

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang *game online* sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya diantaranya adalah :

Penelitian Megatasya Kurnia Serena (2014) yang berjudul “*Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Self Control terhadap Agresivitas Remaja Pengguna Game online*” penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang melibatkan 200 responden remaja pengguna *game online point blank*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non – probability sampling*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa “ada pengaruh yang signifikan dari dimensi kecerdasan emosi dan dimensi self control terhadap Agresivitas Remaja Pengguna *Game online*”.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Afandi (2013) yang berjudul “*Pengaruh Game online terhadap Tingkat Efektifitas Komunikasi Internasional pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda* ” Jenis penelitian ini bersifat eksplanatif, data yang disajikan dalam penelitian ini menggunakan data pustaka, observasi dan kuisisioner yang berkaitan dengan penelitian ini. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh *game online* terhadap tingkat

efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. Analisis data yang digunakan adalah Person Product Moment, dengan hasil perhitungan pengujian hipotesis menunjukkan ditolak dan diterima yang berarti penggunaan *game online* pada kalangan pelajar berpengaruh cukup signifikan terhadap pola komunikasi interpersonal mereka.

Penelitian Apriani Rahmawati (2015) yang berjudul “*Pengaruh Intensitas Bermain Game online dan Mediasi Restriktif Orang Tua terhadap Perilaku Antisosial Remaja*” Penelitian ini menggunakan teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*). Populasi dari penelitian ini adalah murid kelas VII dan VIII SMP Eka Sakti Semarang, Usia 12-14 tahun. Penarikan sampel dilakukan dengan teknik acak sederhana dengan jumlah sampel 70 orang. Analisis data yang digunakan adalah regresi liner sederhana dengan SPSS.20. Hasil pengujian pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku antisosial remaja menunjukkan signifikan. Maka hipotesis pertama (H1) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku antisosial remaja dapat diterima.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama – sama membahas mengenai *game online* dan kecerdasan emosi remaja. Tentang bagaimana pengaruh *game online* terhadap remaja, pengaruh kecerdasan emosi remaja terhadap agresivitas bermain *game*

online. Metode yang digunakan dalam penelitian terdahulu juga menggunakan metode kuantitatif. Posisi penelitian ini untuk melanjutkan dan melengkapi penelitian – penelitian sebelumnya.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu, penelitian pertama meneliti tentang pengaruh kecerdasan emosional terhadap agresivitas penggunaan *game online*. Sedangkan penelitian ini tidak hanya dalam membahas aspek kecerdasan emosional tetapi juga dalam aspek kecerdasan spiritual. Dalam penelitian yang kedua membahas mengenai pengaruh *game online* terhadap komunikasi internasional, sedangkan dalam penelitian ini membahas mengenai pengaruh *game online* terhadap ESQ remaja sehingga terdapat perbedaan. Penelitian terdahulu dan penelitian ini menggunakan metode yang berbeda.

Penelitian ketiga membahas mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku antisosial remaja, sedangkan penelitian ini membahas mengenai pengaruh *game online* terhadap ESQ remaja sehingga terdapat perbedaan. Dalam penelitian terdahulu dan penelitian ini juga memiliki perbedaan diantaranya metode penelitian, subyek penelitian dan lokasi penelitian juga berbeda. Dalam sebuah penelitian memiliki kekurangan dan kelebihan masing – masing. Sehingga penelitian ini berguna untuk melengkapi penelitian – penelitian yang sudah ada.

B. Landasan Teori

A. *Game online*

1. Pengertian *Game online*

Game online adalah suatu permainan yang dimainkan didalam suatu jaringan/ internet yang bisa dimainkan oleh banyak orang. *game online* juga disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan dengan sebuah jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lainnya dengan bermain *game online*.

Game online adalah game yang berbasis media elektronik visual. *Game online* dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik seperti computer. Biasanya dapat menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun menjadi mudah lelah dan akan lebih mudah untuk sakit kepala. Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Dewasa ini *game online* merupakan suatu cerminan dari berkembang pesatnya jaringan pada komputer yang dulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet yang luas dan terus menerus berkembang sampai sekarang (Dani, 2014:5)

Game online saat ini tidak sama seperti *game online* yang dimainkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kali pada tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai bermain game online untuk dua orang saja. Lalu muncul komputer - komputer dengan kemampuan

time sharing sehingga pemain game tidak hanya 2 orang saja tetapi bisa lebih banyak, dan pemain tidak harus berada di satu ruangan yang sama.

Pada zaman dahulu permainan *game online* masih belum sepopuler sekarang ini. Permainan yang biasa dimainkan kalangan remaja dulu adalah permainan Play Station atau biasa disebut dengan PS. Sedangkan pada era globalisasi sekarang ini permainan PS sudah dianggap ketiggalan karena sudah banyak permainan - permainan yang lebih mengasyikkan dan dapat di mainkan oleh banyak orang di tempat yang berbeda dan tidak harus berada di tempat yang sama.

Walaupun pada awalnya *game* ditunjukkan untuk anak – anak dan remaja, tetapi tidak sedikit orang dewasa sering memainkannya bahkan banyak orang dewasa yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari permainan *game online*. *Game online* juga dapat membawa dampak yang besar terhadap perkembangan jiwa seseorang karena dengan bermain *game online* seseorang dapat melupakan interaksi dengan lingkungan sekitar. Karena dengan bermain game pemain akan lebih sering berinteraksi tidak secara langsung.

Kecanduan *game online* merupakan suatu kondisi yang mengacu pada suatu aktivitas atau perilaku yang dilaksanakan oleh

seseorang secara berulang kali, berlebihan atau komplusif yang menyebabkan seseorang individu menjadi tidak terkendali dan kehilangan control terhadap sesuatu yang dilakukan untuk mendapatkan kepuasan tertentu hingga pada akhirnya berpotensi menimbulkan dampak negative baik fisik maupun psikorasional(Aini, 2015:7).

Seperti sebuah internet dapat menyebabkan seseorang kecanduan salah satunya dengan berlebihan main *game*. Dapat dilihat bahwa *game online* merupakan suatu bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan dapat mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang tinggi untuk mengakses internet tersebut.

2. Tipe – Tipe *Game online*

- a. *First Person Shooter(FPS)*, pada *game* kita bermain *game* seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan pada *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di indonesia *game* ini sering disebut *game* dengan tembak-tembakan).
- b. *Real-Time Strategy*, *game* ini merupakan *game* yang permainannya mengarah kepada kehebatan strategi permainan seseorang, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja tetapi banyak karakter.

- c. *Cross-Platform Online*, game ini merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja need for speed undercover dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360(Xbox 360 merupakan hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).
- d. *Browser Games*, game ini merupakan game yang sering dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash (Aini, 2015:3).

3. Dimensi Kecanduan *Game online*

Menurut Lemmens terdapat 5 kriteria individu yang tergolong pada kecanduan *game online*, diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Prioritas utama (*salince*)

Prioritas utama merupakan suatu kriterium kecanduan bermain *game online* yang menjadikan kegiatan tersebut menjadi paling penting dalam kehidupannya. Dan mendominasi pikiran, perasaan, serta perilaku seseorang. Sehingga seseorang yang kecanduan *game online* menjadikan prioritas utama bermain *game*.

b. Toleransi (*tolerance*)

Toleransi merupakan kriteria yang muncul pada saat waktu bermain *game online*, ketika seorang pemain *game* semakin bertambah dan pemain tidak dapat berhenti ketika sudah mulai bermain *game online*. Kaitannya dengan toleransi yaitu suatu upaya pemain untuk mencapai kepuasan, maka waktu yang di gunakan dalam bermain *game* meningkat secara drastic. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* secara terus – menerus dalam jumlah waktu yang sama, akan menurun secara mencolok.

c. Modifikasi suasana hati (*mood modification*)

Modifikasi suasana hati merupakan perasaan yang muncul ketika pemain *game* menjadi lupa dengan kegiatan yang lain dan pemain *game* cenderung bermain untuk menghilangkan stress pada dirinya. Agar perasaannya menjadi lebih baik lagi ketika sudah bermain *game online*. Suasana hati seorang pemain akan menjadi baik apabila sudah bermain *game online*.

d. Balik kembali (*relapse*)

Balik kembali merupakan sifat seorang pemain *game* yang muncul ketika seorang tersebut tidak dapat mengurangi waktu untuk bermain *game online*. Relapse adalah kecenderungan

untuk kembali bermain *game online*, terutama setelah mencoba untuk berhenti bermain *game online*.

e. Konflik

Konflik merupakan sifat yang muncul ketika seorang pemain bertengkar dengan orang lain akibat bermain *game online*. misalkan dengan orang tua, teman, atau keluarga karena waktu pemain dihabiskan dengan bermain *game online* sehingga telah mengabaikan orang sekitarnya.

4. Dampak Positif Bermain *Game online*

Bermain *game online* tidak hanya memiliki dampak negative saja, namun ada dampak positif ketika seorang individu bermain *game online*. Ketika individu bermain *game* tidak secara berlebihan maka akan menimbulkan dampak positif bagi individu, namun ketika individu sampai melebihi batas dalam bermain *game online* bahkan sampai kecanduan akan menimbulkan dampak negatif.

1. *Game online* membuat seseorang menjadi pintar, penelitian di Mnachester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa *gamer* yang bermain *game* selama 18 jam per minggu (rata – rata 2,5 jam/hari) memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.

2. Meningkatkan konsentrasi Dr. Jo Bryce, kepala penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa seorang pemain *game* sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.
3. Meningkatkan kinerja otak manusia dan memacu otak dalam menerima suatu cerita. Sama halnya dengan belajar, bermain *game* yang tidak berlebihan maka dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.
4. Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris, riset di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang bermain *game online* menjadi mahir berbahasa Inggris. Di sekolah maupun di universitas tanpa melalui kursus karena mereka suka bermain *game online*.
5. Meningkatkan kemampuan membaca, psikolog di Finland University menyatakan bahwa *video game* bisa membantu anak – anak untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Jadi, keluhan soal bermain *game* yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan (Solikhah, 2014:18)

5. Dampak negatif dari *game online* :

1. Menimbulkan efek ketagihan

Hal ini *game online* dapat berakibat melalaikan kehidupan nyata. Atau menjadikan seseorang itu ketagihan untuk bermain *game* secara terus menerus. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para *gamer* yang intinya adalah pengendalian diri.

2. Tidak Kenal Waktu / Lupa Waktu

Kebanyakan dari para pemain *game* yang sudah hobi dalam memainkan *game online* yang ada sering melupakan waktu untuk rutinitas kegiatan lain. Misal, melupakan kewajiban untuk beribadah banyak para pemain *game* yang sering lupa untuk melakukan ibadah karena sedang bermain *game*.

3. Mempengaruhi pola pikir

Jika terlalu sering bermain *game* akan menimbulkan pengaruh psikorasional. Menghayal dan pikiran yang selalu tertuju pada *game* adalah efek negative yang ditimbulkannya.

4. Mengganggu kesehatan

Dr Partono mengatakan, jika seseorang sering bermain *game* dan berada di depan computer selama 24 jam tanpa

henti, maka akan memacu mata dan otak untuk bekerja lebih keras, itu bisa melemahkan saraf.

5. Pemborosan

Jika *game online* telah menjadi candu. Karena jika seseorang telah kecanduan, ia dapat mengorbankan apapun demi keinginannya. Misalnya ia bisa menghabiskan uangnya hanya untuk bermain *game online*, sehingga menjadi pemborosan.

B. Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi

Masyarakat yaitu terdiri dari individu – individu dan kelompok – kelompok yang tumbuh dan berkembang dan menjadi interaksi sosial. Interaksi sosial dapat diartikan juga sebagai hubungan sosial yang dinamis antara individu/kelompok. Hubungan sosial yang dimaksud adalah hubungan antara individu yang satu dengan individu yang lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya, maupun antara kelompok dan individu.

Hubungan – hubungan social itu pada awalnya merupakan proses peyesuaian nilai – nilai dalam kehidupan masyarakat. Kemudian meningkat dan menjadi suatu pergaulan yang tidak hanya sekedar pertemuan fisik saja, melainkan pergaulan yang ditandai

dengan adanya saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing – masing pihak dalam suatu hubungan tersebut (Ali, 2004:86)

Interaksi sosial dapat terjadi apabila antara individu satu dengan yang lain atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial merupakan tahap yang pertama ketika terjadinya hubungan sosial komunikasi, dan merupakan penyampaian suatu informasi dan pemberian reaksi terhadap informasi yang telah disampaikan.

Thibaut dan Kelley (1979), yang merupakan pakar dalam teori interaksi, mendefinisikan interaksi sosial sebagai peristiwa untuk saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu tujuan dan hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama lain. Jadi, dalam setiap kasus interaksi tindakan setiap orang bertujuan untuk mempengaruhi individu lain.

Adapun Homans mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian atau suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu satu dengan yang lain dan diberi ganjaran (*reward*) atau hukuman (*punishment*) dengan menggunakan suatu aktivitas oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Jadi, definisi yang dikemukakan oleh Homans mengandung pengertian bahwa suatu tindakan yang dilakukan seseorang dalam suatu interaksi merupakan suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa interaksi mengandung pengertian hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing – masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi dari sekedar terjadi hubungan antara pihak – pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi. Bentuk – bentuk interaksi sosial antara lain:

a) Proses Asosiatif

1. Kerja sama (Cooperation)

Beberapa sosiolog berpendapat bahwa kerja sama merupakan interaksi sosial yang sangat pokok. Sosiolog berpendapat bahwa kerja sama merupakan interaksi yang utama. Karena, dengan bekerja sama sudah merupakan proses interaksi sosial. Kerja sama di sini dimaksudkan dengan usaha bersama antar kelompok maupun antara individu dengan individu lain.

Bentuk kerja sama dapat dijumpai dalam kehidupan sehari – hari. Bentuk kerjasama tersebut berkembang apabila seseorang telah mencapai tujuan yang diinginkan dan bermanfaat bagi orang lain.

2. Akomodasi (Accommodation)

Akomodasi dipergunakan dalam dua arti yaitu untuk menunjukkan suatu keadaan atau suatu proses. Akomodasi

yang menunjukkan suatu keadaan, berarti adanya suatu keseimbangan dalam interaksi perorangan atau kelompok yang berada dalam suatu masyarakat. Sebagai suatu proses, akomodasi menunjuk pada usaha – usaha manusia.

b) Proses Disosiatif

Proses disosiatif sering juga disebut dengan *oppositional processes*, persis halnya dengan kerja sama, dapat ditemukan di dalam masyarakat, walaupun bentuk dan arahnya ditentukan oleh kebudayaan dan system sosial masyarakat bersangkutan. Oposisi dapat diartikan sebagai cara berjuang melawan seseorang atau kelompok manusia untuk mencapai tujuan tertentu.

3. Asimilasi (Assimilation)

Assimilasi merupakan proses interaksi sosial secara lanjut, ia ditandai dengan adanya usaha – usaha mengurangi suatu perbedaan antara individu maupun kelompok. Secara singkat proses asimilasi ditandai dengan pengembangan sikap yang sama, dengan tujuan untuk mencapai kesatuan.

b. Syarat – Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Suatu interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu dengan adanya kontak sosial, dan adanya

komunikasi antara individu satu dengan yang lain. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai syarat terjadinya interaksi sosial:

1. Kontak sosial

Kontak sosial berasal dari bahasa latin yaitu *con* atau *cum* yang berarti bersama – sama dan *tango* yang berarti menyentuh. Jadi secara bahasa kontak berarti bersama – sama dan menyentuh. Kontak baru akan terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai suatu gejala sosial itu tidak perlu dengan berhubungan badaniah, karena seseorang dapat melakukan kontak sosial tanpa menyentuhnya, misalnya berbicara dengan orang yang bersangkutan. Dengan adanya teknologi yang berkembang sekarang ini, orang – orang dapat berhubungan satu sama lain dengan melalui telepon, telegram, pesan singkat, radio, televisi dan lainnya tidak membutuhkan hubungan badaniah.

Yang paling penting dalam interaksi social tersebut adalah saling mengerti antara kedua belah pihak yang bersangkutan, sedangkan kontak badaniah bukan lagi syarat utama untuk melakukan kontak social. Dalam kontak social, dapat terjadi hubungan yang positif dan hubungan yang negatif. Kontak sosial akan menjadi hubungan yang positif apabila antara kedua belah pihak saling pengertian, disamping dapat menguntungkan pihak masing – masing, juga biasanya hubungan dapat berlangsung

lama, atau mungkin dapat berulang – ulang yang mengarah pada suatu kerja sama. Sedangkan kontak sosial negatif terjadi karena hubungan antara kedua belah pihak tidak menunjukkan saling pengertian, dan mungkin dapat merugikan kedua belah pihak atau salah satu, sehingga dapat mengakibatkan suatu pertentangan atau perselisihan.

2. Komunikasi sosial

Komunikasi adalah kegiatan seseorang yang memberikan tafsiran kepada orang lain (yang berwujud suatu pembicaraan, gerak – gerak badaniah atau sikap), perasaan – perasaan apa yang ingin disampaikan kepada orang tersebut. Kemudian orang yang bersangkutan memberikan suatu reaksi terhadap orang tersebut tentang perasaan yang ingin disampaikan. Dengan adanya komunikasi sikap dan perasaan, kelompok dapat diketahui oleh kelompok lain atau orang lain. Hal ini merupakan suatu bahan untuk menentukan reaksi apa yang ingin dilakukannya.

Hal ini berarti, apabila suatu hubungan sosial tidak terjadi komunikasi satu sama lain atau tidak saling mengetahui satu sama lain dan tidak saling memahamai maksud masing – masing maka dalam keadaan demikian tidak terjadi kontak sosial (Soekanto dan Soerjono, 2006:72)

c. **Jenis – Jenis Interaksi**

Dalam setiap interaksi, senantiasa di dalamnya terjadi adanya komunikasi antar pribadi. Interaksi dibedakan menjadi tiga jenis yaitu interaksi verbal, interaksi fisik, dan interaksi emosional. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai jenis – jenis interaksi:

Interaksi verbal yaitu interaksi yang terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan suatu kontak satu dengan yang lain dengan menggunakan alat – alat artikulasi. Prosesnya terjadi dalam bentuk saling bertukar percakapan satu dengan yang lain. **Interaksi fisik** terjadi ketika dua orang atau lebih melakukan kontak dengan melakukan bahasa – bahasa tubuh.

Interaksi emosional terjadi ketika individu melakukan kontak satu dengan yang lain dengan melakukan curahan perasaan. Misalnya, dengan mengeluarkan air mata sebagai tanda sedih, haru, bahkan terlalu bahagia (Soekanto dan Soerjono, 2006:88)

d. **Presepsi tentang Interaksi Remaja – Orang Tua**

Berkaitan dengan kualitas interaksi antara remaja dengan orang tua, berikut ini mengenai konsep interaksi remaja dan orang tua yang meliputi sejumlah aspek dan masing – masing aspek mengandung sejumlah indikator yaitu sebagai berikut :

- 1) Persepsi remaja mengenai partisipasi dan keterlibatan remaja dalam keluarganya. Aspek ini mengandung indikator sebagai berikut:
 - a) Persepsi remaja mengenai sikap untuk saling menghargai diantara para anggota keluarga.
 - b) Persepsi remaja mengenai keterlibatan dirinya dalam membicarakan dan memecahkan suatu masalah yang dihadapi oleh keluarga.
 - 2) Persepsi remaja mengenai sikap keterbukaan orang tua. Aspek ini mengandung indikator sebagai berikut:
 - a) Persepsi remaja mengenai toleransi orang tua terhadap perbedaan pendapat yang ada.
 - b) Persepsi remaja mengenai kemampuan orang tua untuk memberikan alasan yang masuk akal terhadap suatu keputusan yang diambil.
 - c) Persepsi remaja mengenai keterbukaan orang tua terhadap minat yang luas.
 - d) Persepsi remaja mengenai kehadiran orang tua dirumah dan keakraban hubungan antara orang tua dan remaja
- (Soekanto dan Soerjono, 2006:90)

e. Karakteristik Perkembangan Sosial Remaja

Ada sejumlah karakteristik yang menonjol dari perkembangan sosial remaja, yaitu sebagai berikut :

a. Berkembangnya kesadaran dan dorongan terhadap pergaulan.

Masa remaja bisa disebut juga sebagai masa sosial karena ketika masa remaja hubungan sosial semakin terlihat jelas dan dominan. Kesadaran akan jati dirinya menyebabkan remaja berusaha mencari jati dirinya dengan menjalin hubungan dengan orang lain atau berusaha mencari pergaulan. Adanya suatu kesadaran yang mendalam dari remaja merupakan dorongan pergaulan untuk menemukan jati diri akan kemampuan kemandiriannya.

b. Adanya upaya memilih nilai – nilai sosial

Ada dua kemungkinan yang ditempuh oleh remaja ketika dihadapkan dengan nilai – nilai sosial yang ada, yaitu menyesuaikan diri dengan nilai – nilai yang ada atau tetap pada pendiriannya dengan segala akibatnya.

c. Meningkatnya ketertarikan pada lawan jenis

Remaja saat ini sangat sadar akan dirinya tentang bagaimana pandangan terhadap lawan jenis mengenai

dirinya. Oleh karena itu, masa remaja seringkali disebut juga sebagai masa *biseksual*. Meskipun kesadaran akan lawan jenis ini berhubungan dengan perkembangan jasmani, tetapi sesungguhnya yang berkembang secara dominan bukanlah kesadaran jasmani yang berlainan, melainkan tubuhnya ketertarikan terhadap lawan jenis yang lain.

d. Mulai cenderung memilih karakter tertentu

Karakteristik berikutnya yaitu jika remaja sudah memasuki masa remaja akhir, mulai tampak pada diri mereka untuk memilih karir tertentu. Meskipun dalam pemilihan karir tersebut masih mengalami kesulitan. Ini wajar karena orang dewasa pun kerap kali masih terjadi perubahan orientasi karier dan kembali berusaha menyesuaikan diri dengan karier barunya.

C. Kecerdasan Emosi

1) Pengertian Kecerdasan Emosi

Emosi merupakan suatu perasaan dan pikiran, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Pada diri individu terdapat ratusan emosi bersama dengan campuran variasinya. Adanya kekuatan emosi menunjukkan bahwa manusia dalam masalah – masalah manusiawi. Dalam setiap pengambilan keputusan, aspek perasaan sama pentingnya dengan nalar, bahkan terkadang aspek perasaan lebih penting, namun dipihak lain kecerdasan tidaklah berarti apa – apa bila emosi yang berkuasa (Agustian, 2002:148)

Menurut Daniel Goleman (1999:45), seorang pakar kecerdasan emosional mendefinisikan emosi mempunyai makna harfiah yang diambil dari *Oxford English Dictionary* yang memaknai emosi sebagai setiap kegiatan dalam pikiran, perasaan, nafsu setiap keadaan seseorang yang hebat dan meluap – luap. Lebih lanjut, Daniel Goleman mengatakan bahwa emosi adalah kegiatan atau pemikiran seseorang, perasaan seseorang, nafsu, keadaan mental yang meluap – luap. Menurut Daniel Goleman sendiri, sesungguhnya ada banyak macam emosi bersama dengan variasi, campuran, dan nuansanya sehingga makna suatu emosi yang dikandungnya lebih banyak, lebih

kompleks dan lebih halus daripada kata dan definisi yang digunakan untuk menjelaskan emosi.

Sedangkan pendapat Mayer mengenai kecerdasan emosi adalah suatu kemampuan mental yang membantu mengenali dan memahami perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, yang menuntun pada kemampuan untuk mengatur perasaan – perasaan diri sendiri.

Emosi cenderung terjadi pada kaitanya dengan perilaku yang mengarah atau menyingkir terhadap sesuatu. Perilaku tersebut pada umumnya disertai dengan adanya ekspresi kejasmanian sehingga orang lain dapat mengetahui emosi yang muncul pada seseorang yang sedang mengalami emosi (Walgito, 2004:209)

Dari beberapa pengertian diatas, kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang untuk mengenali, meningkatkan, mengelola, menempatkan dan mengendalikan perasaan pribadi dan orang lain sehingga dapat beradaptasi, berkreaitivitas, mempunyai ketahanan mental ketika mengalami kegagalan, memiliki kepercayaan diri yang baik sehingga memberi kontribusi yang positif dalam kehidupannya.

Remaja yang mempunyai kecerdasan emosi yang baik yaitu mudah beradaptasi dengan lingkungannya, dalam kehidupan sehari – hari misalnya seseorang mudah berbaur dengan orang lain melalui organisasi yang ada di Dusun tersebut. sehingga dengan berorganisasi

remaja mampu untuk menghargai perasaan orang lain, remaja juga mampu beradaptasi bukan hanya dengan sebayanya. Tetapi juga mampu beradaptasi dengan yang lebih tua, misalnya dengan takmir masjid,tau dengan tetangga disekitarnya.

Selanjutnya remaja juga mampu mengembangkan kreativitasnya, misalnya dengan mengikuti lomba kesenian yang ada di Dusun. Dengan mengikuti lomba di Dusun remaja bisa mengembangkan kreativitas, dengan mengikuti lomba tersebut juga harus menyiapkan mental ketika nanti gagal maupun berhasil. Dan memiliki kepercayaan diri untuk berusaha menjadi lebih baik. Kecerdasan emosi memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan disegala bidang. Ketika kecerdasan emosional mulai diperkenalkan, banyak orang mengatakan bahwa cerdas dalam makna kognitif saja tidak cukup. Cerdas secara kognitif adalah cerdas secara intelektual. Banyak orang mengatakan bahwa tidak cukup cerdas secara intelektual kita juga harus memiliki kecerdasan emosional.

Seseorang yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi mampu mengatasi berbagai situasi dan kondisi dirinya terhadap dirinya sendiri maupun terhadap orang lain, akan tetapi dengan memiliki EQ yang tinggi, seseorang tidak akan mampu “ke luar” dari situasi yang ada. Ia bisa menghindari dari situasi dan kondisi yang

buruk dan negatif, dan ia bisa mencari situasi yang positif (Muhyidin, 2006:47).

Salovy menempatkan kecerdasan pribadi Gardner dalam definisi dasar tentang kecerdasan emosional yang dicetuskannya dan memperluas kemampuan tersebut menjadi lima kemampuan yaitu:

- a. **Mengenali emosi diri**, adalah kemampuan seseorang dalam mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul. Ini sering dikatakan sebagai dasar dari kecerdasan emosional. Seseorang yang mengenali emosinya sendiri adalah apabila ia memiliki kepekaan yang tajam atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan mengambil keputusan – keputusan secara mantap.
- b. **Mengelola emosi**, merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu. Menjaga agar emosi tetap terkendali merupakan kunci kesejahteraan emosi. Emosi yang berlebihan dapat mengoyak kestabilan kita.
- c. **Memotivasi diri sendiri**, prestasi harus dilalui dengan memiliki motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan. Dan

memiliki motivasi yang positif yaitu optimis dan keyakinan diri.

- d. **Mengenali emosi orang lain**, kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut empati. Individu yang memiliki empati, lebih mampu menangkap sinyal – sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa – apa yang dibutuhkan orang lain sehingga mampu menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap perasaan orang lain, dan lebih mampu mendengarkan orang lain.
- e. **Membina hubungan**, membina hubungan dengan orang lain merupakan suatu ketrampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi. Ketrampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan (Trianta dan Kharisma, 2008:9).

2) Hubungan antara Emosi dan Tingkah Laku

Melalui teori *kecerdasan emosional* yang dikembangkannya, Daniel Goleman mengemukakan sejumlah ciri utama pikiran emosionalnya sebagai bukti bahwa emosi memainkan peranan penting dalam pola berfikir maupun tingkah laku individu. Adapun ciri utama pikiran emosional tersebut adalah berikut:

1. Respons yang Cepat tapi Ceroboh

Dikatakannya bahwa pikiran emosional itu ternyata jauh lebih cepat daripada pikiran yang rasional karena pikiran emosional sesungguhnya langsung melompat bertindak tanpa mempertimbangkan apapun yang akan dilakukannya. Karena kecepatannya itu sehingga sikap hati – hati dan proses analitis dalam berfikir dikesampingkan begitu saja sehingga tidak jarang menjadi ceroboh. Namun demikian disisi lain, pikiran emosional ini juga memiliki suatu kelebihan, yaitu membawa rasa kepastian yang sangat kuat dan diluar jangkauan normal sebagaimana yang dilakukan oleh pikiran rasional.

2. Mendahulukan Perasaan kemudian Pikiran

Pada dasarnya, pikiran rasional sesungguhnya membutuhkan waktu yang sedikit lama dibandingkan dengan pikiran emosional sehingga dorongan yang lebih dahulu muncul yaitu dorongan hati atau emosi, kemudian dorongan pikiran. Namun demikian, disisi lain, ada juga reaksi emosional lambat yang lebih dahulu melakukan penggodakan dalam pikiran sebelum mengalirkannya kedalam perasaan.

3. Memperlakukan Realitas sebagai Realitas Simbolik

Logika pikiran emosional yang disebut juga dengan logika hati bersifat asosiatif. Artinya memandang unsur –

unsur yang melambangkan suatu realitas itu sama dengan realitas itu sendiri. Sesungguhnya dimbol – simbol dan ritual bebrbagai keagamaan tidak sedemikian bermakna jika dibandingkan dengan sudut pandang pikiran emosional.

4. Masa Lampau diposisikan sebagai Masa Sekarang

Dari sudut pandang ini, apabila sejumlah ciri peristiwa tampak serupa dengan kenangan masa lampau yang mengandung muatan emosi maka pikiran emosional akan menanggapinya dengan memicu perasaan yang berkaitan dengan peristiwa yang diingat. Pikiran emosional bereaksi terhadap keadaan sekarang seolah olah keadaan itu adalah masa lampau.

5. Realitas yang Ditentukan oleh Keadaan

Pikiran emosional individu banyak ditentukan oleh keadaan dan ditekan oleh perasaan tertentu yang sedang menonjol pada saat itu. Cara seseorang berpikir dan bertindak pada saat merasa senang dan romantis akan sangat berbeda dengan perilakunya ketika sedang dalam keadaan sedih, marah, ataupun cemas (Muhyidin, 2006:67).

3) Karakteristik Perkembangan Emosi Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak – anak ke masa dewasa. Pada masa ini remaja, mengalami

perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, sosial, dan emosional. Umumnya masa ini berlangsung sekitar umur 13 tahun sampai 18 tahun, yaitu masa anak duduk dibangku sekolah menengah. Masa ini biasanya dirasakan sebagai masa sulit, baik bagi remaja sendiri maupun bagi keluarga, atau lingkungannya.

Adapun karakteristik periode adalah sebagai berikut:

a) Periode Praremaja

Selama periode ini terjadi gejala – gejala yang hampir sama antara remaja pria maupun wanita. Perubahan ini disertai sifat kepekaan terhadap rangsangan dari luar dan respons mereka biasanya berlebihan sehingga mereka mudah tersinggung dan cengeng. Tetapi juga cepat merasa senang atau bahkan meledak – ledak.

b) Periode Remaja Awal

Selama periode ini perkembangan fisik yang semakin tampak adalah perubahan fungsi alat kelamin. Kontrol terhadap dirinya bertambah sulit dan mereka mudah cepat marah dengan cara – cara yang kurang wajar untuk meyakinkan dunia sekitarnya. Perilaku seperti ini sesungguhnya terjadi karena adanya kecemasan terhadap dirinya sendiri sehingga muncul dalam reaksi yang kadang – kadang tidak wajar.

c) Periode Remaja Tengah

Tanggung jawab hidup yang harus semakin ditingkatkan oleh remaja, yaitu mampu memikul sendiri juga menjadi masalah bagi mereka. Karena tuntutan tanggung jawab tidak hanya datang dari orang tua atau anggota keluarganya tetapi juga dari masyarakat sekitar. Tidak jarang masyarakat menjadi masalah bagi para remaja.

d) Periode Remaja Akhir

Selama periode ini remaja mulai memandang dirinya sebagai orang dewasa dan mulai mampu menunjukkan pikiran, sikap, perilaku yang semakin dewasa. Oleh sebab itu orang tua dan masyarakat mulai memberikan kepercayaan yang selaknya kepada mereka. Mereka juga mulai memilih cara – cara hidup yang dapat dipertanggungjawabkan terhadap dirinya sendiri, orang tua dan masyarakat (Muhyidin, 2006:69)

4) Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Emosi Pada Individu

Emosi pada setiap individu dipengaruhi oleh beberapa faktor, begitu juga ketika individu harus mengatur kondisi emosinya. Faktor – faktor tersebut antara lain :

1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan tempat individu berada termasuk dalam lingkungan keluarga, sekolah,

dan lingkungan masyarakat. Keharmonisan keluarga, kenyamanan di sekolah dan kondisi masyarakat yang kondusif akan sangat mempengaruhi perkembangan emosi individu.

2. Faktor Pengalaman

Pengalaman yang diperoleh individu selama hidupnya akan mempengaruhi perkembangan emosinya. Pengalaman selama hidup dalam berinteraksi kepada orang lain dan lingkungan akan menjadi referensi bagi individu dalam menampilkan emosinya.

3. Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh orang tua sangat bervariasi. Ada pola asuh yang otoriter, memanjakan, acuh tak acuh dan ada pula yang penuh kasih sayang. Bentuk pola asuh akan mempengaruhi emosi seorang individu.

4. Pengalaman Traumatik

Kejadian masa lalu yang memberikan kesan traumatis akan mempengaruhi perkembangan emosi seseorang. Akibatnya rasa takut dan juga sikap terlalu waspada yang berlebihan akan mempengaruhi kondisi emosionalnya.

5. Usia

Kematangan emosi dipengaruhi oleh tingkat pertumbuhan dan kematangan fisiologis seseorang. Semakin bertambah usia, kadar

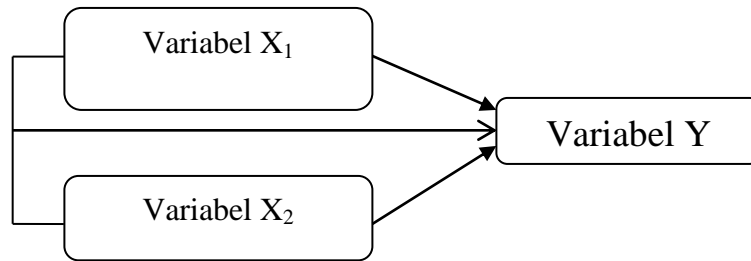
hormonal seseorang menurun sehingga mengakibatkan penurunan pengaruh emosional seseorang (Trianta dan Kharisma, 2008:12)

D. Kerangka Pikir

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adam (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Sedangkan interaksi mengandung pengertian hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing – masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang untuk mengenali perasaan pribadi dan orang lain sehingga dapat beradaptasi, berkreaitivitas, mempunyai ketahanan mental ketika mengalami kegagalan, memiliki kepercayaan diri yang baik sehingga memberi kontribusi yang positif dalam kehidupannya.

Oleh karena itu untuk kerangka berfikirnya adalah penggunaan *game online* dan interaksi sosial sebagai variabel independen atau sering dikatakan sebagai variabel X_1 dan X_2 , yaitu variabel yang diasumsikan dapat mempengaruhi kecerdasan emosi remaja. Kecerdasan emosi disebut sebagai variabel dependen atau variabel Y, yang diasumsikan bahwa penggunaan *game online* dan interaksi sosial mempengaruhi kecerdasan emosi remaja.



Variabel X_1 : penggunaan *game online*

Variabel X_2 : Interaksisosial

Variabel Y : kecerdasan emosi remaja

E. Hipotesis

Pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan signifikan antara penggunaan *game online* dan interaksi terhadap kecerdasan emosi remaja.