

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Konsep diri adalah gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya yang dibentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Konsep diri bukan merupakan faktor bawaan, melainkan berkembang dari pengalaman yang terus menerus. Termasuk dengan konsep diri remaja akan dapat menentukan sikap dan perilaku remaja yang diharapkan oleh lingkungan.

Dengan mengetahui konsep diri seseorang kita akan lebih mudah memahami tingkah laku orang tersebut.

Dalam prosesnya konsep diri terbentuk tidak dalam kurun waktu yang singkat konsep diri terbentuk karena adanya interaksi individu dengan orang-orang di sekitarnya. Saat masih kecil, orang penting disekitar kita seperti orang tua dan orang-orang disekitarnya adalah faktor yang menentukan pembentukan konsep diri kita. Ketika memasuki jenjang remaja, maka dengan sendirinya ia akan mengalami hal-hal baru terkait dengan konsep diri mereka, dalam fase ini remaja masih belum menemukan konsep diri mereka yang sebenarnya mereka masih dalam kebimbangan.

Dikutip dari buku tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya. Soetjiningsih 2004 masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik, maupun psikis. Masa remaja merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan seseorang. Masa remaja berlangsung antara umur 11 sampai 20

tahun, dengan pembagian; masa remaja awal 11 sampai 13 tahun, masa remaja pertengahan 14 sampai 16 tahun, masa remaja lanjut 17 sampai 20 tahun.(Soetjiningsih, 2004)

Masa remaja adalah masa pencarian jati diri dan bisa saja dalam proses pencarian jati diri tersebut para remaja memilih jalan yang benar ataupun yang salah, memang kemajuan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat khususnya dikalangan remaja.Dikarenakan saat ini kemajuan teknologi telah memengaruhi gaya hidup dan pola pikir remaja.

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu berkembang. Manusia pun berlomba-lomba dalam mempermudah aktifitas manusia dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang sekarang menjadi sebuah keharusan.

Teknologi saat ini selain untuk mencari informasi, internet juga digunakan sebagai sarana hiburan yaitu *game online*.*Game online* adalah game berbasis elektronik dan visual. Game Online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis game yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet diberbagai tempat yang saling terhubung melalui jaringan internet (Young, 2009).

*Game Online* tentunya diminati dari segala kalangan usia. Berdasarkan penelitian Amerika, 70% (tujuh puluh persen) remaja bermain *game online personal computer* yang menetap (Rahmayati 2012). Sedangkan di Indonesia peminat game online terbanyak terjadi pada remaja,dengan data-data remaja sebanyak 64,45% (enam puluh empat koma empat puluh lima persen) remaja laki-

laki dan 47,85% (empat puluh tujuh koma delapan puluh lima persen) remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* (Kusumadewi,2014).

Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 yaitu 171,1 juta jiwa, jumlah pengguna internet pada tahun 2018 di Jawa Barat terdapat 28,2 juta jiwa dan pada tahun 2019-2020 meningkat menjadi 35,1 juta jiwa. Berdasarkan kuesioner yang telah disebar oleh APJII pada tahun 2019-2020 di seluruh provinsi di Indonesia, *games* merupakan alasan ke 3 seseorang menggunakan internet yaitu dengan presentase 14,0%. *Game online* dengan presentase 16,5% merupakan yang tertinggi kedua setelah menonton video *online* dengan presentase 49,3%. Pada aplikasi *youtube*, video tutorial *games* adalah video kelima yang paling sering ditonton oleh masyarakat Indonesia dengan presentase 7,1% dari 25 jenis video lainnya. Jumlah pengguna internet pada murid SMA yaitu 90,2%, murid SMP 80,4%, dan murid SD 41,4%, ini menandakan bahwa murid SMA lebih banyak menggunakan internet daripada murid SMP dan SD.

*Game Online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan jaringan internet (Adams, E & Rollings, 2010) *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik disetiap permianannya, sehingga individu saat bermain *game online* tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasaanya. Menjadi *gamer* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi kecanduan *game online*.

Di dalam *game*, pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus memengaruhi cara berperilaku, kebiasaan yang berulang dan pengkondisian

tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. Bermain *game* dengan penggunaan waktu yang terlalu banyak dapat berdampak pada kesehatan, yaitu gangguan pada penglihatan dan gangguan tidur, aktivitas belajar menjadi terganggu, sedangkan dampak psikologis yang sedang dimainkan, perilaku agresif, dan gangguan interaksi sosial.

Bermain *game online* cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan *gadget* sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan luarnya. Seseorang yang bermain *game online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Seseorang yang bermain *game online* pada umumnya dilakukan sendirian, dan hal itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama sehingga memungkinkan menjadi kecanduan.

Sebagaimana yang dikutip cromie dalam buku keem 2005 “*Gamers Addictions : A threat to student success! what advisor need to know*” karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *games* memiliki sebagian atau semua ciri-ciri seperti,frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan,Perasaan bersalah saat bermain terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi,teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena *game*,masalah dalam kehidupan sosial,masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.(Keem L, 2005)

Dalam buku *Motivations of Play in Online Game CyberPsychology and Behavior* Yee mengemukakan untuk mengatakan seseorang adalah kecanduan bukan hal yang mudah. Namun ada dua hal yang bisa dijadikan tolak ukur seperti halnya kecanduan terhadap substansi. Terdapat dua simtom yang menjadi tolak ukur kecanduan yaitu *dependence* dan *withdrawal* (Yee, 2003).

Riset-riset tentang kecanduan *game online* banyak dilakukan oleh remaja. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti *Salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *Tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood Modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *Relapse* (cenderung untuk bermain *game online* Kembali setelah lama tidak bermain), *Withdrawal* (merasa buruk jika tidak bermain *game online*), *Conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *Problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah).

Dalam buku *Development and validation of the game addiction scale for adolescents* Lemmens mengemukakan Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain *game online*. Pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan *game online* (Lemmens , J. S., Valkenburg , P. M., & Peter, 2009)

Berdasarkan hasil penelitian (Nurul Jannah, Mudjiran Mudjiran, 2015) mayoritas pengguna *game online* adalah remaja laki-laki dengan persentase 64,5% (enam puluh empat koma lima persen) dan remaja perempuan sebanyak 47,85%

(empat puluh tujuh koma delapan puluh lima persen) dengan usia 12-22 tahun yang menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap *game online*. Sebanyak 25,3% (dua puluh lima koma tiga persen) remaja laki-laki dan 12,25 % (dua belas koma dua puluh lima persen) remaja perempuan 12-22 tahun yang bermain *game online* dan telah mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil. Hal ini dapat dikatakan bahwa banyak remaja yang telah mengalami. Apabila *game online* semakin diminati pelajar, maka besar kemungkinan akan memberikan dampak yang negatif bagi siswa tersebut seperti tidak mengerjakan tugas mereka, seorang anak yang berlebihan bermain *game online* tentunya dapat menjadikannya kecanduan pada *game* tersebut.

Ali M dan Ansori mengemukakan dalam buku Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik. Rentang usia remaja dapat dibagi dua bagian yaitu bagian pertama pada usia 12 atau 13 tahun sampai dengan 17 tahun atau 18 tahun dinamakan dengan remaja awal, selanjutnya untuk usia 17 tahun atau 18 sampai dengan 21 tahun atau 22 tahun dinamakan dengan tingkat remaja akhir (Ali, M. & Asrori, 2006).

Media hiburan yang banyak diminati oleh remaja dapat memengaruhi suatu dinamika khususnya untuk para pelajar atau remaja yang seharusnya mereka lebih fokus pada tugas belajarnya. Jika *game online* semakin diminati oleh para pelajar, maka besar kemungkinan akan memberikan dampak yang negatif bagi siswa tersebut seperti mengantuk dikelas, sering terlambat masuk sekolah karena bergadang seharian bermain *game online*, dan bahkan tidak peduli dengan

lingkungan sekitar. Tidak hanya itu kecanduan *game online* juga dapat menyebabkan gangguan kesehatan.

Hasil (Wan, S.C., & Chiou, 2006) mengungkapkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* disebabkan oleh beberapa faktor lainnya, salah satu faktornya yaitu kebutuhan psikologis dan motivasi, kebutuhan psikologis dan motivasi dikategorikan menjadi tujuh tema yaitu :sebagai hiburan dan rekreasi sebagai *coping* emosi (pengalihan dari kesepian, isolasi.kebosanan, melepaskan stress, relaksasi, melampiaskan kemarahan dan frustrasi), melarikan diri dari kenyataan, memenuhi kebutuhan interpersonal dan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan, menciptakan rasa memiliki dan pengakuan dari orang lain), kebutuhan untuk prestasi, memberikan kesenangan dan tantangan, kebutuhan untuk lebih kuat (bersifat superior, keinginan untuk control, dan untuk menambah kepercayaan diri).

Menurut (Baker dalam Kusumadewi, 2009) ciri-ciri seseorang dikatakan kecanduan *game online*, yaitu bermain lebih dari empat jam dan hal itu dilakukan setiap hari dengan mulai mengabaikan kehidupan sehari-harinya, melupakan kesehatan pribadi seperti lupa makan dan lupa minum, adanya gangguan kontrol untuk melakukan permainan tersebut (tidak mengendalikan diri) dan mudah emosi. Kecanduan bermain *game online* akan memberikan dampak negatif terhadap perubahan pada aspek-aspek kepribadian karena sebanyak 89% (delapan puluh Sembilan persen) dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan dan sekitar setengah dari pemain termasuk konten permainan lainnya yang dapat menyebabkan luka berat atau kematian (*Childern Now*,2001 dalam Temu.L,2017).

Menurut teori kepribadian yang diterbitkan oleh (McCrae, R., & Costa, Paul T., 2003) menyatakan bahwa tingkah laku manusia dapat diprediksi dari pemahaman terhadap tiga komponen-komponen pusat atau inti dan tiga komponen diluar dari komponen-komponen inti tersebut. Tiga komponen tersebut adalah *basic tendencies, characteristic, adaptions*, dan *konsep diri*.

Konsep diri suatu pandangan yang dimiliki seseorang tentang atribut atau ciri-ciri sifat yang dimiliki seseorang. Konsep diri ini terdiri dari beberapa komponen, yaitu gambaran diri, ideal diri, harga diri, peran diri, dan identitas. Konsep diri memiliki peran yang sangat penting karena konsep diri menentukan bagaimana seseorang berperilaku .

Dikutip dalam buku *Motivations of Play in Online Game CyberPsychology and Behavior* Ketergantungan bermain *game online* dapat memengaruhi konsep diri sehingga orang tersebut lebih menarik diri dan cenderung lebih tertutup dan susah mengemban diri dalam berinteraksi dan bergaul dengan orang lain, Konsep diri negatif ditandai dengan adanya perasaan bersalah, penarikan diri dan harga diri rendah (Yee, 2007)

Menurut (Burns R. B. & Eddy, 1993) mengatakan bahwa individu dengan konsep diri yang rendah disamakan dengan evaluasi diri yang negatif, kurangnya perasaan berharga dalam penerimaan diri. Sedangkan konsep diri yang positif disamakan dengan evaluasi dan penerimaan diri yang positif, dapat menerima diri dengan baik.

*Game online* kini begitu marak dimainkan di segala kalangan terutama remaja salah satunya remaja di SMAN 1 Cianjur, setelah melakukan pra-penelitian



pada bulan maret dengan melihat data siswa yang mengikuti lomba *games online* dan data berdasarkan penelitian guru bk di SMAN 1 Cianjur ternyata banyak siswa siswi yang bermain game online dengan jangka waktu atau durasi yang lama, Adapun informasi yang peneliti dapatkan dari salah satu guru bimbingan konseling yang mengatakan banyak siswa-siswi yang prestasinya menurun salah satunya karena faktor bermain *game*. Meskipun begitu ada salah satu siswa di SMAN 1 cianjur yang memenangkan kejuaraan *e-sport*. Yang berarti konsep diri remaja kecanduan game memiliki hal positif dan negatif.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana remaja yang kecanduan *game online* di SMAN 1 Cianjur dapat mengarahkan konsep dirinya apakah kearah positif atau negatif karena dalam usia remaja masih sangat rentan dalam pencarian jati diri.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam Bagaimana Konsep Diri (*Self Concept*) Remaja kecanduan *Game Online* Di SMAN 1 Cianjur

## **1.2 Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah Makro**

Adapun rumusan masalah makro yang peneliti tetapkan berdasarkan latar belakang yaitu: “Konsep Diri (*Self Concept*) Remaja Pencandu *Game Online* Di SMAN 1 Cianjur”

### **1.2.2 Rumusan Masalah Mikro**

Untuk menjawab rumusan masalah makro diatas, maka Peneliti menyusun masalah mikro sebagai berikut:

1. Bagaimana Konsep diri dari aspek **Psikologis** remaja kecanduan *game online*?
2. Bagaimana Konsep diri dari aspek **Sosial** remaja kecanduan *game online*?
3. Bagaimana Konsep diri dari aspek **Fisik** remaja kecanduan *game online*?

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menjelaskan secara mendalam mengenai Konsep Diri Remaja Kencandu *Game Online* Di SMAN 1 Cianjur”

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui Konsep diri dari aspek **Psikologis** remaja kecanduan *game online*.
2. Untuk mengetahui Konsep diri dari aspek **Sosial** remaja kecanduan *game online*.
3. Untuk mengetahui Konsep diri dari aspek **Fisik** remaja kecanduan *game online*.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

#### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Kegunaan secara teoritis ini diharapkan dapat menambah kepustakaan, memberikan manfaat dibidang komunikasi Interpersonal dan Intrapersonal, serta memberikan referensi bagi penelitian sejenisnya.

### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Adapun hasil penelitian secara praktis yang diharapkan dapat memberikan masukan yang dapat diaplikasikan dan menjadi pertimbangan, dan kegunaan secara praktis penelitian ini sebagai berikut:

#### **1. Kegunaan bagi Peneliti**

Kegunaan Penelitian ini memberikan wawasan, ilmu pengetahuan dan menambah pengalaman bagi peneliti pada bidang ilmu komunikasi dalam kajian humas yang berkaitan dengan tingkat konsep diri remaja kecanduan *game online*.

#### **2. Kegunaan Bagi Akademik**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia secara umum dan Program Studi Ilmu Komunikasi khususnya dalam bidang konsentrasi humas, serta dapat dijadikan sebagai bahan literatur untuk penelitian yang sama di masa yang akan datang.