

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 *Game Online*

##### 2.1.1 Definisi *Game Online*

*Game online* didefinisikan sebagai permainan berbasis komputer yang dimainkan melalui internet termasuk PC (*Personal Computer*), *console*, dan *wireless game* (OECD, 2015:9). Menurut Young (2011: 41) *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau internet) sebagai medianya. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. *Game* atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. *Game online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (internet).

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2003 dalam Misnawati, 2016:4), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Dalam pengertian yang luas *game* berarti hiburan. *Game* juga merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual (*intellectual playability*).

Sementara kata *game* bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya

### 2.1.2 Jenis-jenis *Game Online*

*Online game* adalah *game* yang terkoneksi dengan jaringan internet. *Online game* yang paling sering dimainkan oleh *gamers* di seluruh dunia adalah MMOG (*massively multiplayer online game*). MMOG terbagi lagi dalam beberapa jenis permainan, antara lain MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*), MMORTS (*massively multiplayer online real time strategy*), dan lain-lain (Puspito & Ananta, 2009:2). Beberapa jenis MMOG antara lain : MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*): *Ragnarok, Seal*, MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) : *WarCraft, DotA, mobile legend* MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) : *Counter Strike, Rising Force, dan Perfecct Wars* (Yanto, 2011:6).

Menurut *Organisation of Economic Co-operation and Development* atau (OECD, 2005 : 10 ) terdapat empat tipe utama *game online*, yaitu :

- 1) *Classic board* dan *card games* yang ditawarkan oleh *Poker, Bridge*, dan *Catur* dapat dimainkan oleh dua orang pemain atau lebih dengan menggunakan koneksi internet yang juga memungkinkan mereka untuk dapat mempertahankan ranking dan skor mereka. Antar pemain juga dapat menggunakan fasilitas *chat* secara *online*.

- 2) *Personal Computer (PC)* atau *console game* dengan pilihan jaringan, dimana pilihan *online* merupakan pelengkap utama untuk mempertahankan skor, mengunduh *patch* serta melakukan pembaharuan.
- 3) *Multiplayer game* merupakan permainan tetap dimana para pemain dapat memainkannya sendiri atau secara berkelompok dalam dunia virtual yang terus berkembang. Jenis permainan yang palinh berkembang adalah *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* atau MMORPG.
- 4) *Entertainment games* yang menyediakan suatu tempat untuk jenis-jenis aplikasi pembelajaran, pelatihan, dan interaktif lainnya.

### **2.1.3 Definisi Kecanduan *Game Online***

*Game online* merupakan salah satu permainan yang terhubung dengan internet yang sangat diminati mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas dan *refreshing*. Namun, tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan bermain *game online*. Banyak dari pengguna fasilitas seperti *game online* ini mengabaikan kewajibannya demi bermain *game online* (Laili, 2015:2).

Kecanduan didefinisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental dan kesejahteraan finansial individu (Young, 2011:6) Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi

negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal. Seseorang bisa dikatakan kecanduan *game online* jika penggunaannya bisa lebih dari 3 jam dalam sehari (Laili, 2015:2). Para pemain *online game* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game dan tidak menghiraukan aktifitas lain yang penting seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *online game* (Syahran, 2015:3). Seperti kecanduan lainnya, *game online* telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seorang yang kecanduan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* demi mendapatkan kesenangan. Ketika tidak dapat bermain *game online* maka akan menyebabkan kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet, maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah, dan pekerjaan (Santoso, 2013:2).

Para praktisi mengembangkan istilah *cyber-disorder* sebagai diagnostik informal yang merujuk pada masalah klinis yang terkait dengan internet dan mencakup beberapa subtype berikut : (1) kecanduan *cyber-sexual* ditandai dengan penggunaan internet yang berorientasi seksual secara kompulsi, (2) kecanduan *cyber-relationship* ditandai dengan interaksi secara *online* yang berlebihan, (kompulsi dalam jaringan misalnya judi, belanja, atau melakukan perdagangan secara *online*, (4) kelebihan informasi, meliputi *surfing Web* atau

pencaharian *database*, (5) kecanduan computer, meliputi adanya keterlibatan secara impulsive dalam bermain *game online* (Young, 2011:103 ).

*Game online* adalah jenis permainan yang tersambung dengan internet, sehingga individu dapat bergabung tanpa adanya batasan dan dapat mengakses secara bebas, tidak ada perbedaan usia baik anak-anak hingga orang tua. Secara internal, individu yang memiliki kecanduan *game online* akan mendapati rasa senang, kepuasan pada diri, dan kegairahan ketika menggunakannya. Pecandu *game online* merasa gelisah dan tidak nyaman jika tidak memainkannya.

Jadi, kecanduan *game online* adalah dorongan kebiasaan untuk terlibat secara terus-menerus dalam bermain *game online* yang menimbulkan dampak negatif pada pekerjaan dan hubungan sosial.

#### **2.1.4 Aspek-aspek Kecanduan Game Online**

Menurut (Young, 2011 : 84), aspek-aspek kecanduan *game online* adalah :

##### 1) *Salience*

Merupakan suatu ciri khas pecandu *game online*, yakni ia akan selalu berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari dan disibukkan oleh *game online*.

##### 2) *Mood Modification*

Merupakan pengalaman subjektif dimana seseorang memiliki ikatan pada *game online*, misalnya ia akan bermain game online dengan tujuan untuk melarikan diri dari masalah dan ia akan merasakan buruk jika bermain *game online*.

### 3) *Tolerance*

*Tolerance* berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan meningkatkan waktu bermain *game online* hingga ia merasa puas dan bermain *game online* akan menurun jika ia bermain *game online* terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama.

### 4) *Conflicts*

Merupakan suatu permasalahan yang timbul karena bermain *game online* secara berlebihan, misalnya bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan dan seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan membawa dampak negative bagi pekerjaannya.

### 5) *Time Restriction*

Merupakan pembatasan terhadap waktu, dimana seseorang yang mengalami kecanduan *game online* tidak berhasil dalam mengendalikan atau menghentikan penggunaan *game online*.

Ciri-ciri kecanduan *game online* dibawah ini dipaparkan oleh (Laili, 2015:3).

1. Bermain *game* yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari
2. Rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain *game*
3. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain *game* yang sama
4. Bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta *game* tersebut
5. Kesal dan marah jika dilarang total bermain *game* tersebut
6. Senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya

7. Sangat antusias sekali jika ditanya masalah *game* tersebut
8. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam-jam di luar sekolah
9. Tertidur di sekolah, sering tidak mengerjakan tugas sekolah dan nilai menjadi jelek
10. Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman

### **2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online***

Beberapa penilaian yang menunjukkan bahwa faktor utama penyebab kecanduan *game online* adalah faktor psikologis, yakni (Young, 2011 : 82) :

#### **1. Rendahnya *self-esteem***

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mempersepsikan dirinya sendiri lebih buruk dari pada karakter *gamenya*, dan mereka akan mempersepsikan karakter *game* mereka lebih buruk dari pada diri ideal mereka. Mereka memiliki kecenderungan untuk mengatasi kelemahan mereka melalui *game online*. Hal tersebut mengakibatkan timbulnya kecenderungan untuk ketergantungan pada *game online*.

#### **2. Rendahnya efikasi diri**

Individu yang mengalami kecanduan *game online* memiliki keyakinan yang rendah terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Sehingga mereka cenderung mengabaikannya dengan bermain *game online*.

Menurut (Marsyah, 2016:4) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
3. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
4. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja menurut (Marsyah, 2016:4), sebagai berikut :

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan

## **2.2 Kecerdasan Emosional**

### **2.2.1 Definisi Kecerdasan Emosional**

Istilah kecerdasan emosional muncul secara luas pada pertengahan tahun 1990-an. (Goleman, 2009 : 51-53) mengemukakan delapan kecerdasan pada manusia (kecerdasan majemuk). Menurut Goleman (2009:50) menyatakan bahwa kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Gardner adalah manifestasi dari penolakan akan pandangan *intelektual quotient* (IQ). Salovey (Goleman, 2009: 75), menempatkan kecerdasan pribadi dari Gardner sebagai definisi dari kecerdasan emosional. Kecerdasan yang dimaksud adalah kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intrapribadi. Kecerdasan emosi dapat menempatkan emosi individu pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati. Koordinasi suasana hati adalah inti dari hubungan sosial yang baik.

Goleman (2009: 45) menyatakan : “kecerdasan emosi merupakan kemampuan emosi yang meliputi kemampuan untuk mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan impuls, memotivasi diri, mampu mengatur suasana hati, kemampuan berempati dan membina hubungan dengan orang lain”. Kecerdasan emosi dapat menempatkan emosi seseorang pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati. Koordinasi suasana hati adalah inti hubungan sosial yang baik. Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan

suasana hati individu yang lain atau dapat berempati, orang tersebut akan memiliki tingkat emosionalitas yang baik dan akan lebih menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial serta lingkungannya.

Mayer dan Salovey (1999 dalam Mubayidh, 2006:15) mendefinisikan bahwa: “kecerdasan emosi sebagai suatu kecerdasan sosial dirinya maupun emosi orang lain, dan juga kemampuannya dalam membedakan emosi dirinya dengan emosi orang lain, dimana kemampuan ini digunakan untuk mengarahkan pola pikir dan perilakunya”. Sejalan dengan itu, Robert dan Cooper (dalam Amanda, 2001 : 44) mengungkapkan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energy, emosi, koneksi dan pengaruh yang manusiawi. Individu yang mampu memahami emosi individu lain, dapat bersikap dan mengambil keputusan dengan tepat tanpa menimbulkan dampak yang merugikan kedua belah pihak. Emosi dapat timbul setiap kali individu mendapatkan rangsangan yang dapat mempengaruhi kondisi jiwa dan menimbulkan gejolak dari dalam. Emosi yang dikelola dengan baik dapat dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan dalam berbagai bidang karena pada waktu emosi muncul, individu memiliki energi lebih dan mampu mempengaruhi individu lain. Segala sesuatu yang dihasilkan emosi tersebut bila dimanfaatkan dengan benar dapat diterapkan sebagai sumber energi yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, mempengaruhi orang lain dan menciptakan hal-hal baru.

Kecerdasan emosional adalah menghubungkan kemampuan diri kepribadian dalam komunikasi yang efektif dengan memahami emosi orang lain dan kemampuan untuk beradaptasi dengan keadaan emosional mereka Kassymzhanova dan Munn (2013 dalam Zarina, 2016:76). Apabila seseorang yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi maka ia dapat beradaptasi dengan lingkungan dan juga proses dalam hidupnya lebih cepat dan lebih baik, sedangkan orang dengan kecerdasan emosi yang lebih rendah akan cenderung lambat beradaptasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang dalam mengenali emosi, mengelola emosi diri, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain, membina hubungan dengan orang lain, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan pribadi dan sosial.

### **2.2.2 Aspek-Aspek Kecerdasan Emosi**

Menurut Habsari (2005 dalam Zarina, 2016 :46) menyatakan bahwa orang yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi, memiliki sikap pengendalian diri yang tinggi pula. Ia mampu menghadapi seseorang ataupun sesuatu yang menjengkelkan dan menyebalkan tanpa terpancing emosi. Orang yang demikian mampu untuk memotivasi dirinya agar terus berprestasi. Ia sanggup untuk belajar dan bekerja keras, inisiatif, dan kreatif. Orang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi mampu untuk menghadapi masalah dan sanggup keluar dari

masalah dengan sukse, mampu menata perasaannya sendiri dalam segala situasi bahkan yang tidak menguntungkan baginya.

Daniel Goleman (2001 : 58-59) menjelaskan, aspek-aspek kecerdasan emosi sebagai berikut :

#### 1. Mengenali Emosi Diri (*self awareness*)

Ciri pertama adalah kemampuan mengenali emosi diri (*self awareness*) artinya mengetahui keadaan dalam diri, hal yang lebih disukai dan intuisi. Kompetensi dalam ciri pertama adalah mengenali emosi sendiri, mengetahui kekuatan dan keterbatasan diri, dan keyakinan akan kemampuan sendiri dan perasaan positif terhadap diri sendiri. Seseorang yang mampi mengenali emosinya sendiri apabila ia memiliki kepekaan yang tajam atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan kemudian mengambil keputusan-keputusan secara mantap. Dalam hal ini misalnya sikap yang diambil dalam menentukan berbagai pilihan, seperti memilih pekerjaan sampai memilih pasangan hidup.

#### 2. Mengelola Emosi (*self regulation*)

Ciri kedua adalah mengelola emosi (*self regulation*), artinya mengelola keadaan dalam diri sendiri dan sumber daya diri sendiri. Kompetensi ciri kedua ini adalah menahan emosi dan dorongan negatif, menjaga norma kejujuran dan integritas, bertanggung jawab atas kinerja, luwes terhadap perubahan. Termasuk juga kemampuan seseorang untuk mengendalikan perasaannya sendiri sehingga tidak meledak dan akhirnya dapat mempengaruhi perilakunya secara salah termasuk juga kemampuan dalam mengatasi ketegangan.

### 3. Memotivasi Diri (*Motivation Oneself*)

Ciri ketiga adalah kemampuan memotivasi diri (*motivation oneself*) adalah kemampuan untuk memberikan semangat kepada diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang baik dan bermanfaat. Dalam hal ini terkandung adanya unsur harapan, inisiatif dan optimisme yang tinggi, sehingga seseorang memiliki kekuatan semangat untuk melakukan suatu aktifitas tertentu, percaya diri, serta mempunyai dorongan untuk berprestasi.

### 4. Empati atau mengenali emosi orang lain

Ciri keempat adalah *empathy*, yaitu kesadaran akan perasaan, kepentingan, dan kepribadian orang lain. Ciri keempat terdiri dari kemampuan mengenali emosi orang lain (*understanding other*) adalah kemampuan untuk mengerti perasaan dan kebutuhan orang lain, sehingga orang lain akan merasa senang dan dimengerti perasaannya, menciptakan kesempatan-kesempatan melalui pergaulan dengan berbagai macam orang. Mempunyai kesadaran akan kebutuhan dan kepentingan orang lain.

### 5. Membina Hubungan (*interpersonal relationship*)

Ciri kelima dalam kemampuan membina hubungan (*interpersonal relationship*) adalah kemampuan memahami orang lain, dan memelihara hubungan kita dengan orang lain. Disebut juga seni sosial atau kecerdasan sosial. Kita bisa mengerti apa yang memotivasi orang lain, bagaimana mereka bekerja, bagaimana kita bisa bekerja bahu-membahu dengan orang lain. Intinya kemampuan membina hubungan adalah kemampuan untuk membedakan dan menanggapi suasana hati, tempramen, memotivasi dan hasrat orang lain.

Termasuk kemampuan kepemimpinan, kemampuan membina hubungan, dan mempertahankan persahabatan, kemampuan menyelesaikan konflik termasuk juga memahirkan dalam menggugah tanggapan yang dikehendaki oleh orang lain. Diantaranya adalah kemampuan persuasi, kemampuan mendengar dengan terbuka dan memberi pesan yang jelas serta mampu menyelesaikan pendapat.

Menurut Goleman (2009 : 274) ada tujuh unsur kemampuan anak yang berkaitan erat dengan kecerdasan emosi, yaitu :

1. Keyakinan : perasaan kendali dan penguasaan seseorang terhadap tubuh, perilaku, dan dunia; perasaan anak bahwa ia lebih cenderung berhasil daripada tidak dalam apa yang dikerjakannya, dan bahwa orang-orang dewasa akan bersedia menolong.
2. Rasa ingin tahu : perasaan bahwa menyelidiki sesuatu itu bersifat positif dan menimbulkan kesengan.
3. Niat : hasrat dan kemampuan untuk berhasil, dan untuk bertindak berdasarkan niat itu dengan tekun, ini berkaitan dengan perasaan terampil, perasaan efektif.
4. Kendali diri : kemampuan untuk menyesuaikan dan menegndalikan tindakan dengan pola yang sesuai dengan usia.
5. Keterkaitan : kemampuan untuk melibatkan diri dengan orang lain berdasarkan pada perasaan saling memahami.
6. Kecakapan berkomunikasi : keyakinan dan kemampuan verbal untuk bertukar gagasan, perasaan dan konsep dengan orang lain. Ini ada kaitannya dengan

rasa percaya pada orang lain dan kenikmatan terlibat dengan orang lain, termasuk orang dewasa.

7. Kooperatif : kemampuan untuk menyeimbangkan kebutuhannya sendiri dengan kebutuhan orang lain, termasuk orang dewasa.

Goleman, (2001:70) memaparkan ciri-ciri pria dan wanita yang memiliki kecerdasan emosional tinggi. Goleman mengatakan bahwa, pria yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi, mantap secara sosial, mudah bergaul dan humoris, tidak mudah takut atau gelisah. Mereka memiliki kemampuan yang besar untuk melibatkan diri dengan orang-orang atau permasalahan, untuk memikul tanggung jawab dan juga mempunyai pandangan moral seperti memiliki rasa simpati dan juga hangat dalam hubungan mereka. Sedangkan, wanita yang memiliki kecerdasan emosi tinggi, cenderung memiliki sikap yang tegas dan mengungkapkan perasaan mereka secara langsung, mereka memandang diri mereka sendiri secara positif bahwa kehidupan memberikan makna bagi mereka. Mereka mudah bergaul dan ramah, dan juga dapat mengungkapkan perasaan mereka dengan wajar, mampu menyesuaikan diri dengan bahan stress. Mereka mudah diterima oleh orang baru karena pintar bersosial, selalu ceria karena merasa nyaman dengan diri sendiri, spontan, dan terbuka terhadap pengalaman sensual.

### **2.2.3 Faktor Kecerdasan Emosional**

Faktor kecerdasan emosional dikemukakan oleh Petrides (2001 dalam Amatillah, 2017 :49), sebagai berikut :

### 1. *Emotionality* (Emosionalitas)

Berhubungan dengan perasaan diri sendiri dan orang lain. Individu dengan skor tinggi pada faktor ini dapat merasakan dan mengekspresikan emosinya dan menggunakan sifat-sifat tersebut untuk mengembangkan dan mempertahankan hubungan dekat dengan orang lain. Namun, individu dengan skor rendah pada faktor ini akan sulit untuk mengenali keadaan emosional dalam diri mereka dan sulit untuk mengekspresikan perasaannya kepada orang lain yang menyebabkan hubungan yang kurang bermanfaat. Faktor ini terdiri dari persepsi emosi pada diri sendiri dan orang lain, ekspresi emosi, sifat empati, dan keterampilan dalam membina hubungan dengan orang lain.

### 2. *Self-control* (Kontrol Diri)

Berhubungan dengan tindakan kontrol atas dorongan dan keinginan. Individu yang memiliki skor tinggi pada faktor ini memiliki kontrol atas dorongan dan keinginan mereka, selain mengontrol impuls yang ada dalam diri mereka juga baik dalam mengatur tekanan eksternal dan stress. Individu tersebut tidak gampang tertekan atau terlalu ekspresif. Pada individu yang memiliki skor rendah akan cenderung melakukan perilaku impulsive dan kesulitan dalam mengelola stress.

### 3. *Sociability* (Keramahan)

Berhubungan dengan hubungan sosial dan pengaruh sosial. Berfokus bahwa individu sebagai agen dalam konteks sosial, bukan pada hubungan pribadi dengan keluarga dan teman dekat. Individu yang memiliki skor tinggi lebih baik dalam interaksi sosialnya, mereka merupakan pendengar yang baik dan

dapat berkomunikasi secara percaya diri dengan orang-orang dari latar belakang yang berbeda. Individu dengan skor rendah merasa kurang dapat mempengaruhi emosi orang lain dan cenderung kurang baik dalam menjadi negosiator dan membentuk jaringan. Mereka tidak yakin apa yang harus dikaltakan dan dilakukan di situasi sosial sehingga sering muncul menjadi pribadi yang pemalu dan pendiam.

#### 4. *Well-being* (Kesejahteraan)

Berhubungan dengan kesejahteraan dari masa lalu dan harapan di masa depan. Individu dengan skor tinggi akan merasa positif, bahagia, dan terpenuhi. Sebaliknya, pada individu dengan skor rendah akan cenderung memiliki harga diri yang rendah dan merasa kecewa dengan kehidupannya.

## **2.3 Remaja**

### **2.3.1 Pengertian Remaja**

Istilah *adolescence* atau remaja diungkap oleh piaget berasal dari kata Latin (*adolescere*) ( kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah *adolescence*, seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 2002:206).

Remaja (*adolescence*) menurut Santrock (2003: 26) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial-emosional. walaupun situasi budaya dan sejarah membatasi kemampuan kita untuk menentukan rentang usia remaja, di

Amerika dan kebanyakan budaya lain sekarang ini, masa remaja dimulai kira-kira usia 10 dan 22 tahun. Perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional yang terjadi berkisar dari perkembangan fungsi seksual, proses berfikir abstrak sampai pada kemandirian.

Menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu dianggap telah dewasa apabila telah mencapai usia delapan belas, bukan dua puluh satu tahun seperti sebelumnya. Perpanjangan masa remaja, setelah individu matang secara seksual dan sebelum diberi hak serta tanggung jawab orang dewasa mengakibatkan kesenjangan antara apa yang secara populer dianggap budaya remaja dan budaya dewasa. Budaya kawula muda dalam masyarakat Amerika saat ini berbangga diri karena berbeda dengan budaya orang dewasa. Konformitas terhadap standar budaya kawula muda mempunyai dua efek yang serius dan mendasar (Hurlock, 2002 : 206).

Lazimnya masa remaja dianggap mulai pada saat anak secara seksual menjadi matang dan berakhir saat ini mencapai usia matang secara hukum. Penelitian tentang perubahan perilaku, sikap dan nilai-nilai sepanjang masa remaja tidak hanya menunjukkan bahwa setiap perubahan terjadi lebih cepat pada awal masa remaja daripada tahap akhir masa remaja, tetapi juga menunjukkan bahwa perilaku, sikap dan nilai-nilai pada awal masa remaja berbeda dengan pada akhir masa remaja. Secara umum masa remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu *awal* masa dan *akhir* masa remaja (Hurlock, 2002 : 206). Menurut Santrock (2003 : 26) masa remaja awal (*early adolescence*) kira-kira sama dengan masa sekolah menengah pertama dan mencakup kebanyakan

perubahan pubertas. Masa remaja akhir (*late adolescence*) menunjuk pada kira-kira setelah usia 15 tahun. Minat pada karir, pacar, dan eksploitasi identitas seringkali lebih nyata dalam masa remaja akhir ketimbang dalam masa remaja awal.

Menurut Hurlock (2002: 206) bahwa garis pemisah antara awal masa dan akhir masa remaja terletak kira-kira di sekitar usia tujuh belas tahun usia saat mana rata-rata setiap remaja memasuki sekolah menengah tingkat atas. Ketika remaja duduk di kelas terakhir, biasanya orang tua menganggap hampir dewasa dan berada di ambang perbatasan untuk memasuki dunia kerja orang dewasa, melanjutkan kependidikan tinggi, atau menerima pelatihan kerja tertentu. Status di sekolah juga membuat remaja sadar akan tanggung jawab yang sebelumnya belum pernah terpikirkan. Kesadaran akan status formal yang baru, baik di rumah maupun di sekolah, mendorong sebagian besar remaja untuk berperilaku lebih matang. Rata-rata laki-laki lebih lambat matang daripada anak perempuan, maka laki-laki mengalami periode awal masa remaja yang lebih singkat, meskipun pada usia delapan belas tahun ia sudah dianggap dewasa, seperti halnya anak perempuan. Akibatnya, seringkali laki-laki tampak kurang matang untuk usianya dibandingkan dengan perempuan. Adanya status yang lebih matang di rumah dan disekolah, biasanya laki-laki cepat menyesuaikan diri dan menunjukkan perilaku yang lebih matang, yang sangat berbeda dengan perilaku remaja yang lebih muda.

### 2.3.2 Ciri-ciri Remaja

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Ciri-ciri tersebut akan diterangkan secara singkat di bawah ini, (Hurlock, 2002:207) :

#### 1. Masa Remaja sebagai Periode yang Penting

Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting. Ada periode yang penting karena akibat fisik dan ada lagi karena akibat psikologis. Pada periode remaja kedua-keduanya sama-sama penting. Perkembangan fisik yang cepat dan penting di sertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat, terutama pada awal masa remaja. Semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.

#### 2. Masa Remaja sebagai Periode Peralihan

Peralihan tidak berarti terputus dengan atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih-lebih sebuah peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya. Perubahan fisik yang terjadi selama tahun awal masa remaja mempengaruhi tingkat perilaku individu dan mengakibatkan diadakannya penilaian kembali penyesuaian nilai-nilai yang telah bergeser.

#### 3. Masa Remaja sebagai Periode Perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat.

Kalau perubahan fisik menurun maka perubahan sikap dan perilaku menurun juga.

#### 4. Masa Remaja sebagai Usia Bermasalah

Setiap periode mempunyai masalahnya sendiri-sendiri, namun masalah masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Terdapat dua alasan bagi kesulitan itu. Terdapat dua alasan bagi kesulitan itu. Pertama, sepanjang masa kanak-kanak, masalah anak-anak sebagian diselesaikan oleh orang tua dan guru-guru, sehingga kebanyakan remaja tidak berpengalaman dalam mengatasi masalah. Kedua, karena para remaja merasa diri mandiri, sehingga mereka ingin mengatasi masalahnya sendiri, menolak bantuan orang tua dan guru-guru.

Ketidakmampuan individu untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka. Seperti dijelaskan oleh Anna Freund, “banyak kegagalan, yang seringkali disertai akibat yang tragis, bukan karena ketidakmampuan individu tetapi karena kenyataan bahwa tuntutan yang diajukan kepadanya justru pada saat semua tenaganya telah dihabiskan untuk mencoba mengatasi masalah pokok yang disebabkan oleh pertumbuhan dan perkembangan seksual yang normal.

#### 5. Masa Remaja sebagai Masa Mencari Identitas

Sepanjang usia geng pada akhir masa kanak-kanak, penyesuaian diri dengan standar kelompok adalah jauh lebih penting bagi anak yang lebih besar daripada

individualitas. Seperti telah ditunjukkan, dalam hal pakaian, berbicara dan perilaku anak yang lebih besar ingin lebih cepat seperti teman-temannya.

Pada tahun-tahun awal remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti sebelumnya.

#### 6. Masa Remaja sebagai Usia yang Menimbulkan Ketakutan

Seperti ditunjukkan oleh Majers, “Banyak anggapan populer tentang remaja yang mempunyai arti yang bernilai, dan sayangnya, banyak di antaranya yang bersifat negatif”. Anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak dan berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja muda takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

#### 7. Masa Remaja sebagai Masa yang Tidak Realistik

Remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca berwarna merah jambu. Ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistis ini, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya, menyebabkan meningkatnya emosi yang merupakan ciri dari awal masa remaja. Semakin tidak realistis cita-citanya semakin ia menjadi marah. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang diterapkannya sendiri.

## 8. Masa Remaja sebagai Ambang Masa Dewasa

Semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa ternyata belumlah cukup. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri ada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perbuatan seks. Mereka menanggapi bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

### **2.3.3 Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja**

Semua tugas perkembangan pada masa remaja dipusatkan pada pusaka penanggulangan sikap dan pola perilaku yang kekanak-kanakan dan mengadakan persiapan untuk menghadapi masa dewasa. Tugas perkembangan pada masa remaja menuntut perubahan besar dalam sikap dan pola perilaku anak. Akibatnya, hanya sedikit anak laki-laki dan anak perempuan yang dapat diharapkan untuk menguasai tugas-tugas tersebut selama awal masa remaja, apabila mereka yang matangnya terlambat. Kebanyakan harapan ditumpukan pada hal ini adalah bahwa remaja muda akan meletakkan dasar-dasar bagi pembentukan sikap dan pola perilaku. Remaja memiliki tugas perkembangan yaitu (Ali & Asrori, 2014:10):

- 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 keterampilan intelektual yang sangat disiplin untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.

## 2.4 Hubungan Antar Variabel

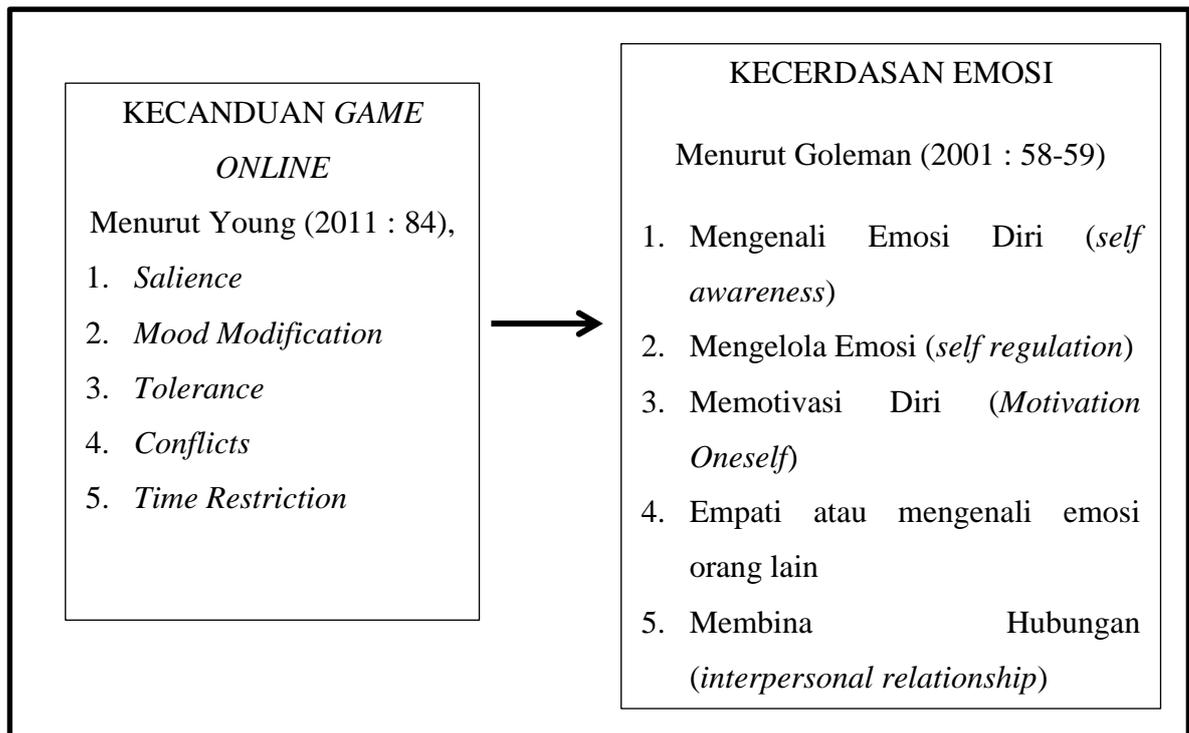
Masa remaja menurut Mappiare (dalam Ali, 2014:9) berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. Mengingat bahwa masa remaja merupakan masa yang labil dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan dan teman-teman sebaya dan dalam rangka menghindari hal-hal negatif yang dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain, remaja hendaknya memahami dan memiliki apa yang disebut kecerdasan emosional.

Menurut McLoyd (dalam Santrock, 2007) bahwa remaja yang hidup di jaman sekarang dihadapkan pada berbagai pilihan gaya hidup melalui media. Remaja bermain *game online* untuk hiburan dan perbedaan yang menyenangkan dari kesibukan keseharian, menggunakan *game online* untuk mendapatkan informasi, untuk lebih mencari sensasi dibandingkan orang dewasa karena *game online* memberikan rangsangan terus-menerus dan baru yang menarik bagi

remaja, menanggulangi kesulitan remaja untuk mengurangi kelelahan dan ketidakbahagiaan, juga sebagai model berdasar jenis kelamin.

Hasil penelitian dari Mark, (2004) menyebutkan bahwa faktor *leveling up* (naiknya tingkatan), membuat gamer semakin penasaran dengan permainan pada tingkat selanjutnya dan bagaimana tingkat kesulitan yang akan dihadapi selanjutnya. Pada proses pencarian jati diri ini, membuat remaja semakin tertantang dengan tingkat-tingkat kesulitan selanjutnya dan jenis permainan yang lain. Selanjutnya adalah faktor *prestige* (penghargaan) dari *gamers* lainnya apabila mampu memecahkan suatu tingkatan permainan yang belum pernah dipecahkan sebelumnya, dan faktor *reward* (hadiah) yang dapat dimenangkan dalam permainan *game online* bisa dipindah tangankan atau diperjual belikan dengan uang dengan *gamers* lainnya. Apabila remaja memiliki apa yang disebut kecerdasan emosi, remaja akan mampu mengendalikan emosi dan keinginannya bermain *game online*.

## 2.5 Kerangka Konseptual



## 2.6 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online*. Artinya semakin tinggi tingkat kecerdasan emosional maka semakin rendah kecanduan *game online* pada remaja, begitu juga sebaliknya. Dapat juga dijelaskan sebagai berikut:

Ho = Tidak ada hubungan antara kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online*.

Ha = Ada hubungan antara kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online*.