat, berbagai perubahan yang dialami pada remaja akan memberikan dampak langsung dan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.

2. Masa remaja sebagai periode peralihan

Seorang remaja sudah tidak dapat dikatakan anak-anak namun masih belum cukup matang untuk dikatakan dewasa. Keadaan ini memberikan waktu pada remaja untuk mencoba dan menentukan pola perilaku, gaya hidup, nilai, dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya

3. Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri

Pada masa remaja, individu akan mencoba menampilkan identitas diri agar diakui oleh teman sebaya atau lingkungan pergaulannya, biasanya menggunakan simbol status dalam bentuk kemewahan atau kebanggaan lainnya sehingga dirinya mendapatkan perhatian.

4. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Usia remaja yang menjelang dewasa ini menuntut remaja untuk meninggalkan kebiasaan yang melekat usia anak-anak mereka. Dalam menyikapi kondisi ini kadangkala mereka menunjukkan bahwa dirinya sudah dewasa dan siap menjadi dewasa dengan bertingkah laku dan meniru sebagaimana orang dewasa di sekitarnya.

#### **2.1.4 Perkembangan Psikis Remaja**

Fitria (2014) menjelaskan tentang perubahan kejiwaan pada masa remaja, yaitu:

1. sensitif atau peka misalnya mudah menangis, cemas, frustrasi, dan sebaliknya bisa tertawa tanpa alasan yang jelas.
2. mudah beraksi bahkan agresif terhadap gangguan atau stimulus luar yang mempengaruhinya.
3. suka mencari perhatian dan bertindak tanpa berpikir terlebih dahulu.
4. ada kecenderungan tidak patuh pada orangtua, lebih senang pergi bersama temannya daripada tinggal di rumah.
5. mengembangkan cara berpikir abstrak dan idealistis
6. ingin mengetahui hal-hal baru sehingga muncul perilaku ingin mencoba-coba.

#### **2.1.5 Karakteristik Perkembangan Sosial Remaja**

Pada perkembangan sosial remaja memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berkembangnya kesadaran akan kesunyian dan dorongan pergaulan

Masa remaja bisa disebut sebagai masa sosial karena sepanjang masa remaja hubungan sosial semakin tampak jelas dan sangat dominan. Kesadaran akan kesunyian menyebabkan remaja berusaha mencari kompensasi dengan mencari hubungan dengan orang lain atau berusaha mencari pergaulan. Penghayatan kesadaran akan kesunyian yang mendalam dari remaja merupakan dorongan pergaulan untuk menemukan pernyataan diri akan kemampuan kemandiriannya.

2. Adanya upaya memilih nilai-nilai sosial

Terdapat kemungkinan yang ditempuh oleh remaja ketika berhadapan dengan nilai-nilai sosial tertentu, yaitu menyesuaikan diri dengan nilai-nilai tersebut atau tetap pada pendirian dengan segala akibatnya. Ini berarti bahwa reaksi terhadap keadaan tertentu akan berlangsung menurut norma-norma tertentu pula. Bagi remaja yang idealis dan memiliki kepercayaan penuh akan cita-citanya, menuntut norma-norma sosial yang mutlak meskipun segala sesuatu yang telah dicobanya gagal. Sebaliknya, bagi remaja yang bersikap pasif terhadap keadaan yang dihadapi akan cenderung menyerah atau apatis.

### 3. Meningkatnya ketertarikan pada lawan jenis

Remaja sadar akan dirinya tentang bagaimana pandangan lawan jenis mengenai dirinya. Masa remaja seringkali disebut dengan masa biseksual. Meskipun kesadaran akan lawan jenis ini berhubungan dengan perkembangan jasmani. Namun sesungguhnya yang berkembang secara dominan bukan kesadaran jasmani yang berlainan, melainkan tumbuhnya ketertarikan terhadap jenis kelamin yang lain. Hubungan sosial yang tidak terlalu menghiraukan persamaan jenis kelamin pada masa-masa sebelumnya, kini beralih kearah hubungan sosial yang dihiasi perhatian terhadap perbedaan jenis kelamin.

### 4. Mulai cenderung memilih karir tertentu

Meskipun sebenarnya perkembangan karir remaja masih berada pada taraf pencarian karir. Untuk itu remaja perlu diberikan wawasan karir disertai dengan keunggulan dan kelemahan masing-masing karir tersebut (Ali & Asrori, 2010).

### **2.1.6 Faktor Pengaruh Perkembangan Sosial Remaja**

Proses sosialisasi individu terjadi pada tiga jenis lingkungan yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Dalam proses perkembangan sosial, remaja dengan sendirinya mempelajari proses penyesuaian diri dengan lingkungannya, baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Perkembangan sosial individu sangat tergantung pada kemampuan individu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta keterampilan mengatasi masalah yang dihadapinya. Berikut adalah faktor dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat terhadap perkembangan sosial.

#### **1. Lingkungan keluarga**

Terdapat beberapa faktor dari dalam keluarga yang dibutuhkan dalam proses perkembangan sosial antara lain kebutuhan untuk menyatakan diri. Salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi perilaku remaja adalah interaksi antar anggota. Keadaan harmonis maupun tidak harmonis, dan intensif atau tidak intensif interaksi antar anggota keluarga akan mempengaruhi perkembangan sosial remaja yang ada di dalam keluarga.

Remaja yang berada dalam fase krisis identitas atau ketidaktentuan, oleh karena itu memerlukan norma-norma yang tegas. Remaja seringkali memiliki hubungan sosial yang kurang baik jika orangtua dan orang dewasa mulai mendua dan menyuguhkan ukuran ganda. Misalnya orangtua atau orang dewasa menganjurkan melakukan tindakan A, namun di belakang anaknya orangtua melanggar tindakan A tersebut. Jika demikian terus terjadi maka remaja akan merasa kecewa dan

mengalami kemerosotan. Oleh karena itu dibutuhkan keteladanan dari orangtua dan orang dewasa lainnya.

## 2. Lingkungan sekolah

Lingkungan sosial dituntut menciptakan suasana sekolah yang kondusif bagi perkembangan sosial remaja. Sekolah memiliki potensi memudahkan atau menghambat perkembangan sosial remaja. Ada empat tahap proses penyesuaian diri dengan harus dilalui oleh remaja dalam membangun hubungan sosialnya antara lain:

- a. Remaja dituntut agar tidak merugikan orang lain serta menghargai dan menghormati hak orang lain.
- b. Remaja dididik untuk menaati peraturan-peraturan dan menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok
- c. Remaja dituntut untuk lebih dewasa di dalam melakukan interaksi sosial berdasarkan asas saling memberi dan menerima
- d. Remaja dituntut untuk memahami orang lain

Keempat tahap proses penyesuaian diri berlangsung dari proses yang sederhana ke proses yang kompleks dan menuntut penguasaan sistem respon yang kompleks. Selama proses penyesuaian diri, sangat mungkin terjadi remaja menghadapi konflik yang dapat berakibat pada terlambatnya perkembangan sosial remaja.

## 3. Lingkungan masyarakat

Permasalahan yang dialami oleh remaja dalam proses sosialisasi di lingkungan masyarakat bahwa tidak jarang mereka bersikap tidak konsisten terhadap remaja. Di satu sisi masyarakat menganggap sudah dewasa namun di sisi lain remaja tidak diberikan kesempatan atau peran sebagaimana orang dewasa. Untuk permasalahan

yang dianggap penting, remaja sering dianggap anak kecil atau belum mampu menyelesaikan permasalahan tersebut (Ali & Asrori, 2010).

## **2.2 Konsep Komunikasi Interpersonal**

### **2.2.1 Pengertian Komunikasi**

Komunikasi pada hakikatnya adalah sebuah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan. Kata komunikasi atau communication dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin communis yang berarti “sama”. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama (Mulyana, 2010).

Menurut Rogers dan Lawrence (Cangara, 2006). Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. Sedangkan menurut Harold D. Lasswell (Cangara, 2006) mendefinisikan komunikasi adalah “siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, dan apa pengaruhnya”.

### **2.2.2 Pola Komunikasi**

Pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), pola adalah model, sistem, cara kerja. Bila dikaitkan dengan komunikasi merupakan penyampaian informasi yang dilakukan oleh seseorang dengan memberikan pertanda



pada perilaku orang lain (dalam bentuk ucapan, gerak tubuh, atau sikap) serta perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang lain.

Sedangkan menurut DeVito (2013), pola komunikasi terdiri dari beberapa macam yaitu:

1. Pola Komunikasi Primer

Pola komunikasi primer merupakan suatu proses penyampaian oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu simbol sebagai media atau saluran. Dalam pola ini terbagi menjadi dua lambang, yaitu lambang verbal dan nirverbal. Lambang verbal yaitu bahasa, yang paling sering digunakan, karena bahasa mampu mengungkapkan pikiran komunikator. Sedangkan lambang nirverbal yaitu lambang yang digunakan dalam berkomunikasi yang bukan bahasa, namun merupakan isyarat dengan menggunakan anggota tubuh antara lain; mata, kepala, bibir, tangan dan lain sebagainya.

2. Pola Komunikasi Sekunder

Pola komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang pada media pertama. Komunikator menggunakan media kedua ini karena yang menjadi sasaran komunikasi yang jauh tempatnya, atau banyak jumlahnya. Dalam proses komunikasi secara sekunder ini semakin lama akan semakin efektif dan efisien, karena didukung oleh teknologi informasi yang semakin canggih.

3. Pola Komunikasi Linear

Linear di sini mengandung makna lurus yang berarti perjalanan dari satu titik ke titik yang lain secara lurus, yang berarti penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Jadi, dalam proses komunikasi ini biasanya terjadi dalam komunikasi tatap muka (face to face), tetapi juga adakalanya komunikasi bermedia. Dalam proses komunikasi ini, pesan yang disampaikan akan efektif apabila ada perencanaan sebelum melaksanakan komunikasi.

#### 4. Pola Komunikasi Sirkular

Sirkular secara harafiah berarti bulat, bundar atau keliling. Dalam proses sirkular itu terjadinya feedback atau umpan balik, yaitu terjadinya arus dari komunikan ke komunikator, sebagai penentu utama keberhasilan komunikasi. Dalam pola komunikasi seperti ini, proses komunikasi berjalan terus yaitu adanya umpan balik antara komunikator dan komunikan.

### **2.2.3 Pengertian Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi antarpribadi yang dimaksud disini ialah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka, seperti yang dinyatakan R. Wayne Pace bahwa “Interpersonal Communication is communication involving two or more people in a face to face setting” (Cangara, 2006).

Komunikasi antarpribadi juga didefinisikan DeVito (2013) sebagai “proses pengiriman dan penerimaan pesan antar dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika”. Berdasarkan definisi DeVito, komunikasi interpersonal dapat berlangsung antara dua orang yang sedang berdua-duaan seperti suami istri yang sedang berbincang-bincang, atau antar

dua orang dalam suatu pertemuan, misalnya antara penyaji makalah dengan salah seorang peserta seminar dan ketika seorang ayah memberi nasehat kepada anaknya yang nakal dan sebagainya.

#### **2.2.4 Aspek Aspek Komunikasi Interpersonal**

Menurut Bienvenu (1987), ada lima komponen komunikasi interpersonal yaitu :

1. *Self concept*, Sebuah konsep diri , faktor yang paling penting yang mempengaruhi komunikasi dengan orang lain.
2. *Ability*, Kemampuan untuk menjadi pendengar yang baik, keterampilan yang mendapat sedikit perhatian
3. *Skill experience*, Banyak orang merasa sulit untuk melakukan kemampuan untuk mengekspresikan pikiran dan ide-ide.
4. *Emotion*, yang dimaksud emosi disini adalah individu dapat mengatasi emosinya, dengan cara konstruktif (berusaha memperbaiki kemarahan).
5. *Self disclosure*, Keinginan untuk berkomunikasi kepada orang lain secara bebas dan terus terang. Dengan tujuan untuk menjaga hubungan interpersonal.

Untuk membangun komunikasi interpersonal individu harus mempunyai konsep dalam komunikasi , yaitu bagaimana mengkonsepkan diri dan membentuk komunikasi dua arah untuk menciptakan komunikasi yang baik. Lalu harus menjadi pendengar yang baik . Kemudian individu dapat mengatur perasaan emosinya, terutama dalam mengekspresikan kemarahan dan konstruktif. Dan yang terakhir adanya keinginan untuk berkomunikasi kepada orang lain secara bebas dan terus terang dengan tujuan untuk menjaga hubungan interpersonal.

### **2.2.5 Faktor Faktor Komunikasi Interpersonal**

Dalam Jalaludin (2013) disebutkan 3 faktor yang menghubungkan hubungan interpersonal dalam komunikasi interpersonal, antara lain:

1. Percaya (trust)

Seseorang yang percaya akan meningkatkan komunikasi interpersonal karena membuka saluran komunikasi, memperjelas pengiriman dan penerimaan Informasi serta memperluas komunikasi untuk mencapai maksudnya.

2. Sikap Suportif

Sikap suportif adalah sikap yang mengurangi sikap defensive. Sikap defensive adalah bila seseorang tidak jujur, tidak menerima dan tidak empati. Komunikasi defensive terjadi karena factor personal dan factor situasional.

3. Sikap Terbuka

Sikap terbuka sangat besar pengaruhnya untuk menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Orang yang terbuka dia akan menilai pesan secara objektif, selalu berorientasi pada isi, bersifat profesional dan bersedia mengubah kepercayaannya. Mencari pengertian pesan yang tidak sesuai dengan kepercayaannya.

Dari beberapa tiga factor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal, tiga factor tersebut harus di penuhi dalam berkomunikasi antara orangtua dengan anak, dengan adanya saling percaya, adanya sikap sportif, dan sikap terbuka itu semua akan menimbulkan komunikasi yang baik.

### **2.2.6 Pentingnya Komunikasi Interpersonal**

Sebagai makhluk sosial, komunikasi interpersonal sangat penting bagi kebahagiaan hidup kita. Jhonson (Supratiknya, 2003) menunjukkan beberapa peranan yang disumbangkan oleh komunikasi interpersonal dalam rangka menciptakan kebahagiaan hidup manusia, yaitu sebagai berikut :

1. Komunikasi interpersonal membantu perkembangan intelektual dan sosial kita;
2. Identitas dan jati diri kita terbentuk dalam dan lewat komunikasi dengan orang lain;
3. Dalam rangka menguji realitas disekeliling kita serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang kita miliki tentang di dunia disekitar kita, kita perlu membandingkannya dengan kesan-kesan dan pengertian orang lain tentang realitas yang sama;
4. Kesehatan mental kita sebagian besar juga ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungan kita dengan orang-orang lain, lebih-lebih orang-orang yang merupakan tokoh-tokoh signifikan (significant figure) dalam hidup kita.

Jadi, secara tidak langsung dengan berkomunikasi individu akan mengenali jati dirinya. Komunikasi memberikan berbagai informasi yang dapat membantu individu untuk belajar dan mengembangkan kemampuan intelektualnya. Kondisi mental seseorang juga dipengaruhi oleh kualitas komunikasinya. Oleh karena itu, sebagai makhluk sosial komunikasi interpersonal merupakan hal yang penting bagi individu.

### **2.2.7 Fungsi Komunikasi Interpersonal**

Tanpa kita sadari, keberadaan komunikasi interpersonal telah berperan aktif dalam kehidupan, bahkan tidak sedikit manusia yang melakukan praktik komunikasi interpersonal ini.

Menurut Enjang (2009) komunikasi Interpersonal memiliki fungsi yaitu :

1. Memenuhi kebutuhan sosial dan psikologis. Dengan komunikasi inetrpersonal, kita bisa memenuhi kebutuhan sosial atau psikologis kita;
2. Mengembangkan kesadaran diri. Melalui komunikasi interpersonal akan terbiasa mengembangkan diri;
3. Matang akan konvensi sosial. Melalui komunikasi interpersonal kita tunduk atau menentang konvensi sosial;
4. Konsistensi hubungan dengan orang lain. Melalui komunikasi interpersonal kita menetapkan hubungan kita. Kita berhubungan dengan orang lain, melalui pengalaman dengan mereka, dan melalui percakapan–percakapan bersama mereka;
5. Mendapatkan informasi yang banyak. Melalui komunikasi interpersonal, kita juga akan memperoleh informasi yang lebih. Informasi yang akurat dan tepat waktu merupakan kunci untuk membuat keputusan yang efektif;
6. Bisa mempengaruhi atau dipengaruhi orang lain.

### **2.2.8 Pengukuran Komunikasi Interpersonal**

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur komunikasi interpersonal, penulis menggunakan alat ukur baku yang dibuat oleh Millard J. Bienvenu(1987) yaitu Interpersonal communication inventory (ICI). Pada skala ini berjumlah 40 item

pernyataan yang meliputi lima aspek yaitu self concept, ability, skill experience, emotion, self disclosure.

## **2.3 Konsep Interaksi Sosial**

### **2.3.1 Pengertian Interaksi Sosial**

Kehidupan sehari-hari melakukan interaksi dengan individu lain. Kehidupan manusia pada dasarnya merupakan kemampuan berhubungan dan berinteraksi dengan lingkungan sosial budaya yang dapat membentuk perilaku individu.. Pada proses interaksi faktor intelektual dan emosi mengambil peranan penting karena di dalam hidupnya individu tidak lepas dari individu lain dalam berperan di masyarakat.

Beberapa pakar menjelaskan pengertian interaksi sosial :

1. Menurut Bonner, interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih, sehingga kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain dan sebaliknya.
2. Menurut pendapat Young, interaksi sosial adalah kontak timbal balik antara dua orang atau lebih.
3. Menurut psikologi tingkah laku (Behavioristic psychology), interaksi sosial berisikan saling perangsangan dan pereaksian antara kedua belah pihak individu.

Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial.

Dapat dipahami bahwa terjadinya interaksi sosial karena adanya individu yang saling membutuhkan satu sama lain, interaksi sosial dimulai dari tingkat kesederhanaan dan terbatas sampai tingkat yang lebih luas dan kompleks, semakin dewasa dan bertambah umur tingkat interaksi sosial makin berkembang dan menjadi amat luas dan kompleks. Sementara itu gerungan “Kelangsungan interaksi sosial ini, ditandai dengan adanya aspek-aspek dari interaksi sosial seperti:

1. Keterbukaan individu dalam kelompok, yaitu keterbukaan individu terhadap kelompok dan penerimaan kehadiran kelompok dalam kelompoknya
2. Kerja sama individu dalam kelompok, yaitu keterlibatan individu dalam kegiatan kelompoknya dan mau memberikan ide bagi kemajuan kelompoknya seras saling berbicara dalam hubungan yang erat.
3. Frekuensi hubungan individu dalam kelompok yaitu intensitas individu dalam bertemu anggota kelompok dan saling berbicara dalam hubungan yang dekat.

### **2.3.2 Aspek Interaksi Sosial**

Manusia adalah makhluk sosial yaitu makhluk yang selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu tidak dapat dihindari bahwa manusia harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan inilah yang disebut dengan interaksi sosial. Sarlito Wirawan Sarwono (2012), menjelaskan ada



beberapa aspek yang mendasari interaksi sosial tersebut yaitu, “Komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma-norma sosial”.

#### 1. Komunikasi

Komunikasi termasuk salah satu unsur yang menentukan keberhasilan. Tapi kebanyakan komunikasi ini sering tidak dikuasai oleh manusia. Seseorang yang menguasai komunikasi akan itu memegang banyak peran penting dalam kehidupan dan sukses tidak akan jauh darinya. Ada beberapa jenis komunikasi, dilihat dari jalannya komunikasi yaitu:

- a. Komunikasi searah, yaitu komunikasi yang datang dari satu pihak saja, sedangkan pihak lain hanya menjadi penerima pesan.
- b. Komunikasi dua arah, yaitu menerima dapat berubah fungsi menjadi pengirim berita, sedangkan pengirim berita dapat menjadi penerima pesan.

Komunikasi merupakan suatu transaksi atau interaksi. Seringkali dalam melangsungkan suatu percakapan orang menjadi terhenti karena mereka tidak pandai atau tidak menguasai teknik komunikasi yang baik. Seseorang yang ahli dalam berkomunikasi tentu akan bisa membuat pembicaraan mengalir sesuai yang diharapkan. Komunikasi terdiri atas beberapa jenis yaitu komunikasi verbal dan non verbal :

- a. Komunikasi verbal

Sofyan Suri menyatakan “Pesan verbal adalah pesan yang disampaikan dengan menggunakan lambang bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Pesan

verbal dalam proses komunikasi berkaitan dengan kata dan makna, berbahasa dan berpikir.

b. Komunikasi non verbal

Komunikasi non verbal (pesan non verbal) adalah pesan yang ditimbulkan oleh gejala-gejala yang menyangkut gerak-gerik, sikap, ekspresi wajah, penampilan dan sebagainya. Komunikasi non verbal adalah penyampaian pesan tanpa kata-kata. Menurut Samuel, komunikasi tanpa kata (non verbal) meliputi 5 kategori:

1) Kualitas suara

Nada suara yang rendah akan memberikan kekuatan dan keyakinan, kalau nada tinggi akan menggambarkan kepanikan atau semangat

2) Bahasa tubuh

Bahasa tubuh adalah suatu gerakan fisik yang tidak kita sadari, dapat memperkuat atau memperlemah bahkan merusak komunikasi

3) Ekspresi wajah

Wajah manusia adalah penerus pesan yang indah. Senyum adalah bahasa komunikasi universal paling mudah dan murah dipraktikkan

4) Pakaian dan penampilan

90% dari individu dikemas oleh penampilan, sehingga orang hanya dapat melihat 10% dari diri kita yang tidak tertutup. 10% berhubungan dengan kepercayaan diri, Sentuhan persahabatan. Sentuhan persahabatan juga merupakan komunikasi non verbal.

2. Sikap

Sikap dalam kehidupan bermasyarakat sangatlah penting, misalnya sikap negatif terdapat pada orang pribumi terhadap keturunan Cina di Indonesia, atau sikap negatif pada orang kulit putih terhadap orang kulit hitam di Amerika Serikat sangat menyulitkan hubungan antara ras yang bersangkutan.

### 3. Norma norma sosial

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara seseorang dengan orang lain, individu dan kelompok dengan kelompok dalam menjalin kehidupan tersebut tentunya manusia tidak terlepas dari kehidupan bermasyarakat. Dalam kehidupan bermasyarakat tersebut, tentu ada norma-norma sosial yang harus dipatuhi (Sarwono, 2012).

#### **2.3.3 Syarat Terjadinya Interaksi Sosial**

Suatu interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, menurut Waridah (2001) Adanya kontak sosial, dan adanya komunikasi Selanjutnya akan diuraikan secara rinci satu persatu diantaranya:

##### 1. kontak sosial

Kata kontak berasal dari bahasa latin con atau cum (bersama-sama) dan tango (menyentuh). Jadi, artinya secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh:

- a. Antar Individu
- b. Antar Individu dengan suatu kelompok.
- c. Antar kelompok dengan kelompok lainnya.

#### **2.3.4 Macam-Macam Interaksi Sosial**

##### 1. Kerjasama (cooperation)

Kerjasama yang dimaksud sebagai suatu usaha bersama seorang dengan perorangan, sekelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama.

#### 2. Persaingan (competition)

Persaingan merupakan proses sosial individu atau kelompok yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang kehidupan yang menjadi perhatian umum. Cara yang dilakukan biasanya dengan menarik perhatian atau publik atau membuat prasangka tanpa melakukan kekerasan.

#### 3. Pertentangan (conflict)

Pertentangan terjadi karena adanya perbedaan tertentu antara suatu kelompok masyarakat yang lain. Perbedaan itu meliputi emosi, unsur-unsur kebudayaan, pola perilaku dan perbedaan lainnya.

### **2.3.5 Ciri-Ciri Interaksi Sosial**

Menurut Charles P. Loomis (1965), sebuah hubungan bisa disebut interaksi sosial jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Jumlah pelakunya dua orang atau lebih
2. Adanya komunikasi antar pelaku menggunakan simbol atau lambang-lambang
3. Adanya suatu dimensi waktu meliputi masa lalu, masa kini, dan masa akan datang
4. Adanya tujuan hendak dicapai.

### **2.3.6 Faktor Interaksi Sosial**

1. Imitasi

Tarde (2004) beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu berdasarkan faktor imitasi. Dampak negatif dari imitasi dalam interaksi sosial adalah:

- a. Mungkin yang diimitasi adalah salah, sehingga menimbulkan kesalahan kolektif meliputi sejumlah kolektif manusia yang tidak kecil jumlahnya
- b. Kadang-kadang orang yang mengimitasi sesuatu dengan tanpa bersikap kritis, sehingga dapat menghambat perkembangan kebiasaan berpikir kritis.

Namun imitasi juga dapat berdampak buruk pada interaksi individu jika yang diimitasi adalah hal yang salah, maka dari itu individu perlu memilih hal-hal yang baik untuk dicontoh agar dapat diterima dengan baik di lingkungannya.

## 2. Sugesti

Peranan sugesti dalam interaksi sosial hampir sama satu sama lainnya. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa sugesti merupakan pandangan dari diri sendiri maupun orang lain yang dapat diterima dan mempengaruhi sikap tertentu individu.

## 3. Simpati

Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lainnya.

### **2.3.7 Proses Interaksi Sosial**

Kejadian pada masyarakat dalam dasarnya bersumber pada interaksi individu dengan individu lainnya. Dapat dikatakan bahwa tiap-tiap orang dalam masyarakat

adalah sumber-sumber dan pusat efek psikologis yang berlangsung pada kehidupan orang lain.

1. Interaksi antar benda-benda

Interaksi ini bersifat statis, memberi respon terhadap tindakan-tindakan kita, bukan terhadap kita dan timbulnya hanya satu pihak saja yaitu orang yang melakukan perbuatan itu.

2. Interaksi antar manusia dengan manusia

Bentuk interaksi ini bersifat dinamis, member respon tertentu pada manusia lain, dan proses kejiwaan yang timbul terdapat pada segala pihak yang bersangkutan

## **2.4 Kecanduan Internet**

### **2.4.1 Definisi Kecanduan Internet**

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain. Menurut Thakkar (2006) kecanduan merupakan suatu kondisi medis dan psikiatris yang ditandai oleh penggunaan berlebihan (kompulsif) terhadap suatu zat yang apabila digunakan terus menerus dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan penggunanya (individu yang mengalami kecanduan), seperti hilangnya hubungan yang baik dengan keluarga maupun teman ataupun kehilangan pekerjaan. Sedangkan menurut Davis (dalam Soetjipto, 2005) mendefinisikan kecanduan (*addiction*) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang

biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kecanduan merupakan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi pada berbagai kesempatan yang ada akibat kurang kontrol terhadap perilaku sehingga merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaannya.

Beberapa ahli mendefinisikan kecanduan internet, di antaranya adalah Young (2010) yang berpendapat bahwa kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat online. Young (2010) membagi pengguna internet menjadi 2 kelompok yaitu *Non Dependent* (pengguna internet secara normal) dan *Dependent* (pengguna internet yang adiktif). *Non Dependent* menggunakan internet sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan menjaga hubungan yang sudah terbentuk melalui komunikasi elektronik. Pada kelompok *Non Dependent* menggunakan internet antara 4 hingga 5 jam per minggu. Sedangkan *Dependent* menggunakan internet yang berupa komunikasi dua arah untuk bertemu, bersosialisasi dan bertukar ide dengan orang-orang yang baru dikenal melalui internet. Pada kelompok *Dependent* menggunakan internet antara 20 hingga 80 jam per minggu. Maka pecandu internet menurut Young, masuk kedalam kriteria kelompok *dependent*.

Selain Young, Orzack (2004) menyatakan bahwa kecanduan internet merupakan suatu kondisi dimana individu merasa bahwa dunia maya di layar komputernya lebih menarik daripada kehidupan nyata sehari-hari. Nurfajri (dalam Nurmandia, 2013) menjelaskan kecanduan internet adalah suatu gangguan

psikofisiologis yang meliputi *tolerance* (penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan respon minimal, jumlah harus ditambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama), *withdrawal symptom* (khususnya mengalami gangguan tremor, kecemasan dan perubahan mood), gangguan *afeksi* (depresi, sulit menyesuaikan diri) dan terganggunya kehidupan sosial (menurun atau menghilang sama sekali, baik dari segi kualitas maupun kuantitas).

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kecanduan internet merupakan suatu tingkah laku dimana individu mengalami ketergantungan terhadap penggunaan internet yang ditandai dengan menghabiskan waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan menimbulkan perasaan senang, serta tidak mampu mengontrol penggunaannya sehingga menimbulkan perasaan yang tidak menyenangkan saat tidak dapat menggunakan internet. Pengertian kecanduan internet dalam penelitian ini menggunakan pengertian dari beberapa ahli diatas, karena dengan menggunakan penggabungan pengertian lebih lengkap dalam menjelaskan definisi operasional kecanduan internet.

#### **2.4.2 Aspek Kecanduan Internet**

Individu dikatakan mengalami kecanduan internet ketika menunjukkan perilaku-perilaku tertentu. Selain menjelaskan definisi-definisi dari kecanduan internet, para ahli juga menjelaskan aspek-aspek yang mempengaruhi kecanduan internet. Young (2010) menyebutkan 8 kriterium-kriterium kecanduan internet, yaitu :

- a. Merasa keasyikan dengan internet.



- b. Memerlukan waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet.
- c. Tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet.
- d. Merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
- e. Mengakses internet lebih lama dari yang diharapkan.
- f. Kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan atau karier karena penggunaan internet.
- g. Membohongi keluarga, terapis, atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet.
- h. Menggunakan internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti keadaan tidak berdaya, rasa bersalah, kegelisahan atau depresi.

Orzack (2004) menggolongkan gejala-gejala yang nampak pada individu yang mengalami kecanduan internet menjadi dua golongan, yaitu :

- a. Gejala-gejala psikologis, yaitu mengalami *euphoria* saat menggunakan komputer, tidak mampu menghentikan aktivitasnya, membutuhkan waktu tambahan dalam menggunakan komputer, berbohong kepada keluarga dan rekan kerja mengenai aktivitasnya dan mendapat masalah dengan sekolah atau pekerjaannya.

- b. Gejala-gejala fisik, yaitu mengalami *carpal tunnel syndrome*, mata menjadi kering, migren atau sakit kepala, sakit punggung, gangguan pada pola makan, mengabaikan kesehatan dan gangguan tidur.

### 2.4.3 Kriteria Kecanduan Internet

Griffiths (2008) mencantumkan enam dimensi kecanduan internet, yaitu sebagai berikut:

- a. *Salience*

Hal ini terjadi ketika penggunaan internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu, mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial). Individu akan selalu memikirkan internet, meskipun tidak sedang mengakses internet.

- b. *Mood modification*

Hal ini mengarah pada pengalaman individu sendiri, yang menjadi hasil dari bermain internet, dan dapat dilihat sebagai *strategi coping*.

- c. *Tolerance*

Hal ini merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan internet untuk mendapatkan efek perubahan dari mood.

- d. *Withdrawal symptoms*

Hal ini merupakan perasaan tidak menyenangkan yang terjadi karena penggunaan internet dikurangi atau tidak dilanjutkan (misalnya mudah marah, cemas atau tubuh bergoyang).

*e. Conflict*

Hal ini mengarah pada konflik yang terjadi antara pengguna internet dengan lingkungan sekitarnya (konflik interpersonal), konflik dalam tugas lainnya (pekerjaan, tugas, kehidupan sosial, hobi) atau konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri (konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol) yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

*f. Relapse*

Hal ini merupakan kecenderungan berulangnya kembali pola penggunaan internet setelah adanya kontrol.

Sedangkan Beard dan Wolf (dalam Soetjipto, 2005) mengusulkan menggunakan delapan kriterium diagnostik kecanduan internet. Lima kriterium pertama harus ada sebagai dasar penegakan diagnosis kecanduan internet. Sedangkan salah satu dari tiga kriterium lainnya pun harus ada. Lima kriterium yang harus ada seluruhnya yaitu :

- a. Preokupasi terhadap internet (pikiran dikuasai oleh aktivitas internet yang dilakukan sebelumnya dan mengantisipasi sesi penggunaan internet berikutnya)
- b. Kebutuhan untuk menggunakan internet dengan alokasi waktu yang terus bertambah demi untuk mengejar kepuasan.
- c. Telah mencoba dan gagal untuk mengendalikan, mengurangi atau berhenti untuk menggunakan internet.
- d. Tidak tenang, *moody*, depresi atau mudah teriritasi ketika harus menghentikan aktivitas berinternet.
- e. Aktifitas online melebihi waktu yang direncanakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa aspek-aspek kecanduan internet menurut Young (2010) meliputi merasa keasyikan dengan internet, memerlukan waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet, tidak mampu mengontrol, mengurangi atau menghentikan penggunaan internet, merasa gelisah, murung, depresi ketika berusaha menghentikan penggunaan internet, kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan atau karier karena penggunaan internet dan membohongi keluarga, terapis atau orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet. Sementara Orzack (2004) menggolongkan gejala-gejala yang nampak pada individu yang mengalami kecanduan internet menjadi dua golongan meliputi mengalami gejala psikologis dan gejala fisik. Menurut Griffiths (2008) berpendapat bahwa terdapat enam dimensi kecanduan internet meliputi *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict* dan *relapse*. Sedangkan menurut Beard dan Wolf (dalam Soetjipto, 2005) berpendapat bahwa terdapat delapan kriterium diagnostik kecanduan internet meliputi preokupasi terhadap internet, alokasi waktu yang terus bertambah dalam penggunaan internet, gagal mengurangi atau berhenti menggunakan internet, cemas ketika menghentikan aktivitas internet, aktivitas online berlebihan, mengalami masalah karena menggunakan internet, berbohong untuk menutupi aktivitas onlinenya dan menggunakan internet sebagai jalan keluar dalam mengatasi masalah.

Bentuk-bentuk kecanduan internet yang dikemukakan oleh Young (2010), akan dijadikan acuan indikator pembuatan skala kecenderungan kecanduan internet karena aspek-aspek kecanduan internet yang dikemukakan oleh Young tersebut menurut

peneliti isinya lengkap dan dapat digunakan untuk melihat masalah dan mengungkap variabel kecanduan internet.

#### **2.4.4 Faktor Penyebab Kecanduan Internet**

Young (2010) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Gender

Gender mempengaruhi jenis aplikasi yang digunakan dan penyebab individu tersebut mengalami kecanduan internet. Laki-laki lebih sering mengalami kecanduan terhadap *Game Online*, situs porno, dan perjudian online, sedangkan perempuan lebih sering mengalami kecanduan terhadap *chatting* dan berbelanja secara online.

2. Kondisi psikologis

Survei di Amerika Serikat menunjukkan bahwa lebih dari 50% individu yang mengalami kecanduan internet juga mengalami kecanduan pada hal lain seperti obat-obatan terlarang, alkohol, rokok dan *seks*. Kecanduan internet juga timbul akibat masalah-masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan dan sering menggunakan dunia fantasi di internet sebagai pengalihan secara psikologis terhadap perasaan-perasaan yang tidak menyenangkan atau situasi yang menimbulkan stress. Berdasarkan hasil survei ini juga diperoleh bahwa 75% individu yang mengalami kecanduan internet disebabkan adanya masalah dalam hubungannya dengan orang lain, kemudian individu tersebut mulai menggunakan aplikasi-aplikasi online yang bersifat interaktif seperti *chat room* dan *Game Online* sebagai cara untuk membentuk

hubungan baru dan lebih percaya diri dalam berhubungan dengan orang lain melalui internet.

### 3. Kondisi sosial ekonomi

Individu yang telah bekerja memiliki kemungkinan lebih besar mengalami kecanduan internet dibandingkan dengan individu yang belum bekerja. Hal ini didukung bahwa individu yang telah bekerja memiliki fasilitas internet di kantornya dan juga memiliki sejumlah gaji yang memungkinkan individu tersebut memiliki fasilitas komputer dan internet juga dirumahnya.

### 4. Tujuan dan waktu penggunaan internet

Tujuan menggunakan internet akan menentukan sejauhmana individu tersebut akan mengalami kecanduan internet, terutama dikaitkan terhadap banyaknya waktu yang dihabiskannya sendirian di depan komputer. Individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan, misalnya pada pelajar dan mahasiswa akan lebih banyak menghabiskan waktunya menggunakan internet. Umumnya, individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan mengalami kemungkinan yang lebih kecil untuk mengalami kecanduan internet. Hal ini diakibatkan tujuan penggunaan internet bukan digunakan sebagai upaya untuk mengatasi atau melarikan diri dari masalahmasalah yang dihadapinya di kehidupan nyata atau sekedar hiburan.

Selain faktor-faktor yang dikemukakan oleh Young (2010) terdapat factor lain yang dapat mempengaruhi kecanduan internet yang dijabarkan oleh Montag & Reuter (2015) yaitu:

#### 1. Faktor Sosial

Kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal atau individu yang mengalami permasalahan sosial dapat menyebabkan penggunaan internet yang berlebih. Hal tersebut di sebabkan individu merasa kesulitan dalam melakukan komunikasi dalam situasi *face to face*, sehingga individu akan lebih memilih menggunakan internet untuk melakukan komunikasi karena dianggap lebih aman dan lebih mudah daripada dilakukan secara *face to face*. Rendahnya kemampuan komunikasi dapat juga menyebabkan rendahnya harga diri, mengisolasi diri menyebabkan permasalahan dalam hidup seperti kecanduan terhadap internet.

## 2. Faktor Psikologis

Kecanduan internet dapat disebabkan karena individu mengalami permasalahan psikologis seperti depresi, kecemasan, *obsesive compulsive disorder* (OCD), penyalahgunaan obat-obat terlarang dan beberapa sindroma yang berkaitan dengan gangguan psikologis. Internet memungkinkan individu untuk melarikan diri dari kenyataan, menerima hiburan atau rasa senang dari internet. Hal ini akan menyebabkan individu terdorong untuk lebih sering menggunakan internet sebagai pelampiasan dan akan membuat kecanduan.

## 3. Faktor Biologis

Penelitian yang dilakukan oleh Montag & Reuter (2015) dengan menggunakan *functional magnetic resonance image* (fMRI) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan fungsi otak antara individu yang mengalami kecanduan internet dengan yang tidak. Individu yang mengalami kecanduan internet menunjukkan bahwa dalam memproses informasi jauh lebih lambat, kesulitan dalam mengontrol dirinya dan memiliki kecenderungan kepribadian depresif.

## **2.5 Konsep *Game Online***

### **2.5.1 Definisi *Game Online***

Secara umum *game* merupakan suatu bentuk permainan. *Game* tidak terbatas pada barang elektronik. *Game Online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah komunitas pecinta *game* di Indonesia, *internet game* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa seperti PS2, X Box, dan sejenisnya. (Kompas cyber media, 14 November 2003).

Jadi, yang dimaksud dengan *Game Online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan computer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

### **2.5.2 Sejarah *Game Online***

Pada awalnya, *Game Online* yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa *Personal Computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah *Counter Strike*. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di *Game Center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin



berkembangnya teknologi *game*, maka *game* jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *Game Online*.

Pada dasarnya, antara *game* jaringan dengan *Game Online* hamper sama yaitu bermain *game* dengan menggunakan *PC* sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan adalah, dengan *gameonline*, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lain.

Saat muncul pertama kalinya pada 1969, komputer hanya bias dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah computer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Pada 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas *LAN (Local Area Network)* saja tetapi sudah mencakup *WAN (Wide Area Network)* dan menjadi internet. *Game Online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

*Games* berkembang dengan sangat cepat, berawal dari *singleplayers game* lalu ke *multi-players game*. *Game* Mario Bross, Tetris, Contra, dan Space War adalah beberapa *game single/double-players game* yang cukup terkenal. *Game* ikut berkembang setelah tahun 1990an internet mulai dikenal. *Geme* tidak lagi dimainkan secara sederhana dengan sistem *single/double-players*, *game* telah dimainkan dengan

jaringan internet atau lebih dikenal dengan *Game Online*. *Game Online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. *Game Online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone*, bahkan di tablet sekalipun. *Game Online* juga tidak terbatas pada bentuk, game bias dimainkan di sosial media seperti *facebook*, *twitter*, bahkan *Friendster* ataupun *google+*.

### 2.5.3 Jenis *Game Online*

*Game Online* mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda. Berikut ini adalah pembagian game berdasarkan genre/jenisnya:

#### 1. *Shooter Game*

*Game* ini dikonsepskan adalah game berjenis tembakmenembak. *Game* pada genre ini antara lain *Counter Strike*, *PointBlank*, *Mercenary Ops*, dll. Shooter game dulu dinominasi oleh FPS (*first player shooter*), tetapi setelah berkembang sekarang menjadi *Thrid person shooter* dan *Mmo-FPS (multi massive online fps)*.

#### 2. *Adventure Game*

*Game* petualangan adalah *game* yang paling menarik dikembangka dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualangan adalah jenis permainan awal yang kemudian berkembang. *Game* petualangan seperti Mario boss dan sonic adalah game yang terkenal pada tahun 90an.

#### 3. *Action Game*

*Game action* mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Game action* pada perkembangannya sering digabungkan dengan

*adventure game* dan menjadi genre baru *action adventure game*, game yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan.

#### 4. *Role Playing Game*

*Game* ini sangat cocok untuk dimainkan secara *online* konsep *role playing game* disini artinya setiap pemain yang memainkan *game* tersebut “bebas” melakukan apa saja yang diinginkan pada game itu sendiri. Bebas maksudnya adalah bebas memilih fitur-fitur yang disediakan *game* tersebut. *Game* ini mempunyai banyak *quest* dan tingkatan level yang membuat para pemainnya tidak dapat meninggalkan game ini.

#### 5. *Real time strategy*

RTS pada dasarnya adalah permainan yang mengandalkan kemampuan para *gamers* dalam mengolah taktik dan strategi. permainan ini memicu pemainnya untuk berpikir lebih cepat. Menang tidaknya kita dalam *game* ini juga ditentukan oleh pengalaman kita dalam bermain game RTS. *Game Online* RTS yang paling terkenal di Indonesia adalah *defence of the ancient*.

#### 6. *Simulation*

Permainan simulasi adalah permainan yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari sebuah obyek. Permainan simulasi tidak jauh beda dengan aslinya, bahkan sebagian perusahaan mengembangkan *game* simulasi sebagai *test* seperti simulasi pesawat terbang. *Game* simulasi dikembangkan untuk mengurangi resiko yang muncul jika menggunakan objek tersebut secara riil.

#### 7. *Society game*

Permainan sosial adalah permainan yang fokus kepada kehidupan sehari-hari. Permainan ini lebih kepada pengembang permainan tamagochi atau permainan *Barbie*. Permainan ini bertujuan untuk membentuk karakter kita sesuai dengan yang kita inginkan di dunia game itu sendiri.

#### 8. *Browser game*

*Game browser* adalah jenis permainan yang termasuk “baru” dikalangan *developer game*. Permainan ini mulai dikenalketika internet menyebar ke seluruh dunia. Permainan ini mengedepankan “*simple*”, kita tinggal membuka *browser* dan dapat bermain tanpa ada syarat apapun. Permainan ini lebih cenderung dimainkan untuk mengisi waktu luang ketika bosan, misalnya *game zynga*.

#### 9. *Music/dance game*

Permainan Musik/*dance* adalah jenis pengembangan baru di dunia game. Permainan ini menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian. Permainan ini bahkan cukup populer dimainkan dikeramaian seperti di mall. Permainan musik/dance di dunia online sanyat banyak, salah satunya *ayodance*, *showtime*, *streetidol*, dll.

#### 10. *Cross-platform game*

Game ini mempunyai konsep permainan yang dapat dimainkan dimana saja. *Cross-platform game* adalah pengembangan satu jenis game yang dapat dimainkan di semua perangkat game, seperti *playstation*, *nintendo*, PC, dll.

### 2.5.4 Pengaruh *Game Online* Terhadap Pendidikan

Siswa yang gemar bermain *Game Online* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *Game Online*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayangbayang game yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau kadang-kadang membolos sekolah hanya untuk bermain game.

Kebanyakan para *player* menganggap bahwa *game* tidak mempengaruhi belajar mereka, namun pada kenyataannya kebanyakan dari mereka mengalami penurunan prestasi. Hal ini menunjukkan, walaupun tidak mempengaruhi nilai tetap kebanyakan keadaan posisi mereka statis, dalam arti kelihatan mereka hanya sekedar membuang waktu dengan hal yang sebagian besar tidak bermanfaat.

Dengan kata lain bermain *game* ternyata lebih cenderung merugi daripada menguntungkan, selain materi juga waktunya, beberapa penelitian mengatakan bahwa anak yang fanatik bermain *game* biasanya merupakan individu yang terintelejensi tinggi, bermotivasi, dan berorientasi pada prestasi. Namun semua itu tergantung sama siswa itu sendiri, jika ia mengatur waktu dengan baik maka prestasi di sekolahnya tidak akan menurun.

### **2.5.5 Dampak Negatif *Game Online***

#### **1. Secara Sosial**

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan kita hanya di *Game Online* saja, sehingga

membuat para pecandu *Game Online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *Game Online*.

## 2. Secara Psikis

Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang kita mainkan. Kita jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita. Melakukan apapun demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

## 3. Secara Fisik

Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain *Game Online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian. (Suryanto & Nico, 2015)

Menurut Aqila Smart dalam (Rikky, Santoso, & Purnomo, 2017), mengemukakan bahwa ada 5 dampak negative *Game Online* antara lain:

1. Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Biasanya, jarak normal yang harus dilakukan orang dari depan televisi adalah sekitar 1 m lebih, sedangkan anak-anak akan terasa tidak puas saat mereka sedang bermain game dengan jarak segitu apalagi saat bermain game mereka sampai melakukannya dalam waktu yang tidak sebentar alis lama. Hal tersebut juga menimbulkan efek-efek negatif lainnya, tidak hanya dapat merusak penglihatan, tapi juga dapat membuat anak menjadi terlena karena keasyikan apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka sudah terlanjur bermain games. Dengan begitu mereka melupakan waktu untuk mandi, makan, bahkan sampai lupa untuk mengerjakan PR.

2. Membuat anak malas belajar

Bermain adalah salah satu yang paling menyenangkan terutama bagi anak-anak. Bila dibiarkan anak untuk bermain game tanpa terkendali, tentu anak akan menjadi orang yang mulai malas untuk pergi ke sekolah dan belajar karena kekurangan waktu dan konsentrasi penuh dalam belajar dengan baik.

3. Mengajarkan kekerasan

Biasanya, anak-anak akan memilih permainan yang memiliki tingkatan ketegangan yang tinggi, seperti game action dan lin sebagainya yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif pada diri anak. Anak akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam game mereka tersebut sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak.

4. Berpeluang mengajarkan judi

Biasanya orang saat “nge-game” tidak lepas dari taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain games. Apalagi, game tersebut merupakan salah satu game pertarungan. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari anda akan berakibat buruk dan anak bias kebablasan dengan perjudian besar.

#### 5. Berisiko kecanduan

Dalam masa ini segala sesuatunya yang terjadi adalah kegiatan yang belum menimbulkan kerusakan serius meskipun sebagian orang sudah terlihat adanya gejala kecanduan. Namun pada penelitian terbaru pada usia awal belasan tahun menemukan hamper sepertiganya game setiap harinya dan yang lebih mengkhawatirkan lagi, yaitu sekitar 7% bermain games sekitar 30 menit. Menanggapi hal tersebut, Griffiths (2012) mengatakan betapa besar dampak pada jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan social anak dan remaja.

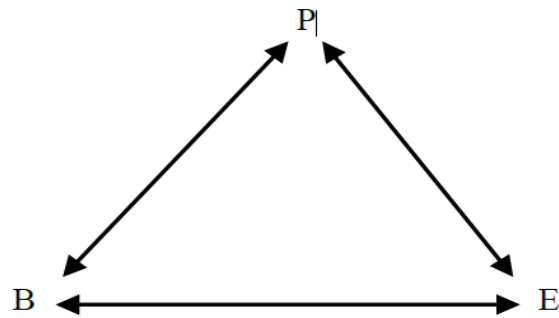
## **2.6 Teori Social Learning Bandura**

### **2.6.1 Prinsip Teori Social Learning Bandura**

#### 1. Hakikat Manusia

Penjelasan Bandura tentang teorinya seperti yang dikutip oleh Hall dan Lindzey (1981: 617), yakni Manusia dapat dipahami melalui interaksi timbal balik antara perilaku, kognitif, dan lingkungan. Hubungan ketiganya dapat digambarkan sebagai berikut :





Perilaku (B=Behavior), kognitif dan faktor personal (P=Personal) serta lingkungan (E=Eenvironmental) saling menentukan satu sama lain. (diambil dari Hjelle & Ziegler, 1981)

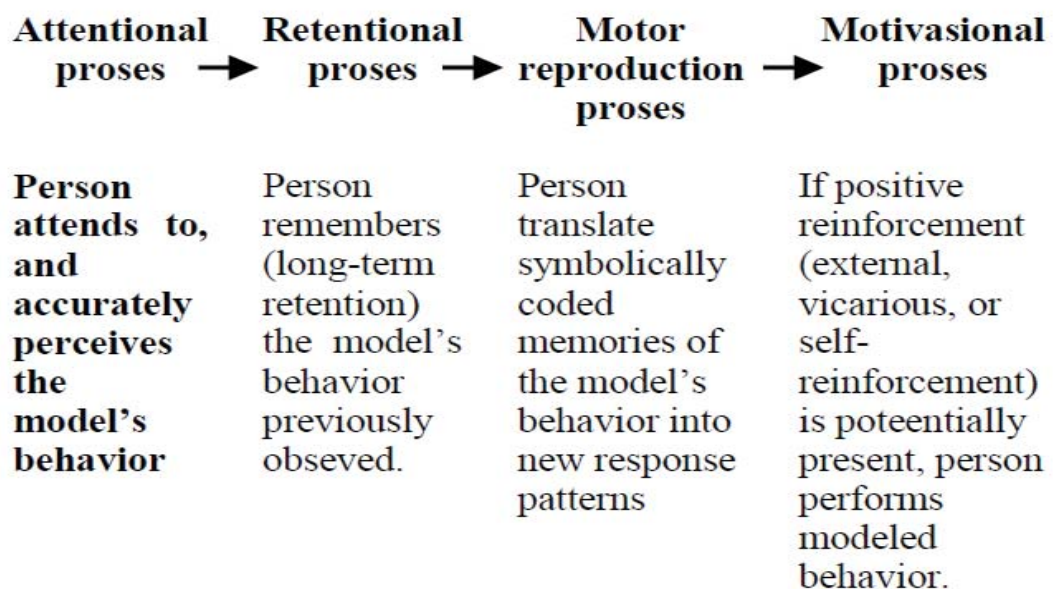
Gambar 2.1 Kerangka Konsep Model Teori Social Learning

Pada dasarnya manusia mempunyai kemampuan untuk berpikir dan mengatur atau mengarahkan diri sehingga ia dapat pula mengontrol lingkungan, disamping manusia juga dibentuk oleh lingkungannya. dengan demikian, perilaku dipelajari individu melalui interaksi dengan lingkungan, dan perkembangan kepribadiannya tergantung pada interaksi tersebut.

## 2. Modifikasi Perilaku

Dalam berinteraksi, individu melakukan pengamatan terhadap individu lain. Belajar dengan pengamatan dinamakan modeling. Dalam modeling terjadi proses peniruan terhadap model. Belajar dengan pengamatan (observasional learning) meliputi empat proses, sebagaimana gambaran berikut :

Gambar 2.2 Proses-proses dalam observational learning (diambil dari Hjelle & Ziegler, 1981)



Reinforcement eksternal berfungsi sebagai informasi dan sebagai pendorong (incentive) bagi individu untuk menunjukkan suatu perilaku. Individu juga mempelajari reinforcement yang diperoleh model yang diamati dan dapat mereinforce dirinya sendiri.

Melalui kognitifnya, individu dapat melakukan self-control sehingga ia dapat mengarahkan dan mengatur dirinya. Dalam melakukan pengamatan terhadap orang lain, lingkungan dan perilakunya dapat dikelola sesuai dengan kemampuannya dalam berinteraksi.

Menurut Nelson-Jones (1995) selain observational learning, proses belajar dapat dilakukan dengan cara enactive learning (belajar lewat peran) atau belajar dari pengalaman. Dalam enactive learning, individu mempelajari konsekuensi yang menyertai suatu perilaku. Berdasarkan pengalamannya terhadap konsekuensi tersebut, individu akan lebih mengembangkan keterampilannya hingga menemukan suatu bentuk perilaku yang lebih baik.

## 2.7 Keaslian Penelitian

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian

| No | Judul Karya ilmiah dan penulis  | Variable  | Jenis Penelitian         | Hasil   |
|----|---|---|--------------------------|---|
| 1  | Association between physiological oscillations in self-esteem, narcissism and internet addiction (Pantic Igor, 2017)      | - Self esteem<br>- Narcissism<br>- Internet addiction                                 | Cross Sectional          | Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa dengan tingkat kecanduan internet yang lebih tinggi memiliki harga diri yang jauh lebih rendah Dan individu dengan perilaku narsis yang lebih jelas memiliki tingkat penggunaan Internet yang lebih tinggi |
| 2  | Association between Internet gaming disorder and adult attention deficit and hyperactivity disorder and their correlates: | - Internet gaming disorder (IGD)<br>- Attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) | Static group comparasion | Hasil penelitian menunjukkan bahwa impulsif dan permusuhan secara parsial memediasi hubungan antara IGD dan ADHD  |

|   |  |  |                              |   |  |
|---|--|--|------------------------------|---|--|
|   | Impulsivity and hostility (Yen Yu, 2016)   | - Impulsivity<br>- hostility   |                              |   |  |
| 3 | Hubungan antara kecanduan <i>Game Online</i> dengan depresi (Puspitosari, 2009)  | - Kecanduan <i>Game Online</i><br>- Depresi                                  | Deskriptif non-experimental  | Hasil menunjukkan hubungan yang lemah antara kecanduan <i>Game Online</i> dengan depresi  |  |
| 4 | Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and Internet Gaming Disorder (Charlotte, 2016)                            | - Contingent Self Worth<br>- Gaming motivation<br>- Internet gaming disorder | Deskriptif analitik korelasi | Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi antara Contingent self worth, gaming motivation, dan internet gaming disorder.         |  |
| 5 | Pengaruh komunikasi interpersonal dan loneliness terhadap adiksi <i>Game Online</i> (Rochmah, 2011)                        | - Komunikasi interpersonal<br>- Loneliness<br>- Adiksi <i>Game Online</i>    | Studi korelasi               | Hasil penelitian menunjukan ada pengaruh komunikasi interpersonal dan loneliness terhadap adiksi <i>Game Online</i> .               |  |
| 6 | hubungan kecanduan <i>Game Online</i> dengan kualitas tidur remaja di warnet centro plosowarno baru surabaya (jihad, 2013) | - Kecanduan <i>Game Online</i><br>- Kualitas tidur remaja                    | Cross sectional              | Terdapat hubungan antara kecanduan <i>Game Online</i> dengan kualitas tidur remaja di warnet centro plosowarno baru Surabaya        |  |
| 7 | Hubungan konflik interaksi orang tua dengan kecanduan <i>Game Online</i> pada remaja (Ardi, 2017)                          | - Interaksi orangtua<br>- Kecanduan <i>Game Online</i>                       | Cross sectional              | Terdapat hubungan antara konflik interaksi orangtua dengan kecanduan <i>Game Online</i> remaja                                      |  |
| 8 | Tingkat komunikasi interpersonal ibu dan remaja dengan sikap remaja pada ibu bekerja (Samawati, 1994)                      | - Komunikasi interpersonal ibu dan remaja<br>- Sikap remaja pada ibu bekerja | Study korelasi               | Hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan antara komunikasi interpersonal ibu dan remaja dengan sikap remaja pada ibu bekerja |  |