

2. TINJAUAN PUSTAKA

2. 1. Kecanduan

2. 1. 1. Definisi Kecanduan

Definisi mengenai 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).”

(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, *overspending*, *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”* (dalam Yee, 2002) 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*.

2. 1. 2. Penyebab Kecanduan

2. 1. 2. 1. Ditinjau dari teori Belajar Sosial

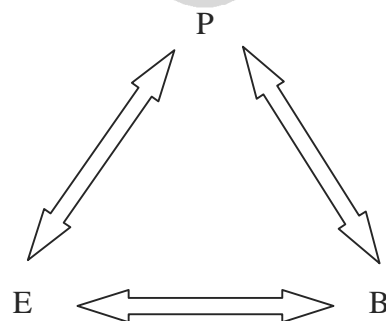
Teori belajar sosial adalah hasil perkembangan teori belajar tradisional mengenai Stimulus-Respon. Teori ini masih memegang inti dari teori yang dikemukakan oleh para *behaviorist*: bagaimana belajar terjadi sebagai hasil dari pengaruh lingkungan. Bandura memberikan 3 konsep penting yang menjelaskan bagaimana teori belajar sosial mempengaruhi pembelajaran (Miller, 1993):

1. Belajar melalui observasi atau pengamatan bukan semata-mata sekedar meniru perilaku orang lain. Seorang anak dapat membangun perilaku baru secara simbolis dengan mendengarkan orang lain atau hanya

dengan membaca. Perilaku *overt* (yang dapat dilihat/diobservasi) bahkan tidak begitu diperlukan agar pembelajaran dapat terjadi.

2. Meskipun *reinforcement* tidak diperlukan dalam pembelajaran, namun hal ini sangat membantu dalam hal pengaturan-diri pada anak. Mereka dapat mengamati perilaku apa saja yang sedang terjadi di sekitar mereka dan membedakannya menjadi *reinforcement* dan *punishment*, lalu menggunakan pengamatan ini sebagai sumber informasi dalam membantu mereka membuat batasan-batasan, mengevaluasi performa mereka, membangun standar perilaku, menetapkan tujuan, kemudian memutuskan kapan menerapkan hasil pengamatan tersebut.
3. *Reciprocal Determinism* menjelaskan model perubahan perilaku. Terdapat tiga sumber pengaruh dalam teori ini yang saling berinteraksi: individu, perilakunya, dan lingkungan. Perlu diingat bahwa lingkungan tidak selalu memegang peranan penting. Yang paling penting untuk diketahui, perilaku yang ditampilkan oleh seseorang juga membantu membentuk lingkungannya, yang kemudian memberikan timbal balik terhadap dirinya. Pada Gambar 1. dijelaskan bagaimana hubungan antara *Behavior* (B) = perilaku, *Person* (P) = individu atau kognitif/persepsi, dan *Environment* (E) = lingkungan, yang saling berpengaruh (*interlocking*) dan bergantung satu dengan lainnya (*interdependent*).

Gambar 2. 1. Reciprocal Determinism



Dalam masa perkembangan, remaja menjadi lebih terampil dalam pembelajaran melalui pengamatan (*observational learning*).

Observational Learning atau yang biasa dikenal dengan *modelling* memiliki asumsi dasar, yaitu tingkah laku individu sebagian besar diperoleh dari hasil belajar melalui observasi atau hasil pengamatan tingkah laku orang lain (yang menjadi *role model*). Menurut Bandura (dalam Hall, et, al., 1985), belajar melalui pengamatan jauh lebih efisien dibandingkan belajar melalui pengalaman langsung. Ia juga menyatakan bahwa kebanyakan proses belajar terjadi tanpa adanya *reinforcement* yang nyata. Dalam penelitiannya (Bandura, Ross & Ross, dalam Hall, et, al., 1985), individu dapat mempelajari respon baru hanya dengan melihat respon orang lain, dan proses belajar pun tetap terjadi tanpa harus mengikuti hal tersebut, dan model yang diamatinya juga tidak mendapat penguatan dari tingkah lakunya.

Kecanduan bisa merupakan hasil observasi penggunaan substansi dan penyalahgunaan yang dilakukan oleh *role model* seperti orangtua (Eiser, 1985; Fischer & Smith, 2008; Neiss, 1993; Raskin & Daley, 1991, dalam Boden, 2008). Menurut beberapa teori kecanduan, perilaku kecanduan dapat ditimbulkan oleh adanya penggunaan substansi bersama dengan teman sebaya dan orang lain (Bloor, 2006; Duncan, et, al., 1998; Jenkins, 1996; Wills, et, al., 1998, dalam Boden, 2008).

Abrams dan Niaura (1987, dalam McMurran, 1994) menyimpulkan dasar-dasar belajar sosial dalam hubungannya dengan pengkonsumsian alkohol dan kekerasan, juga dapat diterapkan pada substansi lain pada umumnya. Menurut teori belajar sosial, manusia dibentuk oleh norma-norma kultural, dan meniru perilaku orangtua dan *peers* (teman sebaya). Perbedaan-perbedaan individual, seperti faktor biologis, keterampilan sosial, dan kemampuan mengendalikan emosi akan berinteraksi dengan pengaruh-pengaruh sosialisasi untuk menentukan pola awal dari penggunaan substansi. Adanya pengalaman langsung dengan substansi menjadi faktor yang sangat penting ketika pengalaman tersebut berlanjut. Sebagai contoh, seseorang mendapatkan *reinforcement* positif dari penggunaan substansi melalui interaksi sosial, dan *reinforcement* negatif melalui pengurangan tekanan (*tension*). Beberapa orang mungkin memiliki kelemahan dalam keterampilan *social coping* atau memiliki keyakinan akan *self-efficacy* yang rendah, dan bagi

mereka yang telah mempelajari bahwa penggunaan substansi dapat membantu mereka mengatasinya dalam waktu singkat, maka penggunaan substansi yang berkelanjutan akan terjadi.

Dengan penggunaan substansi yang berkelanjutan, maka dibutuhkan toleransi terhadap efek *reinforcement* secara langsung, dan akan lebih banyak lagi substansi yang dibutuhkan untuk mencapai pengaruh yang diinginkan. Ketergantungan akan semakin besar, dalam situasi tertentu terdapat resiko penggunaan substansi untuk menghindari efek *withdrawal*. Individu yang terus-menerus tergantung pada penggunaan substansi untuk mendapatkan hasil positif yang singkat, cenderung mengulangi perilaku sama yang memberikan pengaruh buruk terhadap kehidupan sosial individu dan lingkungannya. Sebagai contoh, ketidakpercayaan yang berulang, *moodiness* atau agresi dapat menyebabkan seseorang kehilangan pekerjaan, dan perpecahan sebuah hubungan. Akan sangat mudah dipahami bagaimana hal tersebut menjadi permulaan dari sebuah lingkaran setan dimana seorang peminum berat, pengguna obat, atau pecandu *game online* kehilangan dukungan sosial yang lingkungannya, yang menciptakan tekanan kemudian mengarah kepada penggunaan obat, minuman, dan bermain *internet game online* lebih lanjut. Hal ini melukiskan elemen interaktif dari teori pembelajaran sosial.

2. 1. 3. Kriteria Kecanduan

Menurut Cromie (1999, dalam Kem, 2005), karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus. Nicholas Yee (2003) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *games*, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

- a. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.
- b. Perasaan bersalah saat bermain.
- c. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
- d. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena *game*.
- e. Masalah dalam kehidupan sosial
- f. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

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.

Cromie (1999, dalam 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 teman sekamar, siswa lainnya, orangtua, teman, fakultas, dan pembimbing. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. 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 12 bulan yang sama :

1. Toleransi, didefinisikan oleh salah satu dari berikut:
 - I. Demi mencapai kepuasan, jumlah waktu penggunaan internet meningkat secara mencolok.
 - II. 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:
 - I. 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 a), 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.

II. Penggunaan atas jasa *online* yang mirip, dilakukan untuk menghilangkan atau menghindarkan simtom-simtom 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. 2. Keterampilan Sosial

2. 2. 1. Definisi Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial telah dijelaskan dan didefinisikan oleh para profesional dari berbagai disiplin ilmu. Hal ini yang menyebabkan definisi keterampilan sosial disesuaikan dengan sudut pandang ilmunya yang berbeda-beda. Ada beberapa definisi lain mengenai keterampilan sosial, yaitu:

Menurut Riggio (dalam Loton, 2007):

“A cluster of skills used in decoding, sending and regulating non-verbal and verbal information in order to facilitate positive and adaptive social interactions.”

Menurut Combs & Slaby (dalam Cartledge & Milburn, 1995):

“Kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara-cara tertentu, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan membawa

manfaat, baik bagi diri sendiri, orang lain, maupun keduanya.”

Dari definisi-definisi di atas, keterampilan sosial berarti sekumpulan keterampilan atau kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain dengan melakukan *decoding*, mengirimkan dan mengatur informasi non-verbal maupun verbal, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan membawa manfaat, baik bagi diri sendiri, orang lain, maupun keduanya dengan tujuan untuk memfasilitasi interaksi sosial yang positif dan adaptif.

2. 2. 2. Model Keterampilan Sosial

Riggio, dkk. (Riggio & Reichard, 2008) memaparkan 3 model keterampilan sosial dan keterampilan emosi. Kerangka tersebut dibuat berdasarkan penelitian mengenai komunikasi interpersonal, yang mengajukan bahwa komunikasi emosional dan komunikasi sosial dapat dikonseptualisasikan menjadi tiga keterampilan dasar: keterampilan dalam ekspresi atau biasa dikenal sebagai *encoding skills*, keterampilan dalam mengenali dan melakukan *decoding* pesan dari orang lain, dan keterampilan dalam mengatur dan mengendalikan perilaku komunikasi. Dari ketiga keterampilan tersebut, masing-masing terdapat di dalam domain emosional (keterampilan emosional) dan dalam domain verbal/sosial (keterampilan sosial).

Tabel 2. 1. Kerangka Kerja Keterampilan Emosional dan Sosial

Keterampilan	Definisi
<i>Emotional expressivity</i>	Keterampilan dalam berkomunikasi secara non-verbal, khususnya dalam mengirimkan pesan-pesan emosional, ekspresi sikap yang non-verbal, dominasi, dan orientasi interpersonal
<i>Emotional sensitivity</i>	Keterampilan dalam menerima dan menginterpretasikan komunikasi emosional dan non-verbal dari orang lain.
<i>Emotional control</i>	Keterampilan dalam mengendalikan dan mengatur ekspresi emosi dan ekspresi non-verbal diri, khususnya saat menyampaikan atau menyembunyikan emosi dengan isyarat.
<i>Social expressivity</i>	Keterampilan ekspresi verbal dan kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam wacana sosial
<i>Social sensitivity</i>	Keterampilan dalam menginterpretasikan komunikasi verbal orang lain; kemampuan untuk memahami situasi sosial, norma sosial, dan juga peran.
<i>Social control</i>	Keterampilan dalam bermain peran dan presentasi sosial-diri

2. 2. 2. 1. *Emotional Expressivity (EE)*

Emotional expressivity mengacu pada keterampilan umum dalam menyampaikan pesan non-verbal. Dimensi ini merefleksikan kemampuan individu untuk mengekspresikan, secara spontan dan akurat, merasakan keadaan emosional sebaik memiliki kemampuan untuk mengekspresikan perilaku secara non-verbal dan tanda-tanda orientasi interpersonal. Individu yang memiliki keterampilan EE adalah individu yang 'hidup' dan berenergi dan dapat dikarakteristikan sebagai individu yang emosional. Individu yang memiliki EE tinggi dapat terpengaruh secara emosional atau menginspirasi orang lain karena kemampuannya memperlihatkan keadaan emosional yang mereka rasakan (Friedman & Riggio, dalam Loton, 2007). Mereka cenderung kurang dapat mengontrol emosi, karena kespontanan emosional yang mereka miliki.

2. 2. 2. 2. *Emotional Sensitivity (ES)*

Emotional sensitivity mengacu pada keterampilan umum dalam menerima dan menginterpretasikan komunikasi non-verbal dari orang lain. Individu yang memiliki skor ES yang tinggi adalah individu yang mudah tertarik dan menyimak tanda-tanda emosional non-verbal pada orang lain. Karena individu dengan ES tinggi dapat menginterpretasikan komunikasi emosional secara cepat dan efisien, mereka dapat lebih mudah menjadi orang yang terpengaruh secara emosional oleh orang lain-merasakan keadaan emosional orang lain dengan penuh pengertian. (Friedman & Riggio, dalam Loton, 2007).

2. 2. 2. 3. *Emotional Control (EC)*

Mengacu pada kemampuan untuk mengendalikan dan mengatur perilaku emosional dan non-verbal yang tampak. Individu dengan EC tinggi kemungkinan besar dapat menjadi aktor emosional yang baik, dapat memperagakan tanda-tanda emosi, dan mampu menggunakan tanda konflik emosional untuk menutupi keadaan emosional yang sebenarnya (misalnya, tertawa seadanya saat mendengar gurauan; memasang wajah senang untuk menutupi kesedihan). Orang dengan EC tinggi cenderung untuk mem'biasa'kan tampilan yang kuat, merasa emosi, juga mengatur melawan tampilan keadaan spontan dan keadaan emosional yang ekstrim.

2. 2. 2. 4. *Social Expressivity (SE)*

Mengacu pada keterampilan berbicara verbal dan kemampuan untuk menyatukan orang lain dalam interaksi sosial. Orang-orang dengan SE tinggi tampak *outgoing* dan ramah karena kemampuan mereka untuk memulai percakapan dengan orang lain. Individu tersebut seringkali dapat berbicara dengan spontan, terkadang tanpa kendali yang jelas.

2. 2. 2. 5. *Social Sensitivity (SS)*

Mengacu pada kemampuan untuk menginterpretasi dan memahami komunikasi verbal dan pengetahuan umum dari norma-norma yang mengatur tingkah laku sosial yang tepat. Individu membantu orang lain (misalnya, menjadi pengamat dan pendengar yang baik). Karena pengetahuan mereka akan norma dan peraturan sosial, orang dengan SS tinggi dapat menjadi individu yang terlalu mengkhawatirkan tingkah laku yang tampak pada mereka dan orang lain.

2. 2. 2. 6. *Social Control (SC)*

Social control mengacu pada keterampilan umum dalam presentasi-diri dalam lingkungan sosial. Individu dengan SC tinggi adalah individu yang diplomatis, beradaptasi secara sosial, and percaya diri. Orang-orang dengan SC yang tinggi sangat mampu dalam berperan untuk memainkan berbagai peran sosial dan dengan mudah dapat mengambil posisi atau orientasi dalam sebuah diskusi. Individu-individu dengan SC tinggi adalah individu yang bergaya sosial dan bijaksana. Sehingga, mereka dapat menyesuaikan tingkah laku personal mereka untuk masuk dalam apa yang mereka anggap pantas dalam situasi sosial apapun.

Merrel & Gimpel (1997) menyatakan perkembangan keterampilan sosial seseorang juga dipengaruhi oleh usia, gender, latar belakang etnokultural serta adanya gangguan ketunaan.

2. 3. *Internet Game Online*

2. 3. 1. *Definisi*

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah komunitas pencinta game di Indonesia, *internet game* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara *online* via Internet, bisa menggunakan PC (*personal*

computer), atau konsol *game* biasa (seperti PS 2, X Box, dan sejenisnya) (Kompas cyber media, 14 November 2003).

Adapun dalam kamus wikipedia *internet game* disebutkan mengacu pada sejenis *video games* yang dimainkan melalui jaringan komputer (*computer network*), umumnya dimainkan lewat jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa saling tidak mengenal.

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

2. 3. 2. Jenis-jenis *Internet game*

Jenis jenis permainan dalam *internet game online/internet game* bisa dibagi ke dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), dan lain-lain (Fiutami, 2007, <http://www.cengkareng.info/hobi...&page=>)

a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)

Merupakan salah satu jenis *internet game* dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain yang lain. Kemampuan tertentu yang dimiliki oleh karakter diperoleh melalui pengalaman (*experience*), dan biasanya berhubungan dengan kemampuannya bertempur dan atau untuk melawan musuh. Dalam permainan lebih ditekankan pada aspek kolaborasi dan sosial, bukan kompetisi. Interaksi sosial dalam permainan jenis ini sangat diperlukan, karena pemain harus berkolaborasi dengan pemain lain untuk mencapai tujuan yang lebih rumit dan harus bergabung dalam ‘organisasi’ atau ‘suku’ dari pemain lain agar mengalami peningkatan dalam permainan (Wan & Chiou, 2007). Pemain dituntut untuk berimajinasi sedemikian rupa sehingga karakter yang diinginkan terbentuk sempurna.

Game jenis ini juga biasanya menyediakan fasilitas ruang *chatting*

(mengobrol), animasi yang bergerak dan berekspresi, sampai membentuk tim untuk melawan musuh ataupun monster-monster yang ada. Saat ini, permainan yang populer di dunia adalah *World of Warcraft*, *Guild Wars* dari Amerika, *Final Fantasy* dari Jepang, dan *Lineage* dari Korea. Di Indonesia, permainan yang populer dari jenis ini adalah *Ragnarok*, *Perfect World*, *Seal Online*, *Ran Online*, *Audition Ayo Dance*, *Risk Your Life (RYL)*, *Tantra*, *Gunbound*, *Getamped*, dan masih banyak lagi.

Menurut Yee (2005) terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain jenis *game MMORPG*:

1. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
2. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek, dan mendominasi pemain lain.
3. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari ‘dunia khayal’ dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi ‘dunia’ tersebut.
4. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
5. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dari item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

b. *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy)*

Adalah salah satu jenis *internet games* yang di dalamnya terdapat kegiatan mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam. *MMORTS* merupakan kategori dari *computer game* yang menggabungkan *real-time strategy (RTS)* dengan banyak pemain

secara bersamaan di internet. *Game* yang populer dari jenis ini adalah *WarCraft* (1994), *Command and Conqueror* (1995), *Total Annihilation* (1997), *StarCraft* (1998), *SimCity* (1999), dan lain-lain.

c. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Merupakan salah satu jenis *internet games* yang menekankan pada penggunaan senjata. MMOFPS banyak mendapat tentangan dari berbagai pihak dibandingkan dengan jenis permainan lainnya karena dalam MMOFPS sangat menonjolkan kekerasan dan agresifitas. Biasanya sepanjang permainan yang ada hanya pertarungan dan pembunuhan. Para pemain dapat bermain secara sendiri-sendiri (*single*) atau juga bisa membentuk tim (*team*) dalam melawan musuh. Sampai saat ini hanya sedikit sekali MMOFPS yang baru dibuat. Hal tersebut dikarenakan sangat banyaknya jumlah pemain yang bermain pada saat bersamaan di internet sehingga terdapat masalah teknis dan infrastruktur pada internet. Contoh game dari MMOFPS ini adalah *World War II Online* (2001) dan *PlanetSide* (2003). Di Indonesia, contoh yang terkenal dari jenis ini adalah *Counter Strike* (CS). Menurut sumber yang sama, game ini sangat disukai oleh anak-anak dan remaja laki-laki, karena game ini mengandalkan *skill* kecepatan, memompa adrenalin dan membutuhkan ketepatan menembak.

2. 4. Remaja

2. 4. 1. Definisi

Masa remaja adalah masa transisi perkembangan yang melibatkan perubahan fisik, kognitif, dan psikososial dari masa anak-anak (*childhood*) ke masa dewasa (*adulthood*) (Papalia, et. al., 2004). Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa remaja adalah masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang melibatkan perubahan pada aspek fisik, kognitif, dan psikososial.

Sarwono (2001) menggunakan batasan usia 11-24 tahun dan belum menikah menjadi definisi remaja Indonesia. Sedangkan Monks dkk. (2001) membedakan masa remaja awal dengan batasan usia 12-14 tahun, remaja tengah untuk usia 15-18 tahun dan remaja akhir 19-24 tahun. Untuk penelitian ini peneliti menggunakan batasan usia remaja menurut Sarwono (2001) dan Monks dkk.

(2001) karena batasan tersebut lebih sesuai dengan kondisi masyarakat Indonesia. Adapun penelitian ini lebih ditekankan pada masa remaja karena keberhasilan perkembangan pada masa tersebut akan menentukan keberhasilan perkembangan pada masa selanjutnya.

2. 4. 2. Ciri-ciri Remaja

Adapun beberapa ciri-ciri remaja menurut Baruth & Robinson III (1987, dalam Lesmana, 2005) adalah sebagai berikut:

1. Meragukan diri sendiri, seringkali mempunyai kompleks inferioritas, dan butuh dukungan
2. Kutub “senang” dan “tidak senang” berbeda dengan sangat tajam
3. Senang berorientasi pada teman sebaya dan butuh pengakuan dari teman kelompoknya
4. Gelisah, mempunyai banyak energi yang tidak terkendali
5. Bosan dengan rutinitas
6. Tidak menyukai arahan dari orang lain
7. Mencemaskan hal-hal yang belum diketahui, tentang bertemu dengan orang-orang baru atau tentang dirinya sendiri
8. Canggung karena perubahan fisik yang cepat dan cemas tentang perubahan-perubahan fisik dan emosi yang terjadi
9. Cenderung berkelompok
10. *Moody*, memikir-mikirkan kesalahan dan seringkali berkhayal
11. Suka bergosip
12. Amat loyal kepada teman

Masa awal remaja adalah masa transisi perkembangan yang meliputi tidak hanya dimensi fisik, namun juga terjadi perubahan dalam dimensi kognitif dan kompetensi sosial, otonomi, *self-esteem*, dan *intimacy* (Papalia, 2004). Di masa ini seorang remaja mulai mengalami kesulitan dalam menghadapi sebuah perubahan dalam waktu bersamaan dan mereka membutuhkan bantuan orang lain untuk melewati masa tersebut. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa masa remaja adalah masa yang beresiko.

Menurut Sarwono (2001), remaja Indonesia tidak ada yang memiliki profil

seragam dan berlaku secara nasional. Walaupun demikian definisi remaja Indonesia dibatasi menurut pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

- a. Usia 11 tahun adalah usia dimana pada umumnya tanda-tanda seksual sekunder mulai nampak (kriteria fisik).
- b. Di banyak masyarakat Indonesia, usia 11 tahun sudah dianggap akil balik, baik menurut adat maupun agama, sehingga masyarakat tidak lagi memperlakukan mereka sebagai anak-anak (kriteria sosial)
- c. Pada usia tersebut mulai ada tanda-tanda penyempurnaan perkembangan jiwa seperti tercapainya identitas diri (*ego identity*, menurut Erik Erikson), tercapainya fase genital dari perkembangan psikoseksual (menurut Freud) dan tercapainya puncak perkembangan kognitif (Piaget) maupun moral (Kohlberg) (kriteria psikologik).
- d. Batas usia 24 tahun merupakan batas maksimal, yaitu untuk memberi peluang bagi mereka yang sampai batas usia tersebut masih menggantungkan diri pada orang tua, belum mempunyai hak-hak penuh sebagai orang dewasa (secara adat/tradisi), belum bisa memberikan pendapat sendiri dan sebagainya. Dengan kata lain, orang-orang yang sampai batas usia 24 tahun belum dapat memenuhi persyaratan kedewasaan secara sosial maupun psikologik, masih dapat digolongkan remaja. Golongan ini cukup banyak terdapat di Indonesia, terutama dari kalangan masyarakat kelas menengah ke atas yang mempersyaratkan berbagai hal (terutama pendidikan setinggi-tingginya) untuk mencapai kedewasaan. Namun, cukup banyak pula orang yang mencapai kedewasaannya sebelum usia tersebut.

2. 5. Gambaran Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja

Ciri-ciri remaja seperti amat loyal kepada teman, tidak mampu mengendalikan emosi kemudian diekspresikan dalam pergaulan dengan teman sebaya. Teman-teman ini yang pada akhirnya menjadi *role model* bagi remaja, Sesuai dengan tahap perkembangan Erikson bahwa usia remaja berada pada tahap *konflik identity vs. role confusion*. Jika teman sebaya kecanduan obat maka

mereka sendiri juga akan memakai obat-obatan. Pada masa remaja, individu lebih menggunakan standar teman sebaya daripada pada masa anak-anak. Remaja akan lebih mudah mengalami kecanduan karena teman sebaya mereka terlebih dahulu mengalami hal yang sama. Pada akhirnya remaja akan cenderung berperilaku konformis dengan teman sebaya, misalnya saat bermain *internet game online* dengan teman sebaya mereka.

Seorang teman bagi remaja didefinisikan sebagai individu yang dekat, berhubungan timbal-balik dan saling membantu dalam masalah psikologis, terbuka dan sensitif serta tidak menyebabkan masalah satu sama lainnya (Lestari, 2000). Gottman (dalam Merrel & Gimpel, 1997) mengemukakan bahwa pertemanan pada masa remaja merupakan proses eksplorasi diri dan pendefinisian diri. Remaja menggunakan teman untuk mengeksplorasi siapa diri mereka, apa yang mereka percayai, dan akan menjadi apa mereka di masa yang akan datang, melalui interaksi verbal dan dukungan sosial.

Internet game online dapat menyebabkan penurunan interaksi sosial. Padahal, seperti yang telah diketahui sebelumnya bahwa perkembangan keterampilan sosial yang tepat merupakan dasar penting bagi hubungan dengan teman sebaya (*peer*) (Asher & Taylor, 1981, dalam Merrel, 2003). Menurut Merrel (2003) keterampilan sosial dan hubungan antar teman sebaya menjadi dasar yang penting untuk mencapai berbagai tipe kesuksesan dalam hidup. *Peer relationship* menjadi penting pada masa ini, karena selain remaja merasa perlu untuk diterima oleh kelompoknya, mereka juga mulai membutuhkan teman untuk berbagi perasaan dan pengalaman baru.

Oleh karena hubungan sosial penting untuk keberhasilan seorang remaja, maka kekurangan keterampilan sosial pada masa remaja perlu segera diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan efek yang negatif di masa selanjutnya (Lestari, 2000) terlebih lagi yang disebabkan oleh kecanduan *internet game online*.