

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep remaja**

##### **1. Pengertian**

Batasan remaja menurut WHO adalah suatu masa dimana secara fisik individu berkembang dari saat pertama kali menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder sampai mencapai kematangan seksual, secara psikologis individu mengalami perkembangan dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa dengan batasan usia 10-20 tahun (Sarwono, 2010). Remaja menurut Hurlock (1992), adalah suatu periode transisi dari masa anak-anak menjadi dewasa awal dan mencapai kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Pratiwi, 2015). Santrock (1999) mengungkapkan remaja adalah masa transisi baik secara fisik, transisi secara intelektual serta transisi peran sosial. Dapat disimpulkan bahwa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dengan batasan usia antara 10-20 tahun dengan menunjukkan kematangan fisik, psikologis, dan sosial. Dari masa peralihan tersebut remaja menjadi relatif mandiri secara sosial.

##### **2. Tugas-tugas perkembangan masa remaja**

Tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya sikap dan meninggalkan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk kemampuan bersikap dan perilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja, menurut Hurlock (Asrori, 2004:10) adalah berusaha:

- a. Mampu menerima keadaan fisiknya
- b. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa
- c. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis
- d. Mencapai kemandirian emosional
- e. Mencapai kemandirian ekonomi

- f. Mengembangkan konsep dan ketrampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat
- g. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua
- h. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa
- i. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan
- j. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Senada dengan pendapat Hurlock, William Kay (Pratiwi, 2015) mengemukakan tugas-tugas perkembangan remaja itu sebagai berikut:

- a. Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya
- b. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas
- c. Mengembangkan ketrampilan berkomunikasi intrapersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual maupun kelompok
- d. Menemukan manusia model yang dijadikan identitasnya
- e. Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri
- f. Memperkuat *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) atas skala nilai, prinsip-prinsip atau falsafah hidup
- g. Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap perilaku) kekanak-kanakan.

Lebih lanjut Havighurst (Hurlock, 1991) mengemukakan bahwa tugas perkembangan remaja adalah sebagai berikut:

- a. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- b. Mencapai peran sosial pria, dan wanita.

- c. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuh secara efektif.
- d. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- e. Mencapai kemandirian yang emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.
- f. Mempersiapkan karir ekonomi.
- g. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- h. Memperoleh perangkat dan sistem etis sebagai pegangan untuk perilaku mengembangkan ideologi.

## B. Perilaku

### 1. Definisi perilaku

Menurut Skinner, seperti yang dikutip oleh Notoatmodjo (2003), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori Skinner ini disebut teori “ S-O-R” atau *Stimulus-Organisme-Respon*.

Menurut Notoatmodjo seperti yang dikutip Priyoto (2014), Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar.

Dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus ini, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua (Notoatmodjo, 2007):

#### a. Perilaku tertutup

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang

terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

b. Perilaku terbuka

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik, yang dengan mudah yang diamati atau dilihat oleh orang lain.

## 2. Domain perilaku

Menurut Bloom, seperti dikutip Purwoastuti (2015), membagi perilaku itu didalam 3 domain:

a. Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Tanpa pengetahuan seseorang tidak mempunyai dasar untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang dihadapi.

b. Sikap

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau obyek. Allport (Priyoto, 2014) menjelaskan bahwa sikap mempunyai tiga komponen pokok:

- 1) Kepercayaan (keyakinan), ide, konsep terhadap suatu obyek
- 2) Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu obyek
- 3) Kecendrungan untuk bertindak.

c. Praktik atau tindakan

Suatu sikap belum otomatis terwujud suatu tindakan. Untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan yang nyata diperlukan faktor pendukung suatu kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas dan faktor dukungan praktik ini mempunyai beberapa tingkatan:

1) Persepsi

Mengenal dan memilih berbagai obyek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil adalah merupakan praktik tingkat pertama.



## 2) Respon

Dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar dan sesuai dengan contoh adalah merupakan indikator praktik tingkat kedua.

## 3) Mekanisme

Apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan, maka ia sudah mencapai praktik tingkat tiga.

## 4) Adopsi

Adaptasi adalah suatu praktik atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik. Artinya tindakan itu sudah di modifikasi tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

### 3. Bentuk perilaku remaja

Bentuk perilaku remaja disekolah dapat dilihat berdasarkan komponen berikut (Aziz, 2015):

- a. Persahabatan
- b. Kepemimpinan
- c. Sikap keterbukaan
- d. Inisiatif sosial
- e. Partisipasi dalam kegiatan kelompok
- f. Tanggung jawab dalam tugas kelompok
- g. Toleransi terhadap teman.

### 4. Faktor-faktor pembentuk perilaku remaja

#### a. Faktor Internal

Merupakan potensi yang sudah ada pada diri seseorang sejak lahir. Maryana mengungkapkan harga diri dan kecerdasan merupakan faktor internal yang paling berpengaruh terhadap perilaku sosial. Harga diri yaitu sejauh mana individu memandang dan menghargai dirinya sendiri sehingga ia mampu berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya. Menurut Krech (dalam Maryana,2006) peningkatan derajat

harga diri dapat membawa seseorang kepada inisiatif sosial, sedangkan penurunan derajat harga diri dapat membawa seseorang pada sifat agresif dan tidak bersahabat. Faktor kecerdasan yaitu kemampuan secara kognitif yang dimiliki oleh individu. Seseorang dapat berperilaku baik, bergaul secara efektif apabila ia memiliki kecerdasan sosial. Melalui kemampuan seseorang mampu menangkap pesan-pesan dari suatu perilaku serta mampu memahami perilaku sosial yang harus di tampilkan dalam hubungan sosial.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari pengalaman atau lingkungan yang berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa antara lain:

1) Keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan manusia dan yang paling dekat, tempat belajar dan menyatakan diri sebagai manusia sosial didalam hubungan interaksi dengan kelompoknya. Hubungan dengan anggota keluarga mempengaruhi perilaku sosial anak terhadap orang lain diluar lingkungan rumah. Perilaku dan sikap sosial mencerminkan perlakuan yang baik dan diterima dirumah (Aziz, 2015).

2) Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mandiri dan mampu mengembangkan potensi dirinya baik aspek moral, spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial. Sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak, baik dalam berfikir, bersikap maupun berperilaku (Hurlock). Sekolah mempunyai peranan dan tanggung jawab dan membantu siswa dalam mencapai tugas perkembangannya (Baskoro, 2010).

### 3) Teman sebaya

Proses sosialisasi remaja dengan teman sebaya menurut Hurlock yaitu:

- a) Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, artinya dalam kelompok terdapat aturan bagi anggota kelompoknya misalnya komunikasi dengan baik dan menarik dan dapat dimengerti kelompoknya.
- b) Belajar memainkan peran yang dapat diterima, artinya aturan kelompok memiliki kebiasaan yang telah ditentukan dan disepakati oleh anggotanya.
- c) Perkembangan sikap sosial, artinya remaja dituntut untuk bergaul dengan baik dan harus menyukai orang lain dan aktivitas sosial kelompoknya (Qomariah, 2010).

### 4) Media massa

Pesatnya kemajuan teknologi memudahkan remaja untuk memperoleh informasi dan komunikasi dengan cepat. Media massa berupa perangkat komunikasi mempunyai peranan dalam mengembangkan perilaku sosial remaja, misalnya televisi, internet proses peniruan dapat dilakukan remaja dalam kehidupan sosialnya apabila dominan pada televisi. Hal ini bukan hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dampak negatif bagi perkembangan perilaku sosial remaja (Adwitiya, 2015).

## C. Perilaku adiksi *game online*

### 1. Pengertian

Pengertian game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Umumnya permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa online dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online. Terdapat banyak jenis Permainan online, dari mulai permainan sederhana

berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang dapat dimainkan oleh banyak pemain sekaligus (Pratiwi, 2015).

*Game online* alat rekreasi yang merupakan sarana untuk mengurangi stress, tetapi dapat menimbulkan dampak negatif (Putro dan Nurjanah, 2013). Pemain game online mempunyai risiko menjadi kecanduan hingga melakukan tindakan-tindakan kejahatan, bahkan mengalami gangguan jiwa, dan kecenderungan mengalami gangguan kesehatan, kurangnya perawatan diri dan masalah sosial, menurut Abedini (dalam Adwitiya, 2015).

Kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya kebergantungan pada hal yang disenangi (Priyoto, 2014). Menurut Soetjipto yang dikutip Pratiwi (2015), Kecanduan adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kompulsif berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktifitas tertentu. Secara umum, sumber adiksi berupa zat yang dikonsumsi atau kegiatan yang dilakukan. Zat yang dikonsumsi misalnya adalah narkoba, rokok, alkohol dan lain-lain. Sedang kegiatan atau aktivitas yang mengakibatkan adiksi misalnya bermain game, belanja, bekerja dan lain-lain.

Kecanduan bermain *game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Kim, 2003). Artinya seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya (Permatasari, 2016). Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* biasa menggunakan waktu 2-10 jam perminggu bahkan 20 sampai 39 jam seminggu (Kusumadewi, 2009).

## **2. Faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online***

Menurut Wan & Chio (dalam Rachmawati, 2015), faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang sangat menyukai *game online* adalah:



- a. Hiburan dan rekreasai
- b. Emosional coping (pengalih perhatian dari kesepian, isolasi dan kebosanan, melepaskan stres, relaksasi, kemarahan dan penggunaan frustrasi)
- c. Melarikan diri dari kenyataan
- d. Hubungan interpersonal dan memuaskan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan, dan menghasilkan rasa memiliki dan pengakuan)
- e. Kebutuhan untuk berprestasi
- f. Kebutuhan untuk adanya kegembiraan dan tantangan dalam diri
- g. Kebutuhan akan kekuasaan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi individu menjadi adiksi *game online* menurut Yee (dalam Hardanti, 2013) yaitu :

a. Faktor atraksi

Faktor atraksi adalah faktor yang mendorong penggunaan waktu dan keterikatan pribadi terhadap *game online* dalam lingkaran penghargaan dan jaringan relasi yang kian bertambah.

b. Faktor motivasi

- 1) Dorongan memajukan karakter pemain
- 2) Mengenal teknik game
- 3) Berkompetisi
- 4) Bersosialisasi
- 5) Mempunyai hubungan yang dalam dan bermakna
- 6) Kecenderungan bekerja sama menjadi bagian dari kelompok
- 7) Keinginan untuk menemukan hal-hal baru
- 8) Mendalami karakter permainan
- 9) Menciptakan keunikan
- 10) Sebagai pelarian

### 3. Dampak negatif kecanduan *game online*

#### a. 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. Ketrampilan 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 *gameonline* (Ekasari, 2012).

#### b. Secara Psikologis

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 apa pun 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 (Soebastian, 2010).

#### c. 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 (Sanditaria, 2012).

Dampak negatif adiksi game online pada remaja menurut Wulan (2014):

- 1) Malas belajar
- 2) Malas sekolah
- 3) Sulit konsentrasi
- 4) Jarang kerjakan tugas
- 5) Sering melamun
- 6) Sering tidur di kelas

#### 4. Kriteria adiksi game online

Terdapat 8 kriteria adiksi game online menurut Young (dalam Rachmawati, 2015), yaitu:

- a. Keasyikan dengan *game*
- b. Berbohong atau menyembunyikan waktu bermain *game*
- c. Hilangnya ketertarikan pada aktifitas lain
- d. Penolakan psikologis
- e. Defensive dan permarah
- f. Penolakan psikologis
- g. Bermain *game* sebagai tempat pelarian
- h. Tetap bermain *game* meskipun tahu konsekuensinya

Sedangkan kriteria kecanduangame *online* menurut Nicholas Yee (dalam Kusumadewi, 2009) adalah individu yang mengalami kecanduan terhadap game dengan sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

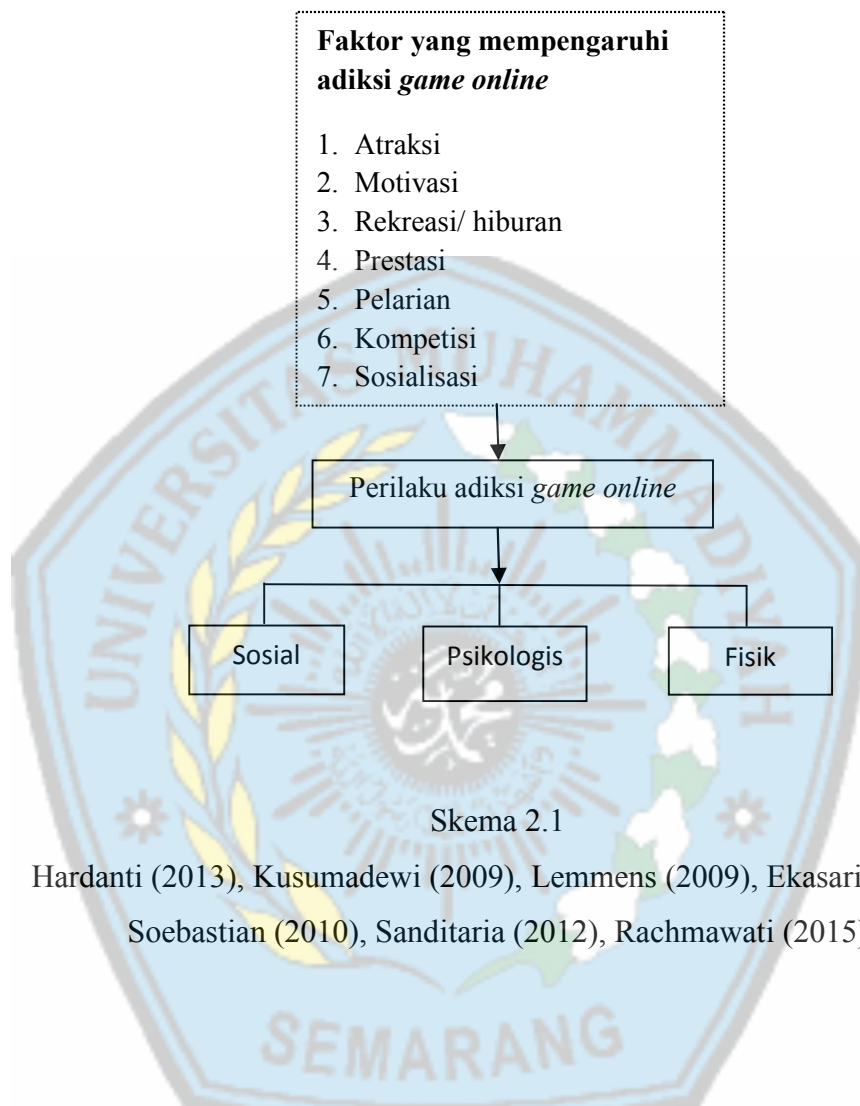
- a. Cemas, frustasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.
- b. Perasaan bersalah saat bermain.
- c. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
- d. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena game.
- e. Masalah dalam kehidupan sosial.
- f. Masalah dalam hal finansial.

Terdapat tujuh kriteria adiksi *game online* menurut Lemmens (2009) yaitu jika selama enam bulan terakhir terdapat kriteria :

- a. *Salience* yaitu individu menghabiskan sepanjang hari untuk berfikir tentang bermain *game online*.
- b. *Tolerance* yaitu menghabiskan banyak waktu / meningkatkan jumlah waktu bermain *game online*.
- c. *Mood modification* yaitu bermain untuk melupakan kehidupan nyata.
- d. *Relapse* yaitu upaya orang lain gagal mencoba mengurangi penggunaan *game online* individu.
- e. *Withdrawal* yaitu individu merasa buruk ketika tidak bisa bermain.
- f. *Conflict* yaitu individu sering terlibat perkelahian dengan orang lain.
- g. *Problems* yaitu individu mengabaikan / melupakan kegiatan penting lainnya (misalnya sekolah, pekerjaan, kegiatan kelompok) untuk bermain *game online*.



#### D. KERANGKA TEORI



## E. KERANGKA KONSEP

