

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Dasar Kecanduan Game Online**

##### **2.1.1 Definisi Kecanduan Game Online**

Game online adalah game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan penyediaan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai ada koneksi dengan internet. (Afandi, 2013).

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer game addiction (berlebihan dalam bermain game) (Azis, 2014).

##### **2.1.2 Jenis Jenis Game Online**

Menurut Kustiawan dan Utomo (2018), game online terbagi menjadi dua jenis yaitu:

1. Web Based game

Aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses game tersebut.

## 2. Text based game

Aplikasi ini sudah ada sejak lama, komputer masih berspekifikasi dan sulit untuk memainkan game dengan grafis lama, dibuatlah game dimana pemain hanya berinteraksi dengan text yang ada dan sedikit atau tanpa gambar.

### 2.1.3 Kelebihan Dan Kekurangan Game Online

#### 1. Kelebihan Game Online

Ada beberapa kelebihan dari game online, antara lain sebagai berikut:

Menurut Anhar (2010:27) Beberapa kelebihan bermain game online adalah sebagai berikut:

- a) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial.
- b) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.

Menurut Anhar (2010: 33), kekurangan dari game online ini timbul karena, umumnya 89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan.

Menurut pendapat Darma (2011:67) kekurangan game online pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah.
- b. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online.

- c. Tertidur di sekolah.
- d. Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa.
- e. Nilai di sekolah menurun.
- f. Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain game online.
- g. Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman.
- h. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler).
- i. Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game online.

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

Aspek seseorang kecanduan akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Menurut Lee (2011) terdapat empat komponen kecanduan bermain *online game*, yakni *excessive use*, *withdrawal symptoms*, *tolerance* dan *negative repercussions*.

- a. *Excessive use* terjadi ketika bermain *online game* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

b. *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game online akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya, jumlah penggunaan harus ditingkatkan agar tidak terjadi toleransi.

c. *Withdrawal symptoms* adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan game online dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness.

Komponen *negative repercussions* mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobby dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

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

1) Saliency 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.

Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) menjelaskan aspek kecanduan game sebagai berikut:

a. *Salience*

Aktivitas bermain game menjadi aktivitas yang penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.

b. *Tolerance*

Proses saat seseorang mulai bermain *game* menjadi lebih sering, secara bertahap meningkatkan jam bermain.

c. *Mood modification*

Pengalaman seseorang yang dirasakan sebagai hasil dari bermain *game*. Hal ini mengacu pada istilah mabuk pada pecandu obat-obatan terlarang. *Mood modification* juga mencakup sebagai penenang dan atau relaksasi terkait pelarian diri dari masalah.

d. *Withdrawal*

Emosi yang tidak menyenangkan dan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba-tiba berkurang atau berhenti. *Withdrawal* biasanya mencakup kemurungan dan cepat marah dan juga termasuk gejala fisiologis seperti gemetar.

e. *Relapse*

Kecenderungan untuk kembali ke pola awal kebiasaan bermain. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode penentangan dan pengendalian.

f. *Conflict*

Mengacu kepada konflik interpersonal dari bermain yang berlebihan. Konflik yang terjadi antara pemain dan lingkungan dunia nyatanya. Konflik dapat mencakup *argument* dan pengabdian, juga kebohongan dan penipuan.

g. *Problem*

Mengacu pada masalah yang diakibatkan dari bermain yang berlebihan. Hal ini mengacu pada pemindahan masalah sebagai obyek kecanduan.

Dari beberapa aspek-aspek mengenai kecanduan game online diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa aspek yang dapat mempengaruhi individu kecanduan game online yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict* dan *problem*.

### **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

Sedangkan menurut Masya & Candra (2016) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online adalah kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.

Dari beberapa faktor-faktor kecanduan game online dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi individu menjadi pecandu game online antara lain faktor internal dan eksternal, kondisi psikologis, kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh. Depresi adalah salah satu faktor dari kondisi psikologis individu yang menyebabkan kecanduan game online.

### 2.1.6 Dampak bermain game online pada remaja

Selain memberikan dampak positif game online juga memberikan dampak negatif. Dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang bisa dibidang memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif Game online bisa seperti berikut:

a. Dampak Positif Menurut Anhar (2010:27) Beberapa dampak positif bermain game online adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial.
- 2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.

b. Dampak Negatif Menurut Anhar (2010: 33), dampak negatif dari game online ini timbul karena, umumnya 89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan.

Menurut pendapat Darma (2011:67) dampak negatif game online pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- 1) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jamjam di luar sekolah.
- 2) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online.

- 3) Tertidur di sekolah.
- 4) Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa.
- 5) Nilai di sekolah menurun.
- 6) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain game online.
- 7) Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman.
- 8) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler).
- 9) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game online.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain game online bagi siswa cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif. Hal tersebut dapat dipahami karena game online lebih banyak dampak negatif antara lain hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia, membuat orang menjadi ketagihan, terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain game online (bolos sekolah), bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus, seorang anak jadi sering

berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain game online.

## 2.2 Konsep Dasar Depresi

### 2.2.1 Definisi Depresi

Depresi merupakan satu masa tergantungnya fungsi manusia yang berkaitan dengan alam perasaan yang sedih dan gejala penyertaan, termasuk perubahan pada pola tidur dan nafsu makan, psikomotor, konsentrasi, anhedonia, kelelahan, rasa putus asa dan tidak berdaya, serta bunuh diri (Lestari, 2015).

Depresi merupakan salah satu gangguan mood yang ditandai oleh hilangnya perasaan kendali dan pengalaman subjektif adanya penderita berat. *Mood* adalah keadaan emosional internal yang meresap dari seseorang dan bukan afek, yaitu ekspresi dari sisi emosional saat itu (Lubis, 2016).

### 2.2.2 Penyebab Depresi

Menurut Rebecca dan Young (2010), ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan dan memperburuk depresi yang secara umum dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

1. Faktor Biologis
  - a. Diturunkan dari orang tua.
  - b. Berkurangnya kadar neurotransmitter dalam otak.
2. Faktor Lingkungan

- a. Pengalaman Hidup traumatis.
- b. Terbiasa berpikir negatif lewat hubungan orang tua, guru maupun rekan.
- c. Penyalahgunaan obat atau alcohol.
- d. Perubahan hormon.

### 2.2.3 Tingkatan Depresi

Menurut Lestari, (2015), depresi dibagi dalam tingkatan yaitu ringan, sedang, berat, dimana perbedaan antara episode depresi, ringan, sedang, dan berat terletak pada penilaian klinis yang kompleks yang meliputi jumlah, bentuk dan keparahan gejala yang ditemukan.

1. Tidak depresi
2. Depresi ringan
  - a. Sekurang-kurangnya harus ada dua dari gejala utama depresi.
  - b. Ditambah sekurang-kurangnya dua dari gejala yang lain.
  - c. Tidak boleh ada gejala berat diantaranya.
  - d. Lamanya seluruh episode berlangsung sekurang-kurangnya sekitar dua minggu.
  - e. Hanya sedikit kesulitan dalam pekerjaan dan kegiatan sosial yang biasa dilakukan.
3. Depresi sedang
  - a. Sekurang-kurangnya harus ada dua dari gejala utama depresi seperti pada episode depresi ringan.

- b. Ditambah sekurang-kurangnya tiga dan sebaiknya empat dari gejala lainnya.
  - c. Lamanya seluruh episode berlangsung minimum 2 minggu.
  - d. Menghadapi kesulitan nyata untuk meneruskan kegiatan sosial, pekerjaan dan urusan rumah tangga.
4. Depresi berat
- a. Semua tiga dari tiga gejala depresi harus ada.
  - b. Ditambah sekurang-kurangnya empat dari gejala lainnya, dan beberapa diantaranya harus berintensitas berat.
  - c. Bila ada gejala penting ( misalnya agitasi atau retardasi psikomotor) yang jelas, maka pasien tidak mau atau tidak mampu untuk melaporkan banyak gejalannya secara rinci dalam hal demikian, penilaian secara menyeluruh terhadap episode depresif berat masih dapat dibenarkan.
  - d. Episode depresif biasanya harus berlangsung sekurang-kurangnya 2 minggu, akan tetapi jika gejalanya amat berat dan terjadi sangat cepat, maka masih dibenarkan untuk menegakkan diagnosis dalam kurun waktu dalam 2 minggu.
  - e. Sangat tidak mungkin pasien akan melanjutkan kegiatan sosial, pekerjaan atau urusan rumah tangga, kecuali pada tingkat terbatas.

#### **1.2.4 Aspek-aspek Depresi**

Terdapat enam aspek atau gejala depresi menurut Beck dan Alford (2010), yaitu:

- a. Aspek Emosi Individu yang mengalami depresi akan mengalami perubahan perasaan atau suasana hati. Selain itu, individu juga memiliki perilaku yang secara langsung menunjukkan perasaannya tersebut. Beberapa perubahan emosi yang mungkin dialami oleh individu yang mengalami gangguan depresi, yaitu perasaan sedih, perasaan negatif terhadap diri sendiri, perasaan tidak puas, hilangnya kelekatan emosional dengan orang lain, meningkatnya intensitas menangis, serta hilangnya rasa humor.
- b. Aspek Kognitif Individu yang memiliki gangguan depresi juga menunjukkan gejala adanya distorsi kognitif atau kesalahan berpikir terhadap diri sendiri, pengalaman, serta masa depan. Individu dengan gangguan depresi memiliki harga diri yang rendah, pesimisme, menyalahkan diri sendiri, kesulitan dalam mengambil keputusan, serta kesalahan dalam menilai penampilan fisiknya.
- c. Aspek Motivasi Individu dengan gangguan depresi memiliki tingkat motivasi yang rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku yang dapat menunjukkan tingkat motivasi individu. Individu yang mengalami gangguan depresi dapat ditandai dengan tidak munculnya keinginan, keinginan untuk keluar dari rutinitas, keinginan untuk bunuh diri, serta bergantung pada orang lain.
- d. Aspek Fisik Individu yang mengalami depresi akan menunjukkan gejalagejala yang berhubungan dengan fisik dan perilaku alamiah. Individu dengan gangguan depresi dapat mengalami gangguan tidur, hilangnya nafsu makan, hilangnya gairah seksual, dan mudah lelah.

e. Delusi Individu yang mengalami gangguan depresi juga dapat ditandai dengan munculnya delusi atau distorsi kognitif mengenai dirinya sendiri maupun yang berhubungan dengan orang lain. Ada beberapa kategori delusi, seperti delusi bahwa dirinya tidak berharga, penuh dosa, kenihilan, somatik, serta kemiskinan.

f. Halusinasi Halusinasi juga terkadang muncul sebagai salah satu gejala individu yang mengalami gangguan depresi. Individu akan melihat, mendengar, ataupun merasakan sesuatu yang sebenarnya tidak ada atau tidak terjadi.

DSM V (2013) juga merumuskan aspek-aspek depresi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

- a. Afektif Aspek afektif menunjukkan penyimpangan emosi yang dialami oleh penderita depresi. Individu yang memiliki gangguan depresi akan merasakan kesedihan, kehampaan, serta perasaan yang sering berubah-ubah dan cenderung lebih sensitif.
- b. Somatik Aspek somatik menunjukkan adanya perubahan fisik sebagai salah satu gejala depresi. Penderita depresi akan merasakan berbagai perubahan fisik, seperti kelelahan, perubahan pola makan, penurunan kualitas tidur, hingga perubahan berat badan.
- c. Kognitif Aspek kognitif menunjukkan adanya perubahan cara pandang atau kesalahan berpikir pada penderita depresi. Individu yang memiliki gangguan depresi akan memiliki pikiran bahwa dirinya tidak

berguna,kesulitan untuk berkonsentrasi, hingga munculnya pikiran untuk bunuh diri.

Beck dan page (dalam Saam & Wahyuni, 2012) mendiskripsikan lima aspek depresi sebagai berikut:

1. Kesedihan atau suasana hati yang apatis.
2. Konsep diri negatif yang merendahkan diri, menyalahkan diri atau mengkritik problem, dan perbuatan-perbuatan diri sendiri.
3. Menunjukkan keinginan untuk menghindar orang lain, kegiatan sosial atau hilangnya minat terhadap hal tersebut.
4. Kurang tidur, berkurangnya nafsu makan dan keinginan seksual.
5. Ketidakmampuan berfungsi secara wajar, yang ditandai oleh gerakan-gerakan badan yang lamban, hilangnya energi dan kemauan secara umum, kesulitan mengambil keputusan dan tidak mampu memulai, konsentrasi, dan bekerja.

### **2.2.5 Tanda dan Gejala Depresi**

Menurut pedoman dan penggolongan diagnosis gangguan jiwa (PPDG)-III,2015 gangguan depresi di tandai oleh dua gejala yaitu:

1. Gejala utama
  - a. Mood yang depresi.
  - b. Hilangnya minat dan semangat.
  - c. Mudah lelah atau tenaga hilang.
2. Gejala lainnya
  - a. Konsentrasi menurun.

- b. Harga diri menurun.
- c. Perasaan bersalah dan tidak berguna.
- d. Pesimis terhadap masa depan.
- e. Ide bunuh diri atau gagasan membahayakan diri sendiri.
- f. Pola tidur berubah.
- g. Nafsu makan menurun.

## **2.3 Konsep Dasar Remaja**

### **2.3.1 Definisi remaja**

Remaja adalah salah satu masa yang dilewati dalam fase perkembangan individu. Masa remaja adalah kurun waktu dalam perkembangan individu yang merupakan masa mencapai kematangan karakteristik, mental, emosional, sosial, fisik, dan pola pikir dari masa anak menuju dewasa (Malahayati, 2010).

### **2.3.2 Ciri-Ciri Masa Remaja**

Menurut (Sarwono, 2012) ada tiga tahap perkembangan remaja dalam proses penyesuaian diri menuju dewasa, antara lain:

- a. Remaja awal (Early Adolescence) Masa remaja awal berada pada rentang usia 10-13 tahun ditandai dengan adanya peningkatan yang cepat dari pertumbuhan dan pematangan fisik, sehingga intelektual dan emosional pada masa remaja awal ini sebagian besar pada penilaian

kembali dan restrukturisasi dari jati diri. Pada tahap remaja awal ini penerimaan kelompok sebaya sangatlah penting (Aryani, 2010).

- b. Remaja Madya (Middle Adolescence) Masa remaja madya berada pada rentang usia 14-16 tahun ditandai dengan hampir lengkapnya pertumbuhan pubertas, dimana timbulnya keterampilan keterampilan berpikir yang baru, adanya peningkatan terhadap persiapan datangnya masa dewasa, serta keinginan untuk memaksimalkan emosional dan psikologis dengan orang tua (Aryani, 2010).
- c. Remaja akhir (Late Adolescence) Masa remaja akhir berada pada rentang usia 16-19 tahun. Masa ini merupakan masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu:
  - 1) Minat menunjukkan kematangan terhadap fungsi-fungsi intelek.
  - 2) Ego lebih mengarah pada mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dalam mencari pengalaman baru.
  - 3) Terbentuk identitas seksual yang permanen atau tidak akan berubah lagi.
  - 4) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
  - 5) Tumbuh pembatas yang memisahkan diri pribadinya (Private Self) dengan masyarakat umum (Sarwono, 2012).

Masa remaja sebagai masa mencari identitas. Untuk mencari jati diri mereka sebenarnya kadang-kadang remaja berperilaku yang negatif dan

mengganggu kepentingan umum. Ini mereka lakukan untuk menarik perhatian orang dewasa atau masyarakat lingkungan sekitar mereka.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwasanya ciri-ciri remaja antara lain terjadi perubahan fisik, psikis maupun sosialnya. Selain itu remaja juga dianggap sebagai periode penuh gejolak dan rawan dengan berbagai masalah. Hal ini dikarenakan pada masa ini para remaja berusaha untuk mencari jati diri dan pengakuan dari masyarakat.

### **2.3.3 Tugas-Tugas Perkembangan Remaja**

Sesuai dengan tumbuh dan berkembangnya suatu individu, dari masa anak – anak sampai dewasa, individu memiliki tugas masing – masing pada setiap tahap perkembangannya. Yang dimaksud tugas pada setiap tahap perkembangan adalah bahwa setiap tahapan usia, individu tersebut mempunyai tujuan untuk mencapai suatu kepandaian, keterampilan, pengetahuan, sikap dan fungsi tertentu sesuai dengan kebutuhan pribadi. Kebutuhan pribadi itu sendiri timbul dari dalam diri yang dirangsang oleh kondisi disekitarnya atau masyarakat. (Elizabeth, 2011)

Havigurst mendefinisikan tugas perkembangan merupakan tugas yang muncul sekitar satu periode tertentu pada kehidupan individu, jika individu berhasil melewati periode tersebut maka akan menimbulkan fase bahagia serta membawa keberhasilan dalam melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya (Muhammad Ali, 2011). Namun jika individu gagal melewati periode tersebut maka tak jarang akan terjebak dalam perkembangan psikis yang tidak sehat, salah satunya

kenakalan remaja (Syafitri, 2015). Adapun tugas-tugas perkembangan remaja menurut Havigurst adalah sebagai berikut:

- a. Mampu menerima keadaan fisiknya.
- b. Mampu memahami dan menerima 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 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 (Muhammad Ali, 2011).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tugas-tugas perkembangan remaja adalah sikap dan perilaku dirinya sendiri dalam menyikapi lingkungan di sekitarnya. Perubahan yang terjadi pada fisik

maupun psikologisnya menuntut anak untuk dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan dan tantangan hidup yang ada di hadapannya.

