

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Tinjauan Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti membutuhkan data yang mendukung penelitian, kemudian peneliti mendapat data yang dapat mendukung penelitian ini adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Maka dari itu, peneliti melakukan kajian terhadap hasil dari berbagai penelitian terdahulu yang berupa skripsi maupun jurnal yang terkait kecanduan *game online* dan konsep diri. Penelitian terdahulu di bawah ini merupakan dasar peneliti untuk melakukan penelitian lebih, sejenis dengan variabel yang lebih mendalam, sebagai berikut :

Tabel 2. 1
Tinjauan Terdahulu

NO	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Tujuan Peneliti	Hasil Peneliti
1	Pengaruh Kecanduan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia	Fakhri Darmawan, Universitas Komputer Indonesia, 2020	Untuk Mengetahui Pengaruh Kecanduan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Sosial pada Mahasiswa Unikom	Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial mahasiswa Universitas Komputer Indonesia.
2	Konsep Diri Remaja Yang Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> pada Siswa -Siswi SMK Harapan Mekar 1 Medan	Yossi Naomi Marbun, Universitas Sumatera Utara. 2020	Untuk Mengetahui gambaran konsep diri remaja yang ketergantungan bermain <i>game online</i> pada siswa-siswi	konsep diri remaja yang mengalami ketergantungan <i>game online</i> didapatkan mayoritas komponen konsep diri yang positif yaitu gambaran diri. Saran

			TKJ SMK Harapan Mekar 1 Medan	kepada remaja yang memiliki konsep diri negatif agar mengurangi waktu bermain <i>game online</i> sehingga memiliki konsep diri yang positif.
3	Jurnal Konsep Diri Pemain <i>Game Online</i> : Studi Fenomenologi tentang Kontruksi Konsep diri Perempuan Pecandu Online di Jakarta	Ardita Silvadha, Pramono Benyamin, Akbar, Universitas Padjajaran 2020	Untuk Mengetahui Konsep diri pemain Game Online tentang Kontruksi Perempuan Pecandu Online di Jakarta	Perempuan memaknai <i>game online</i> sebagai sarana untuk menyalurkan ketegangan-ketegangan ataupun sebagai sarana pelarian dari masalah yang terjadi sehari-hari
4	Persona Jurnal Psikologis Indonesia: Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan games online pada dewasa awal	Lestari Ayu Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya 2016	Untuk Mengetahui Interaksi dan Konsep diri dengan kecanduan games online pada dewasa awal	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan <i>game online</i> , ada juga hubungan negatif antara interaksi sosial dengan kecanduan <i>game online</i> , ada juga hubungan negatif antara konsep diri dengan kecanduan <i>game online</i> .

(Sumber peneliti, 2022)

2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi

Arti kata “komunikasi” berasal dari bahasa Latin, *communic* yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih.

Akar katanya *communis* adalah *communicio* yang artinya berbagi (Stuart, 1983

dalam Rismawaty. Desayu Eka Surya, 2014) Dalam hal ini, maksud dari berbagi yaitu pemahaman bersama.

Komunikasi atau *communnication* berasal dari bahasa latin yaitu *communis* yang artinya sama dengan kata *communico*, *communication*, atau *communicare*, yang berarti membuat sama (*make to common*). Lebih jelasnya komunikasi dapat terjadi apabila terdapat persamaan antara orang yang menyampaikan pesan dengan orang yang menerima pesan. Tubbs dan Moss mendefinisikan komunikasi yang dikemukakan dalam buku Deddy Mulyana yang berjudul Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar menjelaskan bahwa :

“proses penciptaan makna antara dua orang (komunikator 1 dan komunikator 2) atau lebih”. (Tubbs,Moss dalam Mulyana 2015 :65)

Komunikasi adalah hubungan antar manusia, baik individu maupun kelompok, tanpa disadari komunikasi merupakan bagian dari kehidupan manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia selalu perlu berhubungan dengan makhluk lain, dan komunikasi telah menjadi peran interaktif terpenting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Rasa ingin tahu memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, berbagi informasi/ide/ide, bahkan mencapai tujuan tertentu yang melibatkan proses komunikasi. Dalam kehidupan, saling berinteraksi dan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan melalui komunikasi verbal dan nonverbal.

Dalam buku Dasar-Dasar Komunikasi karya Koesomowidjojo, menjelaskan bahwa :

“Komunikasi merupakan proses interaksi untuk melakukan pertukaran informasi dengan tujuan untuk mempengaruhi sikap dan tingkah laku orang lain. Baik melalui media maupun secara langsung melalui ucapan, teks, gambar, simbol atau bentuk kode tertentu, kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari komunikasi nonverbal dan verbal.” (Koesomowidjojo, 2021)

Definisi lain mengenai komunikasi diungkapkan Rismawaty dkk dalam buku Pengantar Komuniiasi adalah sebagai berikut:“Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat mendasar dari kehidupan manusia, bahkan menjadi suatu fenomena bagi terbentuknya masyarakat atau komunitas yang terintegrasi oleh informasi untuk mencapai tujuan bersama.”(Rismawaty. et al., 2014 : 65)

Dalam buku *Interpersonal Skill Manap Solihat* dkk mendefinisikan komunikasi sebagai berikut:

“Komunikasi pada hakikatnya adalah membuat komunikan (orang yang menerima pesan) dengan komunikator (orang yang member pesan) sama-sama atau sesuai (turned) untuk suatu pesan.” (Solihat,et al 2014 :1)

2.1.2.1 Unsur-Unsur Komunikasi

Pengertian komunikasi yang dikemukakan oleh beberapa ahli secara gamblang menyatakan bahwa komunikasi antar manusia hanya terjadi ketika seseorang mengkomunikasikan suatu pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu. Dengan kata lain komunikasi hanya terjadi apabila adanya sumber pesan, media, penerima dan efek. Unsur- unsur yang menjadi dasar dalam sebuah komunikasi, diantaranya:

1. Komunikator

Komunikator adalah pihak yang mengirim pesan kepada khlayak atau komunikan. Sumber atau komunikator bisa terdiri dari satu orang,

tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya partai, organisasi atau lembaga. Karena itu komunikator bisa disebut pengirim, sumber, source, encoder.

2. Pesan

Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi, pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan melalui tatap muka atau media komunikasi. Konten dapat berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda cangra mengemukakan dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi

“Pesan pada dasarnya bersifat abstrak. Untuk membuatnya konkret agar dapat dikirim dan diterima oleh komunikan, manusia dengan akal budinya menciptakan sejumlah lambang komunikasi berupa suara, mimik, gerak - gerak, bahas lisan, dan bahasa tulisan”. (Cangara, 2014)

3. Media

Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi, Media adalah:

“Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentikan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan”. (Cangara, 2014, : 119)

4. Komunikan

Komunikan atau penerima pesan adalah yang menganalisis dan menginterpretasikan isi pesan yang diterima. komunikan adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. komunikan bisa terdiri dari

satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai, atau Negara.(Cangara, 2014:12)

5. Efek

Efek komunikasi diartikan sebagai pengaruh yang ditimbulkan pesan komunikator dalam diri komunikannya sebelum dan sesudah penerimaan pesan.

2.1.2.2 Proses Komunikasi

Proses komunikasi adalah bentuk tindakan yang dilakukan oleh seorang komunikator dalam menyampaikan pesan kepada komunikan sehingga dapat terciptanya persamaan makna diantara komunikan dengan komunikatornya. Tujuan dari proses komunikasi yaitu menciptakan komunikasi yang lebih efektif diantara komunikator dengan komunikan sehingga tidak adanya kesalah pahaman dalam penyampaian pesan. Melalui proses komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh pihak lain. Karena dalam proses komunikasi terdapat interaksi antara seseorang dengan orang lain atau sekelompok orang, juga terdapat penyampaian pesan dimana hal itu untuk mendapatkan sebuah motif komunikasi.

Proses komunikasi merupakan hal terpenting dalam keberhasilannya suatu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Jika proses ini berjalan dengan baik, maka hasilnya juga baik sesuai dengan yang diharapkan oleh komunikator. Tetapi jika prosesnya berjalan berantakan, maka komunikasi tidak akan berjalan semestinya atau efektif.

Dari hal ini muncullah ketidakpahaman dalam suatu komunikasi. Bovee dan Thill yang dikutip oleh Somad dalam bukunya yang berjudul Manajemen Komunikasi Mengembangkan Bisnis Berorientasi Pelanggan menjelaskan proses komunikasi kedalam 5 tahapan yaitu:

1. Pengirim Mempunyai ide atau Gagasan

Adanya komunikasi dimulai dari pengirim pesan, gagasan yang ada dalam pikiran seseorang, kemudian ide tersebut disampaikan kepada orang lain.

2. Ide Diubah Menjadi Pesan

Ide yang ada dalam pikiran belum dapat dimengerti oleh orang lain. Untuk itu, ide perlu diubah menjadi pesan yang dapat dimengerti oleh penerima, pengubahan ide menjadi pesan inilah yang disebut dengan encoding. Pada saat encoding perlu diperhatikan bentuk dari sebuah pesan (kalimat, ekspresi wajah dan gesture) panjang pesan, organisasi pesan, tekanan dan gaya dimana semua ini akan tergantung pada siapa yang akan menerima pesan tersebut, gaya pengirim dan suasana hati pengirim.

3. Pesan Dikirim

Pengiriman pesan membutuhkan media dan saluran komunikasi. Media komunikasi mencakup telepon, komputer, surat, memo, laporan, dan kontak langsung antara pengirim dengan penerima. Sedangkan saluran komunikasi mencakup saluran lisan, saluran tertulis, dan saluran elektronik.

4. Penerima Menerima Pesan

Komunikasi terjadi bila penerima pesan mendapatkan atau menerima pesan yang dikirimkan kepadanya. Misalnya pesan yang dikirim melalui surat, maka penerima tersebut harus membaca surat tersebut. Apabila pesan dikirim melalui suara, maka penerima melakukan decoding pesan, yaitu menerjemahkan pesan yang dikirim oleh pengirim.

5. Penerima Pesan Bereaksi dan Mengirimkan Umpan Balik

Ketika pesan sudah dipahami oleh penerima pesan, maka penerima pesan akan memberikan reaksi dengan berbagai cara. Reaksi tersebut diwujudkan dengan memberikan umpan balik (feed back) terhadap pesan yang diterimanya. Dari umpan balik tersebut, pengirim pesan dapat menyimpulkan apakah penerima memahami pesannya atau tidak, dan bagaimana sikap penerima terhadap pesan yang disampaikan.

2.1.2.3 Tujuan Komunikasi

Ilmu Komunikasi didefinisikan sebagai upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap. Objek studi ilmu komunikasi bukan saja penyampaian informasi, melainkan juga pembentukan pendapat umum (public opinion) dan sikap public (public attitude). Membangun/menciptakan pemahaman atau pengertian bersama. Saling memahami atau mengerti bukan berarti harus menyetujui tetapi mungkin dengan komunikasi terjadi suatu perubahan sikap, pendapat, perilaku ataupun perubahan secara sosial.

1. Perubahan sikap (*attitude change*) Seorang komunikan setelah menerima pesan kemudian sikapnya berubah, baik positif maupun negatif. Dalam

berbagai situasi kita berusaha mempengaruhi sikap orang lain dan berusaha agar orang lain bersikap positif sesuai keinginan kita.

2. Perubahan pendapat (*opinion change*) Dalam komunikasi berusaha menciptakan pemahaman. Pemahaman, ialah kemampuan memahami pesan secara cermat sebagaimana dimaksudkan oleh komunikator. Setelah memahami apa yang di maksud komunikator maka akan tercipta pendapat yang berbeda-beda bagi komunikan.
3. Perubahan perilaku (*behavior change*) Komunikasi bertujuan untuk mengubah perilaku maupun tindakan seseorang, Misal: kampanye kesehatan misalnya mengenai merokok menyebabkan gangguan kesehatan. Setelah mengikuti kampanye tersebut seorang perokok misalnya kemudian berusaha mengurangi/berhenti merokok.
4. Perubahan sosial (*social change*) Membangun dan memelihara ikatan hubungan dengan orang lain sehingga menjadi hubungan yang makin baik. Dalam proses komunikasi yang efektif secara tidak sengaja meningkatkan kadar hubungan interpersonal.

Kegiatan atau upaya komunikasi yang dilakukan tentunya mempunyai tujuan tertentu. Tujuan yang dimaksud di sini menunjukkan pada suatu hasil atau akibat yang diinginkan oleh pelaku komunikasi. (Hovland, 2009)

2.1.2.4 Tinjauan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antarpribadi merupakan proses komunikasi yang terjadi antara satu individu dengan individu lainnya. Komunikasi antarpribadi dapat diartikan

sebagai suatu proses pertukaran makna antara orang-orang yang saling berkomunikasi.

Adapun definisi dari komunikasi antarpribadi menurut Littlejohn, 1999 mengemukakan bahwa komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antar individu-individu. Sedangkan menurut Devito (1989) mengemukakan bahwa komunikasi antarpribadi adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang memberikan umpan balik (Effendy, 2003:30)

Maka dari itu penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang dilakukan oleh minimal dua orang atau kelompok kecil dimana ada proses interaksi yang terjadi. Adapun ciri-ciri dari komunikasi antarpribadi menurut Burnland, sebagai berikut :

1. Bersifat Spontan
2. Tidak Berstruktur
3. Kebetulan
4. Tidak mengejar tujuan yang direncanakan
5. Identitas keanggotaan tidak jelas
6. Terjadi sambil laju

Demikian ciri-ciri yang terdapat pada komunikasi antarpribadi, Selain itu dalam komunikasi antarpribadi ada dua fungsi besar diantaranya:

1. Fungsi Sosial dalam fungsi sosial ini terdiri dari sebagai kebutuhan psikologis dan biologis, mengembangkan hubungan timbal balik, meningkatkan dan mempertahankan mutu diri dan menangani konflik.

2. Fungsi pengambilan keputusan fungsi pengambilan keputusan Dalam fungsi pengambilan keputusan terdiri dari, pertama manusia berkomunikasi untuk membagikan informasi dan yang kedua adalah manusia berkomunikasi untuk memberikan pengaruh kepada orang lain.

2.1.2.5 Tinjauan Komunikasi Intrapersonal

Tinjauan Komunikasi Intrapersonal Komunikasi intrapersonal adalah kemampuan seorang berdialog dan berperan sebagai saya dan aku dalam mengatur perencanaan melalui kecerdasan IQ, melaksanakan penerapannya melalui kecerdasan RQ dan melaksanakan dan mengevaluasi perencanaan melalui kecerdasan. (Armawati Arbi, 2019)

Menurut Blake dan Haroldsen dalam buku pengantar ilmu komunikasi mengatakan komunikasi intrapribadi merupakan sebuah peristiwa yang terjadi dalam diri pribadi seseorang. Dalam diri setiap orang dapat mengkomunikasikan dan berbicara dengan dirinya. Dalam perspektif psikologi ketika berdialog dengan diri itu merupakan hal yang baik dan penting. Sependapat dengan asumsi tersebut, dalam buku pengantar ilmu komunikasi (menurut Mortensen mengemukakan bahwa seorang komunikator yang baik dapat ditinjau dari segi orientasinya, yakni melihat pada dirinya sendiri, pada diri orang lain dan koorientasi (yaitu berorientasi yang sama baik pada diri dan orang lain) (Blake, 2005)

Sedangkan adapula menurut Arni Muhamad mengatakan komunikasi intrapersonal adalah pertukaran informasi diantara seseorang dengan paling kurang seorang lainnya. Komunikasi antarpribadi adalah membentuk hubungan dengan orang lain (Muhammad, 2002:59)

2.1.3 Tinjauan Konsep diri

2.1.3.1 Definisi Konsep diri

Konsep diri merupakan seluruh gambaran diri yang meliputi persepsi seseorang tentang diri, perasaan, keyakinan dan nilai yang berhubungan dengan dirinya (Atwater, 2010). Konsep diri adalah pandangan dan perasaan tentang diri kita. Persepsi tentang diri ini bisa bersifat psikologis, sosial dan fisik, menurut (William D Brooks dalam Jalaludin Rakmat, 2015:98).

Konsep diri merupakan suatu gambaran campuran dari apa yang kita pikirkan, orang-orang lain berpendapat mengenai diri kita, dan seperti apa diri yang kita inginkan (Burns, 2010)

Konsep diri merupakan sifat yang sangat unik yang dimiliki oleh manusia dan itulah yang membedakan dirinya dengan makhluk hidup lainnya. Konsep diri seseorang dapat dinyakan melalui sikap dan aktualisasi diri. Aktualisasi diri merupakan sebuah keinginan seseorang dalam mencapai kebutuhan dengan bakat dan kemampuan yang dimiliki individu.

Konsep diri adalah pandangan individu mengenai siapa dirinya, dan itu biasanya diperoleh melalui informasi yang disampaikan orang lain terhadap diri (Mulyana,2000:7). Berdasarkan pemaparan diatas dapat diartikan bahwa konsep diri dapat diketahui melalui penilaian, pendapat, ataupun evaluasi tentang diri yang diberikan orang lain kepada diri. Tanpa bantuan dari orang lain individu akan kesulitan dalam menilai dirinya sendiri.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan konsep diri merupakan sebuah padangan terhadap diri sendiri. Konsep diri ini merupakan inti

dari kepribadian seseorang hingga menentukan perilaku seseorang dalam lingkungannya. Konsep diri ini dengan kita melihat diri sendiri maka itu berpengaruh dalam cara pandang melihat segala aspek dalam kehidupan. Dengan pola pikir yang salah tentu akan membawa pada konsep diri yang salah dan tidak berkembang. Konsep diri (*Self concept*) terbagi dua yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif. Menurut Hurlock (2009) konsep diri positif yaitu akan mengembangkan sikap, kepercayaan diri, harga diri dan kemampuan untuk melihat diri secara realistis dan positif. Konsep diri negatif, menggambarkan perasaan tidak mampu, rendah diri dan tidak percaya diri.

Konsep diri memang tidak terbentuk sejak lahir, tetapi berkembang secara bertahap dan bertumbuh, dan konsep diri akan terbentuk karena lingkungannya. Konsep diri individu juga akan dipelajari dan berkembang melalui kontak dan pengalaman orang lain. Sehingga hal ini akan membentuk persepsi diri dan penilaian terhadap dirinya.

Adapun faktor yang mempengaruhi hingga terbentuklah perilaku tersebut diantaranya, menurut Stuart dan Sudden ada tiga faktor yang mempengaruhi yaitu teori perkembangan, *significant others* dan *self perception*. Konsep diri dapat dinyatakan melalui sikap dirinya yang merupakan aktualisasi diri orang tersebut.

Konsep diri dapat dipengaruhi melalui dimana kita berkembang, melalui proses eksplorasi lingkungan ketika kita menemukan lingkungan yang kurang tepat akan mempengaruhi kita mulai dari pengalaman budaya dan hubungan interpersonal sehingga penilaian terbentuk oleh diri sendiri ataupun orang lain. Konsep diri mencakup semua aspek keberadaan seseorang dan pengalaman

seseorang yang dirasakan dalam kesadaran oleh individu, meskipun tidak selalu akurat. Konsep diri akan terbentuk melalui dimana dia berkembang, dimana hubungannya dengan orang terdekat dan bagaimana ia melihat dirinya.

2.1.3.2 Perkembangan Konsep Diri

Hjelle dan Ziegler,1981:410 (dalam Amalia,2013) mengemukakan bahwa perkembangan konsep diri muncul sejak masa kanak-kanak. Struktur diri pada dasarnya terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan, terutama lingkungan sosial yang terdiri dari orang-orang terdekat (*significant others*) seperti orang tua, anggota keluarga maupun teman bermain. Konsep diri memiliki hubungan yang kuat dengan interaksi sosial dan memiliki komponen evaluasi, yaitu dorongan untuk menilai pendapat dan kemampuan dirinya. Pada anak tumbuh suatu kesadaran diri dan kemampuan membedakan diri dengan orang lain yang disebut *self image*, yaitu suatu cara untuk melihat dirinya sendiri yang berkembang melalui identifikasi komponen kognisi, afeksi dan perilaku tokoh yang dekat dengan dirinya. Perkembangan ini akan meluas dan membentuk konsep diri. Ketika anak menjadi sensitive secara sosial dan memiliki kemampuan kognitif dan persepsi yang matang, konsep dirinya akan semakin rumit dan kompleks. Lebih jauh bisa dikatakan bahwa isi dari konsep diri seseorang adalah merupakan produk sosial.

2.1.3.3 Ciri-Ciri Konsep Diri

Menurut Shavelson et al, 1976 (dalam Garcia et al. 2018) konsep diri memiliki tujuh ciri utama sebagai berikut:

1. Terorganisasi dan terstruktur, orang mengategorikan informasi yang mereka miliki dan menghubungkan kategori tersebut satu dengan yang lainnya.

2. Bersegi banyak (*multifacted*), terutama mencerminkan system kategori yang dipergunakan oleh seseorang atau mendapat andil dari suatu kelompok.
3. Bersifat hierarki, dengan persepsi dari tingkah laku untuk mengambil kesimpulan tentang diri dalam bidang akademis dan non akademis.
4. Konsep diri umum (*general*) adalah stabil, tetapi semakin menurun hierarki konsep diri menjadi bertambah spesifik dan akibatnya menjadi kurang stabil.
5. Konsep diri menjadi bertambah bersegi banyak bersamaan dengan perkembangan individu dari anak-anak sampai dewasa lainnya.
6. Dapat dideskripsikan dan dievaluasi, individu dapat mendeskripsikan dirinya sendiri (contoh: saya merasa bahagia) dan mengevaluasi diri sendiri (contoh: saya dapat bekerja dengan baik disekolah)
7. Dapat dibedakan dengan konstruk yang lain seperti prestasi akademis.

2.1.3.4 Komponen Konsep Diri

Menurut (Potter & Perry, 2005) komponen konsep diri terdiri dari lima yaitu:

1. Gambaran Diri

Gambaran diri adalah sikap seseorang terhadap tubuhnya baik secara sadar maupun tidak sadar. Sikap tersebut meliputi persepsi dan perasaan tentang ukuran, bentuk, fungsi penampilan, dan potensi tubuh. Gambaran diri ini berhubungan dengan kepribadian seseorang, meliputi persepsi masa lalu atau sekarang mengenai ukuran dan dinamis karena secara konstan berubah

seiring dengan persepsi dan pengalaman-pengalaman baru, cara pandang yang realistis terhadap terhadap diri.

2. Ideal Diri

Ideal diri merupakan persepsi seseorang tentang bagaimana seseorang harus berperilaku berdasarkan standar penilaian personal tertentu. Standar dapat berhubungan dengan tipe orang yang diinginkan atau disukai atau sejumlah aspirasi, tujuan dan nilai yang diraih. Ideal diri mulai berkembang sejak masa kanak-kanak yang dipengaruhi oleh orang yang dekat dan penting bagi dirinya untuk memberikan harapan pada masa remaja. Ideal diri merupakan gabungan dari semua kualitas dan ciri kepribadian orang yang sangat dikagumi. Ideal diri juga terbentuk melalui proses identifikasi pada orang tua, guru, dan orang terdekat.

3. Harga Diri

Harga diri merupakan penilaian seseorang terhadap hasil yang didapat dengan menganalisa seberapa jauh perilaku dapat memenuhi ideal diri. Harga diri merupakan komponen yang bersifat emosional dan merupakan komponen yang paling penting dalam menentukan sikap dan kepribadian seseorang. Harga diri rentan terganggu pada saat remaja dan usia lanjut. Harga diri diperoleh dari diri sendiri dan orang lain seperti dicintai, dihormati dan dihargai. Harga diri yang tinggi dikaitkan dengan keefektifan dalam kelompok dan penerimaan oleh orang lain, sedangkan harga diri rendah dikaitkan dengan hubungan interpersonal yang buruk.

4. Peran

Peran adalah sikap dan nilai perilaku serta tujuan yang diharapkan dari seseorang berdasarkan posisi individu di masyarakat. Peran yang diterima ialah peran yang terpilih atau dipilih individu.

5. Identitas Diri

Identitas adalah kesadaran akan diri sendiri yang bersumber dari observasi dan penilaian individu serta hasil dari semua aspek konsep diri sebagai satu kepatuan yang utuh. Identitas diri terus berkembang sejak masa kanak-kanak bersamaan dengan perkembangan konsep dirinya.

2.1.4 Tinjauan Remaja

2.1.4.1 Definisi Remaja

Remaja merupakan masa dimana peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang telah meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, psikis dan psikososial. Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia, remaja ialah masa perubahan atau peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial. (Sofia & Adiyanti, 2013)

Menurut King (2012) remaja merupakan perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 21 tahun.

Menurut Monks (2008) remaja merupakan masa transisi dari anak-anak hingga dewasa, Fase remaja tersebut mencerminkan cara berfikir remaja masih dalam koridor berpikir konkrit, Kondisi ini disebabkan pada masa ini terjadi suatu

proses pendewasaan pada dini remaja. Masa tersebut berlangsung dari usia 12 sampai 21 tahun, dengan pembagian sebagai berikut:

1. Masa remaja awal (*Early adolescent*) umur 12-15 tahun.
2. Masa remaja pertengahan (*middle adolescent*) umur 15-18 tahun
3. Remaja terakhir umur (*late adolescent*) 18-21 tahun.

2.1.4.2 Tahap-tahap Perkembangan dan Batasan Remaja

Berdasarkan proses penyesuaian menuju kedewasaan, ada 3 tahap perkembangan remaja yaitu: Soetjiningsih (2010)

- a. Remaja awal (*Early adolescent*) umur 12-15 tahun

Seorang remaja untuk tahap ini akan terjadi perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan yang akan menyertai perubahan-perubahan itu, mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru sehingga, cepat tertarik pada lawan jenis.

- b. Remaja madya (*middle adolescent*) berumur 15-18 tahun

Tahap ini remaja membutuhkan kawan-kawan, remaja senang jika banyak teman yang mengakuinya. Ada kecenderungan mencintai pada diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang sama dengan dirinya, selain itu ia berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu memilih yang mana peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimistis, idealitas atau materialis, dan sebagainya

- c. Remaja akhir (*late adolescent*) 18-21 tahun

Tahap ini merupakan dimana masa konsolidasi menuju periode menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian 5 hal yaitu:

1. Minat makin yang akan mantap terhadap fungsi intelek.
2. Egonya akan mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru
3. Terbentuk identitas seksual yang tidak berubah lagi.
4. Egosentrisme (terlalu mencari perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan dan kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
5. Tumbuh "dinding" yang memisahkan diri pribadinya (privateselt) masyarakat umum (Sarwono, 2010).

2.1.4.3 Perkembangan Remaja

Masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak ke dewasa, banyak perubahan-perubahan yang terjadi pada remaja tersebut. Perubahan yang terjadi yaitu perubahan secara fisik yang merupakan gejala primer dari pertumbuhan remaja. Sedangkan perubahan psikologis muncul akibat dari perubahan-perubahan fisik remaja tersebut (Sarwono, 2013).

Perubahan biologis adalah percepatan pertumbuhan, perubahan hormonal, dan kematangan seksual yang datang dengan pubertas. Perubahan fisik yang sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan jiwa remaja adalah pertumbuhan tinggi badan yang semakin tinggi, berfungsinya alat-alat reproduksi (ditandai dengan haid pada wanita dan mimpi basah pada lakilaki), dan tanda-tanda seksual sekunder yang tumbuh. Perubahan fisik tersebut dapat meyebabkan kecanggungan bagi remaja karena remaja tersebut harus menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya, sehingga dapat berpengaruh pada perubahan psikologi remaja tersebut (Sarwono, 2013).

2.1.5 Tinjauan Game Online

2.1.5.1 Definisi Game Online

Adam & Rollings (2007) mendefinisikan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak orang, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. *Game online* adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan LAN atau internet sebagai medianya. Sedangkan menurut Young (2010) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*.

Jadi, *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan *computer (computer network)*. Menggunakan *PC (personal computer)*, atau konsol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana pemain bisa saling tidak mengenal.

2.1.5.2 Sejarah & Perkembangan Game online

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi *computer* dan jaringan *computer* itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan pesatnya jaringan *computer* yang dahulunya berskala kecil (*small local network*). Pada saat pertama kali muncul tahun 1960, *computer* hanya di pakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu munculah *computer* dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*) (Yuniarsa,2010).

Games online sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Di dalam *games online* terdapat dua unsur utama, yaitu server dan *client*. Server berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan server. *Games online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara *virtual* dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya.

2.1.5.3 Perkembangan Game Online di Indonesia

Di Indonesia *game online* muncul pada tahun 2001, yang dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari bergenre *action*, *sport*, maupun *RPG (role-playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan berapa besarnya antusias para *game* di Indonesia dan juga besarnya pasar-pasar *games* di Indonesia.

2.1.5.4 Tipe-tipe Game online di Indonesia

1. *First person shooter (FPS)*, *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *game* nya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata militer, di Indonesia *game* ini sering di sebut tembak-tembakan.
2. *Real-time strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya pemain memainkan lebih dari 1 karakter.

3. *Cross-platform online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara online dari PC.
4. *Browser games*, merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti *firefox, opera, IE*. Syarat browser ini adalah browser sudah mendukung *javascript.php*, maupun *flash*.
5. *Massive multiplayer online game* Merupakan *game* dimana pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata (Chen & Chang,2008).

2.1.5.5 Faktor Bermain Game Online

1. Faktor Internal
 - a. Adanya keberagaman pilihan
 - b. Stress atau depresi
 - c. Kurang kegiatan
2. Faktor Eksternal
 - a. Adanya tawaran kebebasan
 - b. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat
 - c. Lingkungan (Prasetiawan,2010)

2.1.5.6 Dampak negative & positif game terhadap perkembangan

Remaja zaman sekarang tidak asing lagi dengan *gadget* dan teknologi. Prensky, pakar pendidikan lulusan Universitas Harvard dan Yale dari Amerika, yang juga penulis buku *Digital Game-Based Learning*, menyebutkan bahwa anak-anak usia 14 tahun kebawah sebagai pengguna digital ini, *computer PC, computer tablet, play station*, sampai beraneka jenis *smartphone* yang dimiliki.

1. Dampak negatif *game online*

a. Masalah sosial

Banyak remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain dengan mesin (bukan manusia), anak bisa merasa canggung dan kurang nyaman jika ada kesempatan untuk bergaul dengan temannya.

b. Masalah komunikasi

Kegiatan berkomunikasi bukan sebatas berbicara dan mendengarkan kalimat yang terucap, tetapi juga membaca ekspresi lawan bicara. Anak yang kurang bersosialisasi biasanya kesulitan melakukan hal ini.

c. Mengikis empati

Seringkali anak menyukai jenis *game* yang melibatkan kekerasan seperti perang-perang, martial art dan sebagainya. Efek samping dari memainkan jenis *game* ini adalah terpicunya agresivitas anak dan terkikisnya empati remaja terhadap orang lain.

d. Gangguan motorik

Tubuh yang kurang aktif bergerak akan mengurangi kesempatan anak untuk melatih kemampuan motorik. Risikonya anak bisa terserang obesitas dan pertumbuhan tinggi badan yang tidak maksimal.

e. Gangguan Kesehatan

Menatap layar *game online* secara konstan dalam waktu yang lama bisa mencetus serangan sakit kepala, nyeri leher, nyeri punggung, gangguan tidur dan gangguan penglihatan (Adam, E., Rolling, 2012).

2. Dampak positif *game online*

- a. *Game online* dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi anak dengan pemain lain. Bahkan dengan pemain yang berasal dari Negara yang berbeda. Hal ini juga dapat melatih anak dalam mempelajari bahasa asing.
- b. *Game online* dapat menambah wawasan anak, terutama dalam hal menyusun strategi. Beberapa *game* juga ada yang memberikan tentang pengetahuan umum yang dapat memperkaya wawasan anak.
- c. *Game online* juga dapat berfungsi sebagai media hiburan bagi anak.
- d. *Game online* juga dapat melatih anak bekerja sama dengan teman atau kelompok (Adam, E., Rolling, 2012).

2.1.6 Tinjauan Kecanduan

2.1.6.1 Definisi Kecanduan

Definisi kecanduan adalah sebagai berikut:

"An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences)."
(Sebuah aktivitas atau substansi yang berulang kali ingin kita alami, dan untuk itu kita rela jika perlu membayar harganya atau konsekuensi negatifnya) (Arthur T. Hovart, 1989)

Berdasarkan definisi di atas, kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *over spending*, *shoplifting*, aktivitas seksual, dsb. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan *video games* (Keepers, 1990).

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul "*The Heart of Addiction*" ada dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non-physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap internet *game online* termasuk pada jenis *non-physical addiction*.

Menurut Thakkar dalam bukunya *addiction (Psychological Disorders)* kecanduan merupakan suatu kondisi medis dan psikiatris yang ditandai oleh penggunaan berlebihan (kompulsif) terhadap suatu zat yang apabila digunakan terus menerus dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan penggunanya (individu yang mengalami kecanduan), seperti hilangnya hubungan yang baik dengan keluarga maupun teman ataupun kehilangan pekerjaan. (Thakkar, V., & Levitt, 2006)

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kecanduan merupakan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi pada berbagai kesempatan yang ada akibat kurang kontrol terhadap perilaku sehingga merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaannya.

2.1.6.2 Kriteria Kecanduan

Menurut dikutip dari buku *Gamers Addictions : A threat to student success! what advisor need to know* keem 2005 karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *games*, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.

2. Perasaan bersalah saat bermain.
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
4. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena *game*.
5. Masalah dalam kehidupan sosial.
6. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

Yee Untuk mengatakan seseorang adalah pecandu bukan hal yang mudah. Namun ada dua hal yang bisa dijadikan tolok ukur seperti halnya kecanduan terhadap substansi. Terdapat dua simtom yang menjadi tolok ukur kecanduan yaitu *dependence* dan *withdrawal* (Yee, 2003). Seseorang yang mengalami *dependence* pada zat maka dia akan selalu memerlukan zat tersebut untuk membuat hidupnya terus berjalan, tanpa zat maka dia tidak bisa melakukan aktivitas sehari-hari seperti biasa. Jika penggunaan zat dihentikan maka dia akan mengalami *withdrawal* (penarikan diri) yang ditandai dengan marah, cemas, mudah tersinggung, dan frustrasi.

Dikutip dari buku *Gamers Addictions : A threat to student success! what advisor need to know* kem 2005 menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut.

Kecanduan internet *games* merupakan jenis kecanduan psikologis seperti halnya *Internet Addiction Disorder (IAD)*. Ivan Goldberg (1996) menyebutkan bahwa penggunaan internet yang maladaptif yang mengarah pada perusakan atau distress yang signifikan secara klinis dan terwujud melalui tiga atau lebih dari hal-hal berikut, yang terjadi kapan saja dalam tempo dua belas bulan yang sama:

1. Toleransi, didefinisikan oleh salah satu dari berikut:
 - a. Demi mencapai kepuasan, jumlah waktu penggunaan internet meningkat secara mencolok.
 - b. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan internet secara terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama, akan menurun secara mencolok.

2. Penarikan diri *withdrawal* terwujud melalui salah satu dari berikut:

Sindrom penarikan diri (*withdrawal syndrome*) yang khas:

- a. Penghentian atau pengurangan internet terasa berat dan lama
 - b. Dua atau lebih dari hal-hal berikut berkembang dalam beberapa hari hingga satu bulan setelah kriteria, yaitu :
agitasi, psikomotor, kecemasan, pemikiran yang obsesif mengenai apa yang tengah terjadi di internet, khayalan atau mimpi tentang internet, dan Gerakan jari seperti mengetik baik sadar maupun tak sadar.
 - c. Penggunaan atas jasa online yang mirip, dilakukan untuk menghilangkan atau menghindarkan sintom-sintom penarikan diri.
3. Internet sering atau lebih sering digunakan lebih lama dari yang direncanakan.

4. Usaha yang gagal dalam mengendalikan penggunaan internet.
5. Menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet.
6. Kegiatan-kegiatan yang penting seperti bidang sosial, pekerjaan, atau rekreasional dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet.
7. Penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang kerap timbul dan kemungkinan besar disebabkan penggunaan internet.

2.1.7 Tinjauan Kecanduan Game online

Soetjipto mengemukakan bahwa Konsep kecanduan dapat diterapkan pada segala jenis perilaku, termasuk kecanduan teknologi informasi. Ada banyak hal yang telah terjadi pada masa kini salah satunya Kecanduan game online adalah jenis kecanduan yang disebabkan oleh penggunaan teknologi internet. Internet bisa membuat ketergantungan, dan membuat beberapa orang menjadi kecanduan game komputer *computer game addiction*. (Soetjipto,2007).

Menurut Adam (2012) komputer dan game adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan remaja masa kini. Bagi kebanyakan anak remaja, bermain game di komputer adalah salah satu kegiatan rutin yang mereka lakukan setiap hari. Sebenarnya tidak masalah selama masih batas wajar.

2.1.7.1 Aspek kecanduan game online

Aspek kecanduan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis. Menurut Chen, C. Y. & Chang,

S.L 2008 terdapat 4 aspek kecanduan *game online*:

1. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
Merupakan suatu dorongan atau tekanan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online*.
2. *Withdrawal* (penarikan diri)
3. Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal kecuali *game online*.
4. *Tolerance* (toleransi)
5. Toleransi berkaitan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dan lupa waktu.
6. *Interpersonal and health-related problems* (*masalah hubungan interpersonal dan Kesehatan*) Merupakan masalah-masalah yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak menghiraukan hubungan interpersonal, mereka hanya berfokus pada

2.1.7.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online

1. Faktor internal
 - a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*.
 - b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau disekolah.
 - c. Ketidakmampuan untuk mengatur waktu aktivitas lainnya.

- d. Kurangnya *self control* dalam diri remaja
2. Faktor eksternal
 - a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-teman yang lain bermain *game online*.
 - b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternative bermain *game online*.
 - c. Harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan, seperti kursus atau les (Deodo, 2015).

2.1.7.3 Gejala kecanduan game online

1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam sekolah
2. Nilai anak disekolah terjadi penurunan.
3. Tertidur di dalam kelas.
4. Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman.
5. Menjauhkan diri dari kelompok sosial (klub atau kegiatan sekolah).
6. Berbohong soal lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game*.
7. Sering melalaikan tugas.
8. Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game*.

Sementara gejala-gejala fisik yang menimpa seseorang yang kecanduan game antara lain :

1. *Carpal tunnel syndrome* (gangguan dipergelangan lengan karena saraf tertekan, misalnya jari-jari tangan menjadi kaku).
2. Mengalami gangguan tidur.

3. Mata kering.
4. Sakit kepala.
5. Sakit punggung atau nyeri pinggang.
6. Malas makan atau makan tidak teratur.
7. Mengabaikan kebersihan pribadi (misalnya : malas mandi) (Adam, E., Rolling, 2012)

2.1.7.4 Intensitas kecanduan game online

Calvert, dkk. (2009) menjelaskan bahwa intensitas penggunaan permainan *game online* dalam kurun waktu lebih 4hari/minggu dan durasi bermain lebih dari 4jam/hari akan menimbulkann ketergantungan. Sedangkan menurut Horrigan (2000) dalam Achmad (2010), terdapat dua

Hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online*, yakni frekuensi yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses *game online* yang dilakukan oleh pengguna. *The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institu of Technology* menggolongkan penggunaan *game* menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas penggunaan:

1. Tinggi (lebih dari 40 jam per bulan)
2. Sedang (antara 10-40 jam per bulan)
2. Rendah (kurang dari 10 jam per bulan)

Dalam jurnal (Piyeke, Phainel Jhonly, 2014) yang berjudul hubungan tingkat stress dengan durasi waktu bermain game online pada remaja di Manado mengatakan durasi waktu bermain game online yaitu:

1. Kurang dari 3 jam : Normal
2. Lebih dari 3 jam : Tidak Normal

2.3 Kerangka Pemikiran

Dalam kerangka pemikiran ini, peneliti akan berusaha membahas masalah pokok dari penelitian ini. Yaitu membahas kata-kata kunci atau sub-fokus yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian. Kerangka pemikiran disini berisi tentang penggunaan teori-teori pendukung yang berkaitan dengan penelitian. Teori tersebut bertujuan untuk menggiring dan memfokuskan masalah yang akan diteliti oleh peneliti.

Kerangka pemikiran merupakan pemetaan (*mind mapping*) yang dibuat dalam penelitian untuk menggambarkan alur pikir peneliti. Tentunya kerangka pemikiran memiliki esensi tentang pemaparan hukum atau teori yang relevan dengan masalah yang diteliti dan berdasarkan teknik pengutipan yang benar. Dengan kerangka pemikiran, memberikan dasar pemikiran bagi peneliti untuk diangkatnya sub fokus penelitian, serta adanya landasan teori sebagai penguat peneliti.

Penelitian ini menggunakan teori deskriptif sebagai kerangka pemikiran yang akan menjadi tolak ukur dalam membahas dan memecahkan masalah yang ada dalam penelitian ini.

Menurut Nazir dalam bukunya Metode Penelitian, Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran, ataupun peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual

dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diteliti. (Nazir, 2014 : 43).

Menurut Sugiyono dalam buku metode penelitian deskriptif adalah Metode deskriptif ialah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis hasil dari penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang luas.(Sugiyono 2017)

Bila dikaitkan dengan deskriptif maka peneliti mencoba mengungkapkan teori diatas bahwa deskriptif adalah ilmu yang berorientasi untuk menggambarkan penjelasan tentang realitas sosial, dengan kontruksi konsep diri dari teori William D Brooks yaitu psikologis,sosial,fisik dari seseorang yang berpengaruh akan dirinya sendiri dengan lingkungan. tentang studi deskriptif mengenai Konsep diri (*Self concept*) Remaja kecanduan *game online* di SMAN 1 Cianjur.

Konsep diri memang tidak terbentuk sejak lahir, tetapi berkembang secara bertahap dan bertumbuh, dan konsep diri akan terbetuk karena lingkungannya. Konsep diri induvidu juga akan dipelajari dan berkembang melalui kontak dan pengalaman orang lain. Sehingga hal ini akan membentuk persepsi diri dan penilaian terhadap dirinya.

Adapun faktor yang mempengaruhi hingga terbentuklah perilaku tersebut diantaranya, menurut Stuart dan Sudden ada tiga faktor yang mempengaruhi yaitu teori perkembangan, *significant others* dan *self perception*. Konsep diri dapat dinyatakan melalui sikap dirinya yang merupakan aktualisasi diri orang tersebut.Konsep diri dapat dipengaruhi melalui dimana kita berkembang, melalui proses eksprolasi lingkungan ketika kita menemukan lingkungan yang kurang tepat

akan mempengaruhi kita mulai dari pengalaman budaya dan hubungan interpersonal sehingga penilaian terbentuk oleh diri sendiri ataupun orang lain. Konsep diri mencakup semua aspek keberadaan seseorang dan pengalaman seseorang yang dirasakan dalam kesadaran oleh individu, meskipun tidak selalu akurat. Konsep diri akan terbentuk melalui dimana dia berkembang, dimana hubungannya dengan orang terdekat dan bagaimana ia melihat dirinya.

William D. Brooks menyebut konsep diri sebagai:

"those physical, social, and psychological perceptions of ourselves that we have derived from experiences and our interactions with others (konsep diri adalah pandangan dan perasaan tentang diri kita. Persepsi tentang diri ini bolehbersifat psikologi, sosial dan fisik)" (Rahmat, 2003: 99).

Jadi konsep diri adalah pandangan dan perasaan tentang diri. Persepsi tentang diri ini boleh bersifat psikologis, sosial dan fisik. Konsep ini bukan hanya gambar deskriptif, tetapi juga penilaian tentang diri. Jadi konsep diri meliputi apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan tentang diri.

Dengan aspek menurut William D. Brooks, menjadi acuan dalam melakukan penelitian ini :

1. Konsep Diri Psikologis

Konsep diri Psikologis yaitu, bagaimana aspek psikologis yang meliputi kepercayaan diri, ketergantungan, dan emosional dari remaja yang kecanduan *game online*.

2. Konsep Diri Sosial

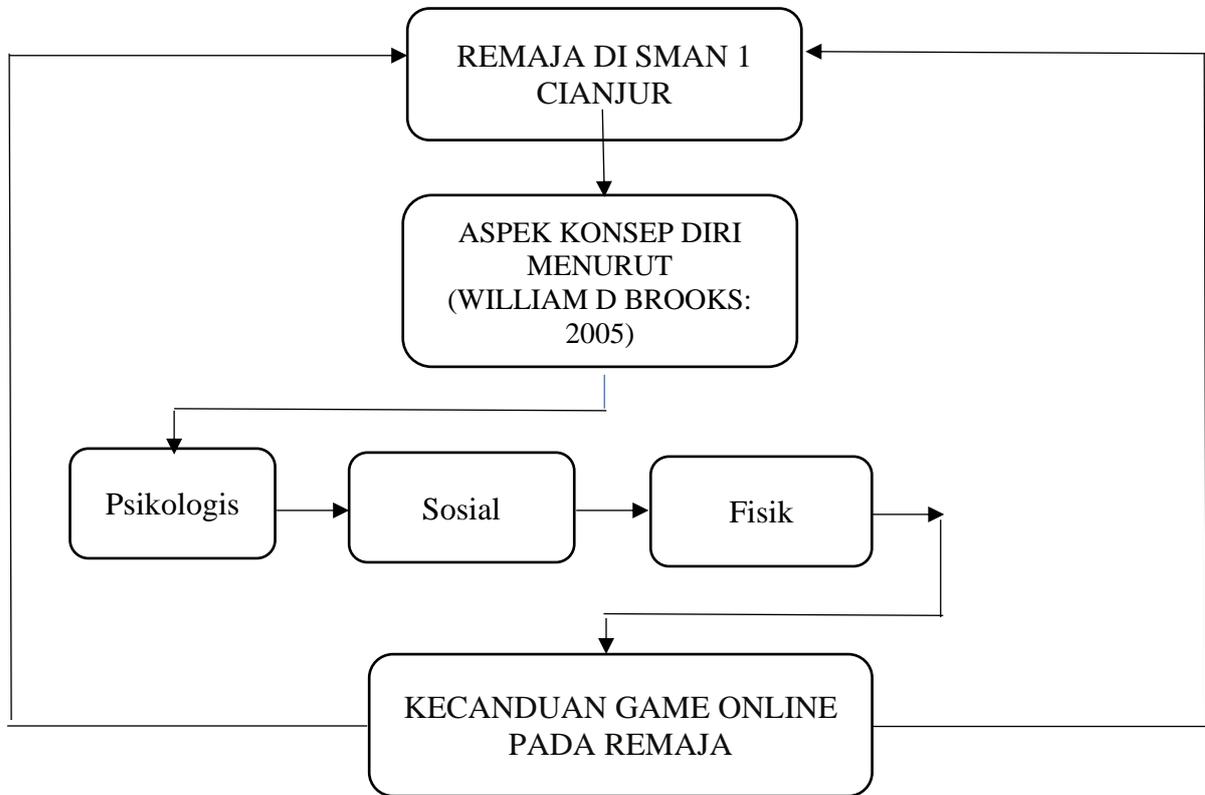
Konsep diri sosial dilihat bagaimana pikiran, perasaan dan interaksi di sosial dan lingkungannya.

Dalam konsep diri ini dilihat dari dua aspek yaitu positif dan negatif. Remaja kecanduan *game online* dianggap positif apabila individu tersebut merasa sebagai pribadi yang hangat, penuh keramahan, memiliki minat terhadap orang lain. Memiliki sikap empati, supel, merasa diperhatikan memiliki sikap tenggang rasa, peduli, dan aktif dalam berbagai kegiatan sosial di lingkungannya. Dapat dianggap sebagai konsep diri yang negatif apabila ia merasa tidak berminat dengan keberadaan orang lain, acuh tak acuh, tidak memiliki empati pada orang lain, tidak (kurang) ramah, kurang peduli terhadap perasaan dan nasib orang lain, dan jarang atau bahkan tidak pernah melibatkan diri dalam aktivitas – aktivitas sosial.

3. Konsep diri Fisik

Konsep diri Fisik yaitu bagaimana cara seseorang dalam memandang dirinya dari sudut pandang fisik, kesehatan dan penampilan remaja yang kecanduan *game online*. Dalam konsep diri fisik remaja kecanduan *game online* ini dilihat dari dua aspek yaitu positif dan negative. konsep diri seseorang dianggap positif apabila ia memiliki pandangan yang positif terhadap kondisi fisiknya, penampilannya, kesehatannya, kulitnya, tampan dan cantiknya, serta ukuran tubuh yang ideal. Dianggap sebagai konsep diri yang negatif apabila ia memandang rendah atau memandang sebelah mata kondisi yang melekat pada fisiknya, penampilannya, kondisi kesehatannya. membuktikan bahwa terdapat relevansi yang signifikan antara intensitas melakukan kegiatan – kegiatan yang bersifat fisik dengan tinggi rendahnya konsep diri fisik individu.

Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran



Sumber: Peneliti, 2022