

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kematangan Sosial**

##### **A.1 Definisi Kematangan**

Menurut Chaplin (2006;307), kematangan adalah (1) perkembangan; proses mencapai kemasakan/usia masak, (2) proses perkembangan, yang dianggap berasal dari keturunan, atau merupakan tingkah laku khusus spesies (jenis, rumpun). Tingkah laku lokomotor atau daya penggerak, seperti berjalan atau berenang, melukiskan penggunaan tersebut, (3) kematangan sel seks yang belum masak.

Kholida, 2007 (dalam Adam, 2012) menjelaskan kematangan dapat diartikan sebagai hasil akhir dari keselarasan antara fungsi-fungsi fisik dan psikis sebagai hasil pertumbuhan dan perkembangan. Kematangan sebagian merupakan proses biologis yang berhubungan dengan keadaan organism, sebagian lagi merupakan hasil belajar yang didapat dari latihan-latihan dan pengalaman-pengalaman yang dapat dimanfaatkan dan sebagian yang lain merupakan hasil dari kebudayaan ditentukan oleh standart dan nilai-nilai dimana individu itu tinggal.

Sedangkan menurut Sastrapradja (1981:258), kematangan adalah batas maksimal tertentu dari kemampuan unsur jasmaniah dan rohaniah untuk dapat berfungsi secara wajar.

Tujuh ciri kematangan menurut Anderson (dalam Mappiare, 1987:17-18) adalah:

1) Berorientasi pada tugas, bukan pada diri atau ego

Individu yang matang memiliki minat pada tugas yang dikerjakannya, dan tidak terpaku pada perasaan diri sendiri atau hal-hal yang bersifat untuk kepentingan pribadi.

2) Tujuan yang jelas dan kebiasaan kerja yang efisien

Individu yang dinilai matang akan melihat tujuan-tujuan yang ingin dicapainya secara jelas dan dapat mendefinisikan tujuan-tujuan tersebut secara cermat, dapat membedakan tujuan yang dianggap pantas atau tidak, serta mampu bekerja secara terorganisasi.

3) Mengendalikan perasaan pribadi

Individu yang matang dapat mengendalikan perasaannya sendiri. Ia tidak mementingkan dirinya sendiri, tetapi mempertimbangkan pula perasaan-perasaan orang lain.

4) Keobjektifan

Individu yang matang memiliki sikap objektif yaitu berusaha mencapai keputusan yang sesuai dengan kenyataan.

5) Menerima kritik dan saran

Individu yang dinilai matang memiliki kemauan yang realistis dan paham bahwa dirinya tidak selalu benar, sehingga terbuka terhadap kritik-kritik dan saran-saran dari orang lain demi peningkatan dirinya.

6) Pertanggungjawaban terhadap usaha-usaha pribadi

Individu yang dinilai matang adalah individu yang mau member kesempatan pada orang lain dalam mendukung keberhasilan usahanya sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan, namun ia tetap bertanggungjawab secara pribadi terhadap usaha tersebut.

#### 7) Penyesuaian yang realistis terhadap situasi-situasi baru

Individu yang matang memiliki cirri fleksibel dan dapat menempatkan diri seirama dengan kenyataan-kenyataan yang dihadapinya dalam situasi-situasi baru.

Jadi, seseorang dapat dikatakan telah mencapai tahap kematangan adalah jika ia dapat hidup secara mandiri dan dapat memikul tanggung jawab untuk setiap perilakunya (Davidoff, 1987:413)

## **A.2 Definisi Sosial**

Kata sosial berasal dari Bahasa Latin, *societas*, yang berarti masyarakat. Kata *societas* berasal dari kata *socius* yang berarti teman, dan selanjutnya kata sosial memiliki arti hubungan antara manusia yang satu dengan manusia yang lain dalam bentuk yang berbeda-beda, seperti hubungan dengan keluarga, sekolah, organisasi, dan lain sebagainya (Sujanto, 2006:236). Menurut Chaplin (2006:469), pengertian sosial adalah sesuatu yang menyinggung relasi di antara dua atau lebih individu. Menurut Sastrapradja (1981:449), definisi sosial ialah (1) segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat; kemasyarakatan, (2) dalam bahasa cakapan yang

maksudnya suka memperhatikan kepentingan umum; suka menolong. Jadi, pengertian sosial dapat disimpulkan sebagai hubungan antara individu dengan masyarakat di sekitarnya.

### **A.3 Definisi Kematangan Sosial**

Menurut Chaplin (2006:471), kematangan sosial adalah satu perkembangan seseorang mengenai keterampilan dan adat kebiasaan, yang khas dari kelompok.

Menurut Rifai (2007:196), orang yang matang secara sosial (*socially mature*) akan berusaha :

- a. Dapat menerima orang lain dengan apa adanya dan tertarik pada permasalahan di sekitarnya.
- b. Tidak mudah menolak orang lain.
- c. Mampu memahami kekurangan dan kelebihan orang lain, sehingga ia tidak akan terlalu lama membenci orang lain dan tidak memaksa orang lain untuk mengakuinya.
- d. Mengembangkan dirinya dan membebaskan dirinya dari masa kanak-kanak yang tergantung pada orang lain, terutama pada orang tuanya.
- e. Dapat dengan mudah berhubungan dengan orang asing atau orang yang baru dikenalnya.
- f. Dapat membuat persahabatan yang wajar, pantas, dan sopan.

- g. Mengembangkan kehidupan yang demokratis, dalam arti dapat bekerjasama dengan orang lain secara demokratis pula.
- h. Berusaha menerima dan menyesuaikan diri pada hukum dan aturan yang berlaku dalam kelompok masyarakat di sekitarnya.
- i. Mampu memberikan bantuan yang konstruktif pada lingkungan sekitarnya, pemahaman *vocational guidance* dinilai sangat penting dan diperlukan dalam pengembangan kematangan sosial seseorang.

Rao (dalam Purohit & Nayak, 2003:233) menjelaskan bahwa kematangan sosial seseorang ditentukan oleh tiga aspek pokok, yaitu kecukupan pribadi, kecukupan interpersonal, dan kecukupan sosial. Ketiga aspek pokok tersebut menunjukkan bahwa seseorang dinilai telah mencapai kematangan sosial jika ia bersikap mandiri, memiliki emosi yang stabil, serta mampu bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri dan juga terhadap lingkungan sekitarnya.

Menurut Anderson (dalam Mappiare, 1987:18), individu yang dinilai belum mencapai tahap kematangan ialah tidak memiliki sifat tanggung jawab, tidak memiliki pendirian yang kuat, dan tidak memiliki emosi yang stabil.

Menurut Desmita (2008:7), kematangan merupakan suatu potensi yang dibawa individu sejak lahir, timbul dan bersatu dengan pembawaannya serta turut mengatur pola perkembangan tingkah laku individu.

Menurut Doll (dalam Hartanti, 2010 : 14) menyatakan kematangan seseorang itu terlihat dalam perilakunya. Perilaku-perilaku tersebut menunjukkan kemampuan

individu dalam mengurus dirinya sendiri dan partisipasi dan aktivitas-aktivitas yang akhirnya yang mengarah pada kemandirian sebagaimana layaknya orang dewasa.

Jadi definisi kematangan sosial adalah jika individu dapat mengembangkan dirinya dan tidak bergantung pada orang lain, mampu bertanggungjawab pada dirinya sendiri dan lingkungan, dapat bersikap mandiri dan memiliki emosi yang stabil.

#### **A.4 Aspek-Aspek Kematangan Sosial**

Menurut Gillom dkk 2002 (dalam Gunarsa, 2009:251) bahwa kematangan sosial memiliki tiga aspek, yaitu :

1. Aspek *tapping aggressive and delinquent behavior*, kemampuan mengendalikan atau menahan tingkah laku yang bersifat menyakiti atau merugikan orang lain
2. Aspek *cooperation*, kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain dan kemampuan untuk mengikuti peraturan yang berlaku.
3. Aspek *assertiveness*, kemampuan untuk mengungkapkan keinginan atau perasaan kepada orang lain, tanpa menyakiti atau menyinggung perasaan orang lain.

Menurut Rao (dalam Purohit & Nayak, 2003:233), ada beberapa aspek kematangan sosial yang dapat digunakan sebagai acuan dalam mengukur kematangan sosial seseorang, yakni:

- a) *Personal adequacy* (kecukupan pribadi)

Menurut Greenberger et al., (dalam Seligman, 2004:64-65), *personal adequacy* adalah kemampuan seseorang untuk berfungsi secara efektif dan mandiri. Aspek ini meliputi kemampuan bersikap terbuka terhadap kritik untuk perkembangan diri ke arah positif, kemampuan untuk mengarahkan diri sendiri atau *self direction*, dan kemampuan untuk mengatasi stress.

b) *Interpersonal Adequacy* (kecukupan interpersonal)

Menurut Greenberger et al., (dalam Seligman, 2004:64-65), *interpersonal adequacy* adalah kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain. Aspek ini meliputi kemampuan dalam berkomunikasi, sikap mempercayai orang lain, dan kemampuan bekerjasama atau kooperatif dengan orang lain.

c) *Social Adequacy* (kecukupan sosial)

Menurut Greenberger et al., (dalam Seligman, 2004:64-65), *social adequacy* adalah kemampuan untuk memberikan kontribusi terhadap ikatan sosial meliputi komitmen, fleksibilitas dan toleransi. Aspek ini meliputi kemampuan untuk berkomitmen dengan lingkungan sosial, kemampuan untuk bersikap toleransi dengan lingkungan sosial, dan kemampuan untuk bertanggungjawab terhadap lingkungan sosial kerja.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aspek kematangan sosial dengan teori Rao (dalam Purohit & Nayak, 2003:233), yang meliputi *personal adequacy* (kecukupan pribadi), *interpersonal adequacy* (kecukupan interpersonal) dan *social adequacy* (kecukupan sosial) sebagai indikator karena

aspek-aspek tersebut cukup relevan dan mencerminkan subyek pada mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika.

### **A.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi kematangan sosial**

Menurut Mangal (200:117-119), faktor-faktor yang mempengaruhi kematangan sosial adalah :

a. Faktor personal

1. Struktur tubuh dan kesehatan

Seorang anak dengan fisik yang normal akan mengembangkan *self-confident* dan *self-respect*-nya. Ia memiliki kekuatan dan kemampuan untuk bertahan di lingkungan yang sulit, mampu bersikap kooperatif dan mampu mengembangkan hubungan sosial dengan orang lain.

2. Inteligensi

Inteligensi merupakan tingkat kemampuan pengalaman seseorang untuk menyelesaikan masalah-masalah yang akan datang. Semakin tinggi tingkat inteligensi seseorang, maka semakin tinggi tingkat kematangan sosialnya.

3. Perkembangan emosi

Perkembangan emosi memberikan dampak pada perubahan perilaku seseorang agar dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan sehingga ia dapat diterima oleh lingkungan sosialnya. Individu yang dapat



mengendalikan emosinya cenderung memiliki kematangan sosial yang tinggi pula.

b. Faktor lingkungan

1. Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan pembentukan utama bagi sosialisasi anak. Suasana rumah dan hubungan keluarga berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak.

2. Lingkungan sekolah

Kematangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial sekolah. Sekolah membantu mengembangkan hubungan sosial anak melalui program pendidikan, dan perilaku guru serta siswi lainnya.

3. Hubungan teman sebaya dan pengaruh kelompok

Teman sebaya dan kelompok bermain juga berpengaruh terhadap kematangan sosial seseorang. Seseorang cenderung meniru kebiasaan yang dilakukan oleh kelompoknya. Seseorang akan menunjukkan sikap kooperatif, memimpin dan mengikuti, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

4. Sumber informasi dan hiburan

Kematangan sosial seseorang juga ditentukan oleh media massa dan teknologi. Beberapa sumber hiburan seperti radio, bioskop, televisi, dan internet dapat mempengaruhi dan membentuk perilaku masyarakat.

## **B. GAME ONLINE**

### **B.1 Definisi *Game Online***

*Game online* merupakan suatu jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dan peralatan atau media yang digunakan oleh pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Menurut *Organisation of economic Co-operation and Development* atau OECD (2005:9), *game online* adalah suatu permainan berbasis komputer yang dimainkan dengan menggunakan koneksi internet termasuk PC (*personal computer*), *console*, dan *wireless game*.

*Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual (Rini, 2011, dalam Sanditaria, Fitri, & Mardhiyah, 2012:2), *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet (Freeman, 2008, dalam Pratiwi, Andayani, & Karyanta, 2012:3). Jadi *game online* merupakan suatu permainan yang hanya dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi internet dan dapat dimainkan secara individual atau berkelompok.

### **B.2 Sejarah *Game Online***

*Game online* pertama kali diluncurkan pada tahun 1969 dengan model permainan yang dibuat hanya untuk dua orang pemain yang kemudian terus dikembangkan untuk sarana edukasi. Kemudian sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut *plato* diciptakan pada awal tahun 1970 dengan tujuan untuk

memudahkan siswa belajar secara *online* yang memungkinkan siswa dapat mengakses materi pelajaran pada komputer secara bersamaan. Pada tahun 1972, Plato IV diluncurkan dengan kemampuan grafik baru dengan keunggulan dapat digunakan untuk menciptakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain (*multi-player-games*).

Setelah tahun 1995, *game online* berkembang pesat karena dihapuskannya NSFNET (*National Science Foundation Network*) yang berdampak pada kebebasan akses internet. Hal ini membuat programmer saling bersaing untuk menciptakan inovasi-inovasi *games* hingga saat ini.

### **B.3 Jenis-jenis *Game Online***

Saat ini banyak *game online* yang menyediakan fitur komunitas *game* yang membuat *game online* dapat digunakan sebagai aktifitas sosial. *Game* jenis ini disebut *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). MMOG memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan (dengan media internet). Beberapa jenis MMOG antara lain: *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*): *Ragnarok*, *Seal*, *MMORTS* (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*): *WarCraft*, *DotA*, *MMOFPS* (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *Counter Strike*, *Rising Force*, dan *Perfect Wars* (Yanto, 2011:6).

#### **B.4 Tipe-tipe Game Online**

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 *portal web* seperti Yahoo, MSN, dan AOL. Beberapa *game* seperti *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 paling 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.

### **B.5 Definisi Kecanduan *Game Online***

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 & Abreu 2010:6). Sejak munculnya teknologi internet, para klinisi dan peneliti menyadari bahwa hal tersebut berpengaruh pada kondisi psikologis seseorang, yakni berhubungan dengan gangguan kontrol impuls. Kondisi tersebut disebut sebagai kecanduan internet (*internet addiction*) yang merupakan sebuah kondisi kontrol impuls ketika seseorang merasakan suatu kebutuhan yang tidak dapat ditunda atau diabaikan untuk terlibat dalam aktivitas yang berhubungan dengan internet (Halgin & Whitbourne, 2010:273). 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 kompulsif, (2) kecanduan *cyber-relationship* ditandai dengan interaksi secara *online* yang berlebihan, (kompulsif dalam jaringan misalnya judi, belanja, atau melakukan perdagangan secara *online*, (4) kelebihan informasi, meliputi *surfing Web* atau pencarian *database*, (5) kecanduan komputer, meliputi adanya keterlibatan secara impulsif dalam bermain *game online* (Young, 2006, dalam Halgin & Whitbourne, 2010:274).

Kecanduan *game online* termasuk dalam jenis kecanduan perilaku (Király, Nagygyorgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014:64). Kecanduan *game online* terdiri dari

beberapa komponen inti, yakni *salience, mood modification, tolerance, conflicts, time restriction* (Young & Abreu, 2011:84).

*Game online* merupakan jenis permainan yang terhubung dengan internet sehingga individu dari berbagai golongan usia dapat mengaksesnya secara bebas dan tanpa sensor. Hal ini membuat individu tidak dapat mengontrol jumlah waktu, biaya dan tenaga yang dikeluarkan ketika terlibat dalam permainan *online* tersebut. Secara internal, individu yang mengalami kecanduan *game online* akan merasakan sensasi seperti kegairahan, stimulasi, kesenangan, dan kejutan yang menyebabkan mereka menjadi bergantung secara psikologis dengan *game online*. Individu pecandu *game online* percaya bahwa solusi dari semua permasalahan mereka adalah dengan bermain *game online*. Individu yang mengalami kecanduan *game online* sering merasa gelisah, dan mudah bosan jika tidak bermain *game online*.

Kecanduan *game online* termasuk dalam DSM-IV pada kategori gangguan impuls yang tidak ditentukan. Kategori tersebut digunakan untuk mengelompokkan sisa gangguan pengendali impuls yang tidak memenuhi kriteria untuk gangguan pengendalian impuls yang spesifik.

Menurut Susilo (2010:35), seorang yang telah kecanduan akan komputer dan internet akan melupakan aktifitas-aktifitasnya yang lain sehingga berdampak buruk bagi perkembangan psikologis mereka. Pecandu *game online* akan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan orang lain karena mereka banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online*. Selain itu, pecandu *game online* akan melupakan kewajiban akademik mereka saat mereka tengah menikmati

permainan *online* tersebut. Menurut Susilo (2010:35), seseorang yang mengalami kecanduan *game online* dapat terhanyut oleh permainan tersebut hingga mampu melupakan kehidupan dunia nyata. Pecandu *game online* bahkan dapat memainkan permainan *online* selama beberapa hari berturut-turut. Kecanduan *game online* juga sulit dihentikan karena pecandu *game online* merasa bahwa permainan tersebut adalah suatu hal yang sangat menyenangkan.

Menurut Price (2011:208) menyatakan kecanduan *game online* menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau mengalami akademik yang menurun.

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

### **B.6 Aspek-aspek Kecanduan *Game Online***

Menurut Young & Abreu (2010:84), 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 merasa buruk jika tidak 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 negatif 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*.



### **B.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online***

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

1. Rendahnya *self-esteem*

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mempersepsikan dirinya sendiri lebih buruk daripada karakter *gamenya*, dan mereka akan mempersepsikan karakter *game* mereka lebih buruk daripada 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*.

### **B.8 Ciri-ciri Kecanduan *Game Online***

Individu yang kecanduan *game online* memiliki ciri-ciri yang sama dengan judi patologis, yakni:

1. Disibukkan dengan bermain *game online*

2. Meningkatkan frekuensi waktu bermain *game online* untuk mencapai tingkat kepuasan tertentu.
3. Berulang kali gagal dalam usaha untuk mengendalikan atau berhenti bermain *game online*.
4. Merasa gelisah atau mudah marah jika berusaha untuk mengurangi atau berhenti *game online*.
5. Bermain *game online* untuk menghindari masalah atau melepaskan emosi negatif
6. Berbohong kepada orang tua, terapis atau orang lain dengan tujuan untuk menyembunyikan kebiasaan mereka dalam bermain *game online*.
7. Menempatkan hubungan signifikan mereka dalam bahaya atau kehilangan hubungan tersebut, bahkan pekerjaan, kesempatan pendidikan, dan karir karena bermain *game online*.
8. Mengandalkan bantuan keuangan dari orang lain untuk mengatasi masalah keuangan mereka karena bermain *game online* (Halgin & Whitbourne, 2010:261).

## **C. DEWASA AWAL**

### **C.1 Definisi Masa Dewasa Awal**

Menurut Erickson, masa dewasa awal dimulai sejak usia 18 sampai 30 tahun. Memasuki masa dewasa awal, individu memiliki serangkaian hak-hak

kemasyarakatan. Hukum yang berlaku pada masyarakat menunjukkan bahwa masa dewasa awal merupakan tahap perkembangan dimana individu bisa bebas bertindak dan tanggung jawab sosial yang terbatas. Beberapa ahli perkembangan meyakini bahwa pada saat masa dewasa, individu mulai mengatur pemikiran operasional formal mereka.

Elizabeth B. Hurlock (dalam Psikologi Perkembangan, edisi kelima 1980:272), masa dewasa dini adalah masa pencaharian kemantapan dan masa reproduktif yaitu suatu masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai kreativitas, dan penyesuaian diri pada pola hidup yang baru.

Becker (dalam Mappiare, 1987:20), masa dewasa awal merupakan suatu masa penyesuaian terhadap pola-pola kehidupan dan harapan-harapan sosial yang baru. Pada masa dewasa, individu mungkin merencanakan dan membuat hipotesis mengenai suatu masalah seperti pada masa remaja, namun mereka juga menjadi lebih sistematis ketika dihadapkan pada suatu masalah sebagai orang dewasa. Jadi individu pada dewasa awal dituntut untuk dapat hidup secara mandiri dalam mengambil keputusan terutama dalam bidang gaya hidup dan karir.

## **C.2 Tahapan dan Tugas Masa Dewasa Awal**

Pada masa dewasa awal, banyak terdapat tantangan yang tidak hanya terpaku pada pencarian lowongan kerja, tetapi juga pada hubungan sosial dan rekreasi. Tahap perkembangan dewasa Erikson berisi langkah-langkah yang berkaitan dengan

perilaku manusia dalam memperlebar dan memperdalam kapasitas untuk mencintai dan memperhatikan orang lain. Menurut Erikson (dalam Elvira dan Hadisukanto, 2010:26), tugas yang harus dijalani pada tahap dewasa awal adalah menentukan rencana hidup selanjutnya, memilih pasangan, dan memilih pekerjaan. Pada fase ini, terdapat krisis atau konflik yang khas, misalnya *intimacy* atau perasaan yang berhubungan antara psikologis dan kedekatan secara emosional dengan orang lain, dan *isolation* atau suatu perasaan menjadi seseorang yang tidak diinginkan oleh orang lain.

Pada tahap ini, dewasa awal diharapkan mampu menyatukan identitas diri sendiri dengan identitas orang lain tanpa ketakutan kehilangan identitas diri, misalnya dengan menjalin keakraban dengan orang lain dengan tujuan untuk mencari kelompok sosial yang menyenangkan atau sebagai tahap awal dalam pemilihan pasangan. Lawan dari keakraban tersebut adalah isolasi. Menurut Erikson (dalam Alwisol, 2011:101), isolasi adalah ketidakmampuan untuk bekerja sama dengan orang lain. Banyak orang yang sukses secara finansial atau sosial merasakan isolasi yang mendalam karena ketidakmampuan mereka menerima tanggung jawab sebagai orang dewasa, salah satunya adalah menjadi produktif.

Tugas dewasa lainnya menurut Erikson (dalam Alwisol, 2011:101), adalah afiliasi. Afiliasi merupakan refleksi dari kenyataan adanya cinta mempertahankan persahabatan, dan ikatan kerja. Afiliasi mendorong individu untuk berbagi dengan individu lainnya, misalnya dengan rekreasi bersama, atau melakukan permainan dalam satu tim. Jika seseorang dapat melewati tahap dewasa awal dengan seimbang,

ia akan memperoleh nilai yang dapat dijadikan dasar dalam menjalani tahapan selanjutnya, yakni cinta. Definisi cinta adalah kemampuan dalam mengesampingkan segala perbedaan dan keangkuhan lewat rasa saling membutuhkan. Konteks cinta yang dimaksud bersifat luas, tidak hanya mencakup cinta dalam hubungan dengan lawan jenis, namun juga cinta antara sahabat, teman, maupun antara kelompok masyarakat. Kebalikan dari cinta adalah keterkucilan atau *exclusivity*, yang juga merupakan sumber patologi pada tahap dewasa awal. Individu yang mengalami keterkucilan memiliki kekurangan dalam keterampilan sosial (Riggio, Throckmorton, & DePaola, 1990; Jones, Hobbs, & Hockenbury, 1982, dalam Santrock, 2002:113). Keterkucilan dapat menjadi patologis jika menghambat seseorang dalam memenuhi syarat *intimacy* dan cinta, yakni kemampuan dalam bekerjasama, berkompetisi, atau berkompromi dengan orang lain.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (dalam Psikologi Perkembangan, 1980:252), tugas-tugas perkembangan masa dewasa dini dipusatkan pada harapan-harapan masyarakat dan mencakup mendapatkan suatu pekerjaan, memilih seorang teman hidup, belajar hidup bersama dengan suami atau istri membentuk suatu keluarga, membesarkan anak-anak, mengelolah sebuah rumah tangga, menerima tanggung jawab sebagai warga negara dan bergabung dalam suatu kelompok sosial yang cocok. Tingkat penguasaan tugas-tugas ini pada tahun-tahun awal masa dewasa akan mempengaruhi tingkat keberhasilan mereka ketika mencapai puncak keberhasilan pada waktu setengah baya apakah puncak itu di bidang pekerjaan, pengakuan sosial,

atau kehidupan keluarga. Tingkat penguasaan ini juga akan menentukan kebahagiaan mereka saat itu maupun selama tahun-tahun akhir kehidupan mereka.

#### **D. Hubungan Antar Variabel**

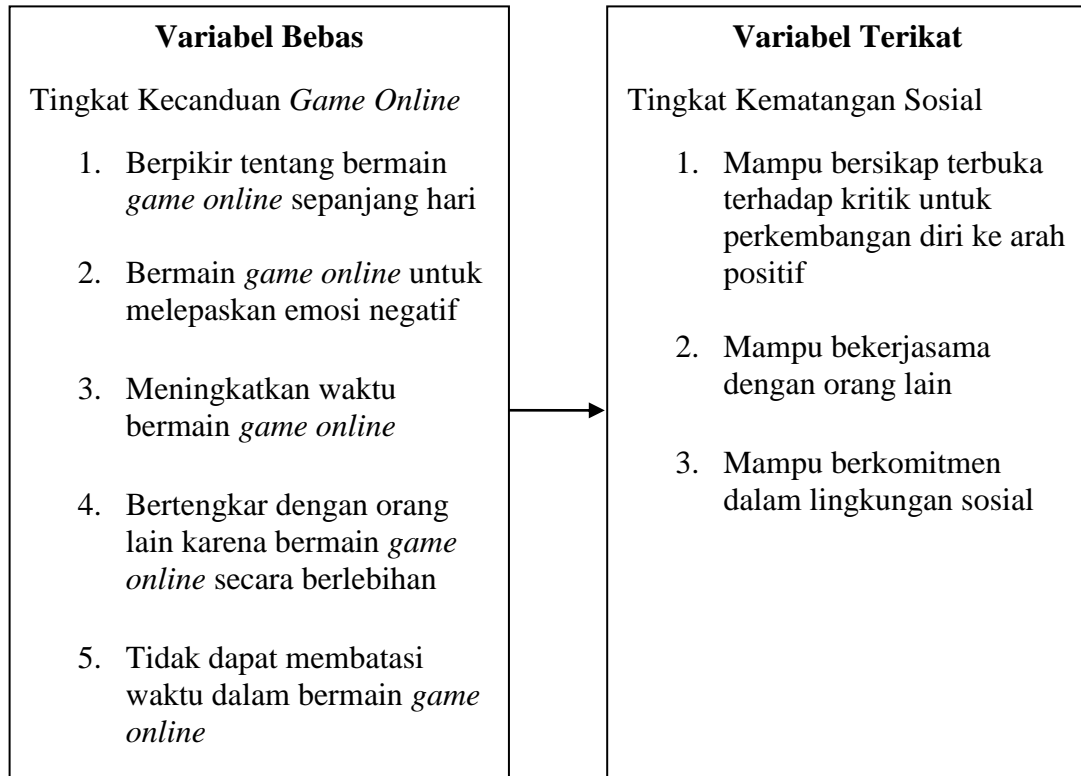
Kematangan sosial dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor personal yang meliputi struktur tubuh dan kesehatan, inteligensi, dan perkembangan emosi, dan juga faktor lingkungan yang meliputi sekolah, lingkungan keluarga, hubungan dengan teman sebaya dan kelompok, serta sumber informasi dan hiburan (Mangal, 2007:117-119). Salah satu sumber hiburan yang dapat mempengaruhi perkembangan kematangan sosial seseorang adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet (Freeman, 2008, dalam Pratiwi, Andayani, & Karyanta, 2012:3). Kecanduan *game online* termasuk dalam jenis kecanduan perilaku (Király, Naagygyorgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014:64) dan kecanduan didefinisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan sesuatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental, dan kesejahteraan finansial individu. Kecanduan *game online* terdiri dari beberapa komponen ini, yakni *salience, mood modification, tolerance, conflicts, time restriction* (Young & Abreu, 2011:84).

Faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menjadi pecandu *game online* adalah *self-esteem* dan efikasi diri yang rendah (Young & Abreu, 2011:82). Pecandu *game online* bahkan dapat memainkan permainan *online* selama beberapa hari

berturut-turut. Kecanduan *game online* sulit dihentikan karena pecandu *game online* merasa bahwa permainan tersebut adalah suatu hal yang sangat menyenangkan. Berdasarkan gejala kecanduan *game online* tersebut, menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki pengaruh terhadap perkembangan kematangan sosial individu, seperti pada aspek *personal adequacy* (kecukupan pribadi) yang meliputi kemampuan bersikap terbuka terhadap kritik untuk perkembangan diri ke arah positif, kemampuan untuk mengarahkan diri sendiri atau *self-direction*, dan kemampuan untuk mengatasi stress; aspek *interpersonal adequacy* (kecukupan interpersonal) yang meliputi kemampuan dalam berkomunikasi, sikap mempercayai orang lain, dan kemampuan bekerjasama atau kooperatif dengan orang lain;serta aspek *social adequacy* (kecukupan sosial) yang meliputi kemampuan untuk berkomitmen dengan lingkungan sosial, kemampuan untuk bersikap toleransi dengan lingkungan sosial, dan kemampuan untuk bertanggungjawab terhadap lingkungan sosial kerja (Rao,1986, dalam Purohit & Nayak, 2003:233).

Seseorang yang telah kecanduan akan komputer dan internet akan melupakan aktivitas-aktivitasnya yang lain, termasuk melupakan kewajiban akademik mereka saat mereka tengah bermain permainan *online* tersebut. Pecandu *game online* juga akan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan orang lain karena mereka terlalu banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online*.

### E. Kerangka Konseptual



**Gambar 1 : Kerangka Konseptual Variabel Bebas dan Variabel Terikat**

### F. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ada hubungannya antara tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat kematangan sosial mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik