

## BAB II

### LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

#### 1.1. TINJAUAN PUSTAKA

Pertama, Dari hasil penelitian yang dilakukan Hartedja, (2016: 1-12) yang berjudul *“Dinamika Psikologis Gamers Yang Mengalami Kecanduan Game online Pada Mahasiswa”* bertujuan untuk mengetahui dinamika psikologis seseorang mengalami kecanduan *game online* dan apa saja dampak-dampaknya, pendekatan yang dilakukan di penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, karena penelitian ini ingin memberikan keleluasaan terhadap *gamers* supaya leluasa dalam berekspresi. Peneliti melakukan studi fenomenologi terhadap 2 informan yang diperoleh dengan metode snowball dengan kriteria yang telah ditetapkan. Model analisis data yang digunakan adalah inductive thematic analysis. Hasil penelitian menunjukkan gambaran diri pemain yang mencakup dinamika psikologis, motivasi pemain, faktor-faktor protektif yang masih dimiliki informan terkait perilaku *game online*, dan dampak yang dirasakan.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Pranoto, (2015: 1-12) yang berjudul *“Hubungan Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Game online Dengan Kecanduangame online Pada Remaja Awal Di Wilayah Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Malang”* Tujuan penelitian ini adalah meneliti bagaimana hubungan antara tingkat pengetahuan orang tua tentang *game online* dengan kecanduan *game online* pada remaja awal di wilayah Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Kabupaten Malang. Metode Penelitian: Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitik. Penelitian dilakukan bulan Januari 2015 di wilayah Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Kabupaten Malang. Subjek penelitian 55 orang tua dan berjumlah 55 remaja awal. Teknik sampling menggunakan purposive sampling. Hasil penelitian dianalisis menggunakan sistem komputerisasi dengan uji korelasi Spearman Rank (Rho). Hasil: Hasil uji spearman rank menunjukkan nilai  $r$  hitung (- 0,477) lebih besar dari nilai  $r$  tabel (0,266) atau  $p$ -value (0,01) menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat pengetahuan orang tua tentang *game online* dengan kecanduan *game online* pada remaja awal. Tanda negatif dari koefisien korelasi menunjukkan korelasi yang berbanding terbalik, di mana semakin tinggi tingkat pengetahuan orang tua maka semakin rendah kecanduan *game online* remaja awal.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2017: 1-12) yang berjudul *“Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja”* Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah partisipan sebanyak 50 orang. Metode pengumpulan data pada variabel kecanduan game online menggunakan skala game addiction tendency yang dikembangkan oleh Chen dan Chang (2008) dan variabel penyesuaian sosial menggunakan skala social adjustment scale yang dikembangkan oleh Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982). Teknik analisa data menggunakan Pearson. Hasil yang diperoleh adalah  $r = - 0,432$  dengan sig. 2-tailed = 0.01 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat hubungan negatif signifikan antara kecanduan game online online terhadap penyesuaian sosial pada remaja.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Martanto, (2015: 1-12) yang berjudul *“Perilaku Kecanduan Game-Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya Pada Remaja Di Kelurahan Jebres Surakarta”* Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan game-online pada remaja di Kelurahan Jebres. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain game-online pada game center yang terdiri atas 58 responden. Sampling yang digunakan adalah purposive incidental sampling. Instrumen yang digunakan adalah skala perilaku kecanduan game-online, skala kesepian, dan skala penerimaan kelompok teman sebaya. Hasil analisis data menggunakan regresi linear berganda didapatkan nilai  $F_{hitung} 18,557 > F_{tabel} 3,15$ ,  $P < 0,005$ , dan nilai  $R = 0,635$ . Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu ada hubungan antara kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan game-online pada remaja di Kelurahan Jebres. Nilai  $R^2$  dalam penelitian ini sebesar 0,403 atau 40,3%, adapun sumbangan efektif kesepian sebesar 6,41% dan sumbangan efektif penerimaan kelompok teman sebaya sebesar 33,89%. Secara parsial, terdapat hubungan antara kesepian dengan perilaku kecanduan game-online ( $r_{x1y} = 0,319$ ,  $P < 0,05$ ), serta terdapat hubungan antara penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan game-online ( $r_{x2y} = 0,412$ ,  $P < 0,05$ ).

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Widarti, (2010: 1-12) yang berjudul *“Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Kecanduan Game online Pada Remaja di Malang”* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) gambaran tingkat kontrol diri, (2) gambaran tingkat kecanduan game online, dan 3) hubungan antara kontrol diri dan kecanduan game online pada remaja di Malang. Desain yang digunakan adalah deskriptif korelasional dengan subyek sebanyak 80 remaja yang bermain game online di warnet, ditentukan dengan cluster sampling. Data kontrol diri dikumpulkan dengan skala kontrol diri (koefisien validitas item antara 0,351 sampai 0,682 dan koefisien reliabilitas 0,935), dan data kecanduan game online dikumpulkan dengan skala kecanduan game online (koefisien validitas item antara 0,311 sampai 0,621 dan koefisien reliabilitas item 0,927). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dan kecanduan game online ( $r_{xy} = - 0,884$  sig = 0,000 < 0,05). Artinya, semakin tinggi kontrol diri semakin rendah kecanduan game onlinenya, sebaliknya semakin rendah kontrol dirinya semakin tinggi kecanduan game onlinenya. Hasil analisis deskriptif menunjukkan tingkat kontrol diri remaja sebanyak 20 orang (25%) termasuk tinggi, 56 orang (70%) termasuk sedang, dan 4 orang (5%) termasuk rendah. Sedangkan tingkat kecanduan game online remaja sebanyak 23 orang (28,75%) termasuk sedang dan 57 orang (67,5%) termasuk tinggi.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Laili, (2015: 1-12) yang berjudul *“Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya”* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperiment design dengan jenis pre-test post-test one group design. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data siswa yang memiliki tingkat kecanduan game online tinggi yakni menggunakan angket yang dibagikan kepada 34 siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya dan diambil 7 siswa yang memiliki tingkat kecanduan game online tinggi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik nonparametrik dengan menggunakan uji tanda. Hasil analisis uji tanda menunjukkan bahwa  $N=7$  dan  $x=0$  dengan  $\alpha$  (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05, maka diperoleh harga  $p=0,008$ , harga tersebut lebih kecil dari  $\alpha=0,05$ .

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Riski, (2017: 1-12) yang berjudul *“Game online di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh”* Tujuan Penelitian ini adalah untuk

mendeskripsikan faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi mahasiswa kota banda aceh. Subjek penelitian ini adalah ini terdiri dari mahasiswa pemain game online, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Triangulasi data dalam penelitian ini yaitu sumber data dan triangulasi teknik. Analisis data dalam penelitian ini melalui menggunakan teknik analisis interaktif yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu penelitian lapangan, analisis data dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi mahasiswa kota banda aceh terlihat dan nyata. Hal tersebut terbukti dengan adanya faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa bermain game online, yaitu : Komunikasi yang kurang maksimal antara mahasiswa dengan anggota keluarga, khususnya orang tua, lingkungan pergaulan yang kurang baik, Kejenuhan atau merasa bosan seorang mahasiswa dari tugas yang diberikan dikampus.

Kedelapan penelitian yang dilakukan Putri, (2017: 1-12) yang berjudul "*hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada siswa iv & v di sdn 007 samarinda*" Mengetahui hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada siswa-siswi kelas IV & V di SDN 007 Samarinda". Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan cross sectional. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV & V SDN 007 Samarinda yang berjumlah 52 siswa. menggunakan total sampling adalah teknik pengambilan sampel yang sama dengan keseluruhan obyek penelitian. Dari hasil yang diukur menggunakan kuesioner diperoleh hasil, siswasiswi yang durasi bermain video game dan prestasi belajar tidak baik yaitu > 2 jam/hari dengan durasi bermain sebanyak 8 (15,4%) dan sebanyak 22 responden (42,3%), siswasiswi dengan durasi bermain video game dan prestasi belajar yang baik yaitu < 2 jam/hari sebanyak 26 responden (59,1%). Hasil uji chi square yang telah dilakukan diperoleh nilai P-Value sebesar 0,708 lebih besar dari taraf signifikan yaitu 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar siswa-siswi di sekolah.

Kesembilan penelitian yang dilakukan Athoillah, (2016: 1-12) yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015 / 2016" Adapun tujuan yang dilakukan dalam penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh game online terhadap motivasi belajar

siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016. Sedangkan secara khusus dibagi menjadi dua, yaitu: 1) ada atau tidaknya pengaruh game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016. 2) ada atau tidaknya pengaruh game online terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis datanya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis product moment. Penelitian ini memperoleh kesimpulan secara umum, yaitu ada pengaruh negatif yang lemah game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016. Sedangkan secara khusus dibagi menjadi dua sub masalah, yaitu: 1) ada pengaruh negatif yg lemah game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016. 2) ada pengaruh negatif yg lemah game online terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

Kesepuluh penelitian yang dilakukan oleh Purnama, (2017: 1-12) yang berjudul “Penerapan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Selfmanagement* Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Coc Terhadap Remajadi Perumahan Megawon Indah” Tujuan penelitian ini adalah: 1. Mendeskripsikan penerapan Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik *Selfmanagement* untuk mengatasi kecanduan game online COC pada anak remaja di Perumahan Megawon Indah, 2. Mengetahui hasil pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik *Selfmanagement* dalam mengatasi kecanduan Game online COC pada anak remaja di Perumahan Megawon Indah. Mengetahui efektivitas Layanan Konseling Kelompok pada remaja di perumahan Megawon Indah. Konseling kelompok dapat dimaknai sebagai upaya pembimbing atau konselor membantu memecahkan masalah-masalah pribadi yang di alami oleh masing-masing anggota kelompok melalui kegiatan kelompok agar tercapai perkembangan yang optimal. Teknik *Selfmanagement* atau manajemen diri merupakan pengendalian diri terhadap pikiran, ucapan, dan perbuatan yang dilakukan, sehingga mendorong pada penghindaran diri terhadap hal-hal yang tidak baik dan peningkatan perbuatan yang baik dan benar. Game online adalah sebuah permainan yang dimainkan secara online atau tersambung dalam jaringan internet, dapat menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti yang sering di jumpai yaitu PS2, X-Box dan sejenisnya yang memiliki sifat menyenangkan. Hipotesis penelitian ini adalah

Penerapan layanan konseling kelompok dengan teknik *selfmanagement* dapat mengatasi kecanduan game online COC pada anak remaja di Perumahan Megawon Indah.

**TABEL PERBANDINGAN TINJAUAN PUSTAKA**

Tabel 2.1

No	Penulis dan Judul Penelitian Sebelumnya	Persamaan	Perbedaan
1	(Hartedja, 2016) <i>“Dinamika Psikologis Gamers Yang Mengalami Kecanduan Game online Pada Mahasiswa”</i>	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kecanduan game online	Penelitian ini berfokus pada pengaruh game online bagi kecerdasan emosi sedangkan penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui dinamika psikologis seseorang mengalami kecanduan <i>game online</i>
2	(Pranoto, 2015) <i>“Hubungan Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Game online Dengan Kecanduangame online Pada Remaja Awal Di Wilayah Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Malang”</i>	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kecanduan game online	Penelitian ini berfokus pada pengaruh game online bagi kecerdasan emosi sedangkan penelitian sebelumnya adalah meneliti bagaimana hubungan antara tingkat pengetahuan orang tua tentang game online dengan kecanduan game online pada remaja awal

3	(Santoso, 2017) " <i>Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja</i> "	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kecanduan game online	Penelitian ini berfokus pada pengaruh game online bagi kecerdasan emosi sedangkan penelitian sebelumnya adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja
4	(Martanto, 2015) " <i>Perilaku Kecanduan Game-Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya Pada Remaja Di Kelurahan Jebres Surakarta</i> "	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kecanduan game online	Penelitian ini berfokus pada pengaruh game online bagi kecerdasan emosi sedangkan penelitian sebelumnya ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan game-online pada remaja
5	(Widarti, 2010) " <i>Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Kecanduan Game online Pada Remaja di Malang</i> "	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kecanduan game online	Penelitian ini berfokus pada pengaruh game online bagi kecerdasan emosi sedangkan penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui: (1) gambaran tingkat

			kontrol diri, (2) gambaran tingkat kecanduan game online, dan 3) hubungan antara kontrol diri dan kecanduan game online pada remaja di Malang
6	(Laili, 2015) " <i>Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya</i> "	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kecanduan game online	Penelitian ini berfokus pada pengaruh game online bagi kecerdasan emosi sedangkan penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya.
7	(Riski, 2017) " <i>Game online di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh</i> ".	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kecanduan game online	Penelitian ini berfokus pada pengaruh game online bagi kecerdasan emosi sedangkan penelitian sebelumnya adalah untuk mendeskripsikan faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi



			mahasiswa kota banda aceh
8	(Putri, 2017) “hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada siswa iv & v di sdn 007 samarinda”	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kecanduan game online	Penelitian ini berfokus pada pengaruh game online bagi kecerdasan emosi sedangkan penelitian sebelumnya Mengetahui hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar
9	(Athoillah, 2016) “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015 / 2016”	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kecanduan game online	Penelitian ini berfokus pada pengaruh game online bagi kecerdasan emosi sedangkan penelitian sebelumnya secara umum adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh game online terhadap motivasi belajar
10	(Purnama, 2017) <i>“Penerapan Konseling Kelompok Dengan Teknik Selfmanagement Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Coc Terhadap Remajadi Perumahan Megawon Indah”</i>	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kecanduan game online	Penelitian ini berfokus pada pengaruh game online bagi kecerdasan emosi sedangkan penelitian sebelumnya Mendeskripsikan dan mengetahui hasil penerapan Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik

			<i>Selfmanagement</i> untuk mengatasi kecanduan game online COC pada anak remaja
--	--	--	--

## 1.2. Kerangka teori

### 1.2.1. Kecerdasan emosi

#### 1.2.1.1. Pengertian kecerdasan emosi

Menurut agustian, (2009: 64) “kecerdasan emosional adalah sebuah kemampuan untuk “mendengarkan” bisikan emosi, dan menjadikannya sebagai sumber informasi maha penting untuk memahami diri sendiri dan orang lain demi mencapai tujuan. Menurut (carter, 2010:1) bahwa orang yang memiliki *soft competency* sering diukur sebagai emotional intelegent quotient (EQ), adalah kemampuan menyadari emosi diri sendiri dan orang lain. Ada dua aspek utama EQ yaitu memahami diri sendiri, tujuan, cita-cita, respon, dan perilaku diri sendiri dan memahami orang lain dan perasaan mereka.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional penting bagi setiap individu untuk mengenali diri-sendiri yang memungkinkan untuk mengenali perasaan-perasaan dan mengelola emosi dan mengelola emosi diri sendiri, hal itu melibatkan motivasi diri, untuk mampu fokus pada sebuah tujuan. Seseorang yang memiliki EQ yang tinggi juga mampu untuk memahami perasaan orang lain dan menangani hubungan kepada orang lain.

#### 1.2.1.2. Aspek-aspek kecerdasan emosi

Salovey dan Mayer (dalam Goleman, 2007: 58-59) mengungkapkan lima aspek dalam kecerdasan emosional, yaitu:

##### 1) Mengenali emosi diri

Mengenali emosi adalah kemampuan untuk memantau perasaan dari waktu ke waktu dan kemampuan mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi.

##### 2) Mengelola emosi

Mengelola emosi adalah kemampuan untuk menguasai perasaannya sendiri agar perasaan tersebut dapat diungkapkan dengan tepat.

##### 3) Memotivasi diri sendiri

Memotivasi diri sendiri adalah kemampuan untuk menggerakkan dan menuntun menuju tujuan.

4) Mengenal emosi orang lain (empati)

Empati bukan hanya untuk mengetahui pikirannya saja melainkan juga perasaan orang lain.

5) Membina hubungan

Membina hubungan adalah kemampuan seseorang untuk membentuk hubungan, membina kedekatan hubungan, sebagian besar merupakan keterampilan mengelola emosi orang lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional memiliki 5 aspek yaitu mengenali emosi diri untuk memantau atau mengenali perasaan diri waktu ke waktu ; mengelola emosi untuk memahami atau menguasai perasaan sendiri agar dapat diungkapkan dengan tepat ; memotivasi diri agar dapat menuntun menuju tujuan ; mengenali emosi orang lain (empati) untuk memahami pikiran dan juga perasaan orang lain ; dan membina hubungan untuk membentuk kedekatan hubungan.

### 1.2.1.3. Faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi

Menurut (Gottman dan DeClaire, 2003: 73), tipe pengasuhan emosional merupakan pengasuhan yang menitik beratkan kepada munculnya reaksi orangtua ketika menghadapi ungkapan emosi anaknya, baik emosi negative maupun positif. Terdapat dua perilaku yang ditunjukkan orangtua terhadap emosi anak, yakni menerima dan menolak emosi anak. Tipe pengasuhan emosional yang menolak emosi anak terdiri dari pengasuhan yang mengabaikan emosi dan yang tidak menyetujui emosi anak. Tipe pengasuhan yang menerima emosi anak yaitu pengasuhan *laissez-faire* dan pelatih emosi.

Menurut (Ali dan Asrori, 2005: 173-175), sekolah berperan dalam proses perkembangan hubungan sosial remaja. Sekolah dapat menciptakan lingkungan yang mempunyai disiplin yang baik, memberikan pembelajaran emosional, mengadakan kegiatan ekstrakurikuler dan adanya hubungan guru-siswa yang baik pula.

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi bisa dari tipe pengasuhan orang tua dan faktor dari lingkungan seperti lingkungan sekolah, pengasuhan orang tua sangat penting bagi emosi anak karena menitik beratkan kepada munculnya reaksi orangtua ketika menghadapi ungkapan emosi anaknya, baik emosi

negative maupun positif. Terdapat dua perilaku yang ditunjukkan orangtua terhadap emosi anak, yakni menerima dan menolak emosi anak, lingkungan sekolah sangat lah penting bagi emosi karena Sekolah dapat menciptakan lingkungan yang mempunyai disiplin yang baik, memberikan pembelajaran emosional, mengadakan kegiatan ekstrakurikuler dan adanya hubungan guru-siswa yang baik pula.

## 1.2.2. Kecanduan game online

### 1.2.2.1. Pengertian kecanduan game online

Menurut (Rooij, 2011 : 66) “*video game addiction as an addiction-like behavioral problem which presents as: a loss of control, an increase in conflict, preoccupation with gaming, the utilization of games for purposes of coping/mood modification, and withdrawal symptoms if the gamer is forced to quit.*”

kecanduan video game sebagai masalah perilaku yang mirip kecanduan yang menghadirkan: kehilangan kontrol, peningkatan konflik, keasyikan bermain game, pemanfaatan game untuk tujuan coping / modifikasi suasana hati, dan gejala penarikan jika gamer dipaksa untuk berhenti

Dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah suatu ketergantungan atau kondisi terikat yang sangat kuat secara fisik dan psikologis terhadap permainan game online, dan jika hasratnya untuk bermain game online tidak terpenuhi akan timbulnya rasa perasaan cemas, terhukum atau perasaan tidak menyenangkan bagi remaja yang memainkannya. Bagi remaja yang memainkannya akan memperoleh kesenangan, kenyamanan serta keasyikan tersendiri sehingga frekuensi dan durasi dalam bermain game online akan terus meningkat dari waktu ke waktu, bahkan akan membuat semuanya tidak terkontrol.

### 1.2.2.2. Jenis/tipe kecanduan game online

Kriteria kecanduan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan secara fisik. Le mengemukakan bahwa terdapat empat komponen yang menunjukkan seseorang kecanduan game online. Keempat komponen tersebut adalah:

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau keinginan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain game online.

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang pemakai narkoba yang tidak bisa lepas dari narkoba.

3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan sesuatu hal.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

Dapat disimpulkan dari uraian diatas bahwa kriteria kecanduan game online dalam kecanduan fisik yang di rumuskan dalam empat tahap atau kategori. Keempat kategori tersebut adalah; **Pertama:** *Compulsion* yang berarti dimana seseorang keinginan diri yang kuat untuk mengerjakan suatu hal secara terus menerus, dalam kasus ini kecenderungan untuk bermain game online. **Kedua:** *Withdrawal* adalah dimana seseorang susah untuk menarik dan menjauhkan diri dari hal yang membuatnya ketagihan akan suatu obyek (game online). **Ketiga:** *Tolerance* adalah dimana seseorang bersikap atau memahami keadaan dirinya. **Keempat:** *Interpersonal and health-related problems* adalah persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

### 1.2.3. Game online

#### 1.2.3.1. Pengertian game online

Menurut (bodenheimer, 1999: 129), game online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh computer maupun android.

Istilah Game online berasal dari istilah MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game), yaitu ekstensi jenis game jenis Role-Playing Game yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dia dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis Role-Playing Game, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya (Hermawan, 2009 :6).

Dari pengertian diatas game online maka dapat disimpulkan yaitu permainan yang diakses menggunakan jaringan internet. Dalam game online tersebut terdapat beberapa permainan dalam bentuk animasi yang menarik yang dapat digerakan sesuai kehendak para pemainnya tersebut. Game online sendiri tidak bisa hanya ditonton saja, tetapi para pemainnya dapat berpartisipasi menggerakkan animasi atau tokoh yang ada didalam game online tersebut untuk memenangkannya.

#### 1.2.3.2. Jenis-jenis game online

Data dari carisinyal.com diakses 25 desember 2019 22.00 PM berdasarkan golongan genre-nya game online juga dapat dibagi dalam beberapa kategori umum yaitu:

##### 1) FPS (*first person shooter*)

Game jenis FPS (*first person shooter*) ini adalah game yang berhubungan dengan tembak-menembak yang dimainkan dengan mengambil sudut pandang yang berbeda. Pemain mengendalikan karakter atau tokoh dengan tujuan utama melumpuhkan penjahat atau tim lawan. Dalam game ini dibutuhkan akurasi dan refleks yang tinggi. Contoh game FPS: Point Blank, Counter Strike, Call Of Duty.

##### 2) RTS (*real time strategy*)

Game RTS (*real time strategy*) ini berfokus kepada kehebatan individu atau time pemain dalam menyusun strategi dalam untuk mengalahkan musuh. Pemain harus mampu mengalahkan musuh. Pemain harus mampu beradaptasi pada alur permainan yang dapat berubah-ubah sewaktu-waktu contoh game RTS: Mobile Legend, Dota, Warcraft.

##### 3) RPG (*role playing game*)

Game online RPG (*role playing game*) ini memungkinkan pemainnya untuk memainkan tokoh, karakter yang dapat mereka pilih sesuka pemainnya. Jenis game ini biasanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan karakter yang diperankan dan

menjalani alur cerita yang disajikan dalam game. contoh game RPG: Clash Of Clans, Ragnarok, Final Fantasy

#### 4) *Simulation*

Game simulasi ini adalah permainan dimana pemainnya dapat melakukan kegiatan, menyusun dan membangun objek, strategi, atau bahkan negara seperti layaknya pada kehidupan nyata. Pemain kemudian berusaha mengantisipasi agar kegiatan yang dilakukan karakter dalam permainannya tersebut dapat berhasil dan berjalan dengan lancar contoh game simulasi: Second Life, Simlife, Evw Online.

#### 5) *Action Fighting*

Jenis game Action Fighting adalah game yang membutuhkan ketangkasan pemain dan daya refleksi yang baik. Game aksi biasanya dapat berupa permainan individu melawan individu, atau tim melawan tim. Tujuan utama dalam game jenis ini ialah untuk memenangkan pertandingan yang ada. Contoh game action fighting: Mortal Combat, Lost Saga.

#### 6) *Puzzle*

Game puzzle merupakan permainan yang mengandalkan logika, pemahaman suatu pola, memperlengkapi atau mengatasi rangkaian-rangkaian untuk menyelesaikan masalah. Game puzzle biasanya meliputi banyak aturan, symbol, warna dan bentuk, dan dapat dimanipulasi. Contoh game puzzle: Candy Crush, Plants vs Zombies.

Dapat disimpulkan dari uraian diatas bahwa game online digolongkan dalam beberapa kategori umum sesuai dengan genre-nya, yaitu: game tembak-menembak atau yang disebut (*first person shooter*). Contohnya: Call of Duty; Game menyusun strategi untuk melumpuhkan musuh dengan waktu terbatas (Real Time Strategy). Contoh: Mobile Legend; Game yang memungkinkan pemain dapat menentukan tokoh sesuai dengan karakter yang diinginkan (Role Playing Game). Contoh: Ragnarok; Game dengan yang mengajak pemainnya untuk melakukan kegiatan atas suatu objek seperti di kehidupan nyata (Simulation). Contoh: Simlife; Game adu ketangkasan atau perkelahian untuk mencari pemenangnya (Action Fighting). Contoh: Lost Saga; dan yang terakhir adalah game yang mengandalkan logika dan kecermatan untuk memecahkan suatu objek pola ,symbol, warna dan bentuk ( Puzzle). Contoh: Candy Crush.

### 1.2.4. Mahasiswa

#### 1.2.4.1. Pengertian Mahasiswa

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mahasiswa adalah mereka yang belajar di perguruan tinggi. (Hartaji, 2012: 5) mahasiswa adalah seseorang yang sedang menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas. (Siswoyo, 2007: 121) mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi.

Menurut (Yusuf, 2012: 27) Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pemantapan pendirian hidup. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

Dapat disimpulkan dari uraian diatas mahasiswa adalah peserta didik yang berusia 18 – 25 tahun yang terdaftar di salah satu perguruan tinggi baik dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

#### 1.2.5. Pengaruh game online bagi kecerdasan emosi

Menurut penelitian (Suplig, 2017: 197-198) dampak dari game online ini berpengaruh kepada kognitifnya (pengetahuan), perasaan (merasa sangat butuh), tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosialnya), pusing, insomnia. Gejala ini juga berpengaruh kepada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*, dan mengalami masalah sosial, di mana akan lebih memilih menyendiri dari pada bersosialisasi dengan orang lain. Ini yang dimaksud dengan menurunnya kecerdasan sosial, relasi dan hubungan dengan sesama menjadi tidak baik apalagi relasi dengan Tuhan menjadi jauh karena hanya mementingkan keinginan pribadi dan memuaskan keinginan sendiri karena sudah mengalami kecanduan.

Menurut penelitian (Azni, 2017: 119-120), terdapat dampak negatif, baik fisik maupun psikologi dari bermain game online yang dilakukan secara berlebihan. Salah satu

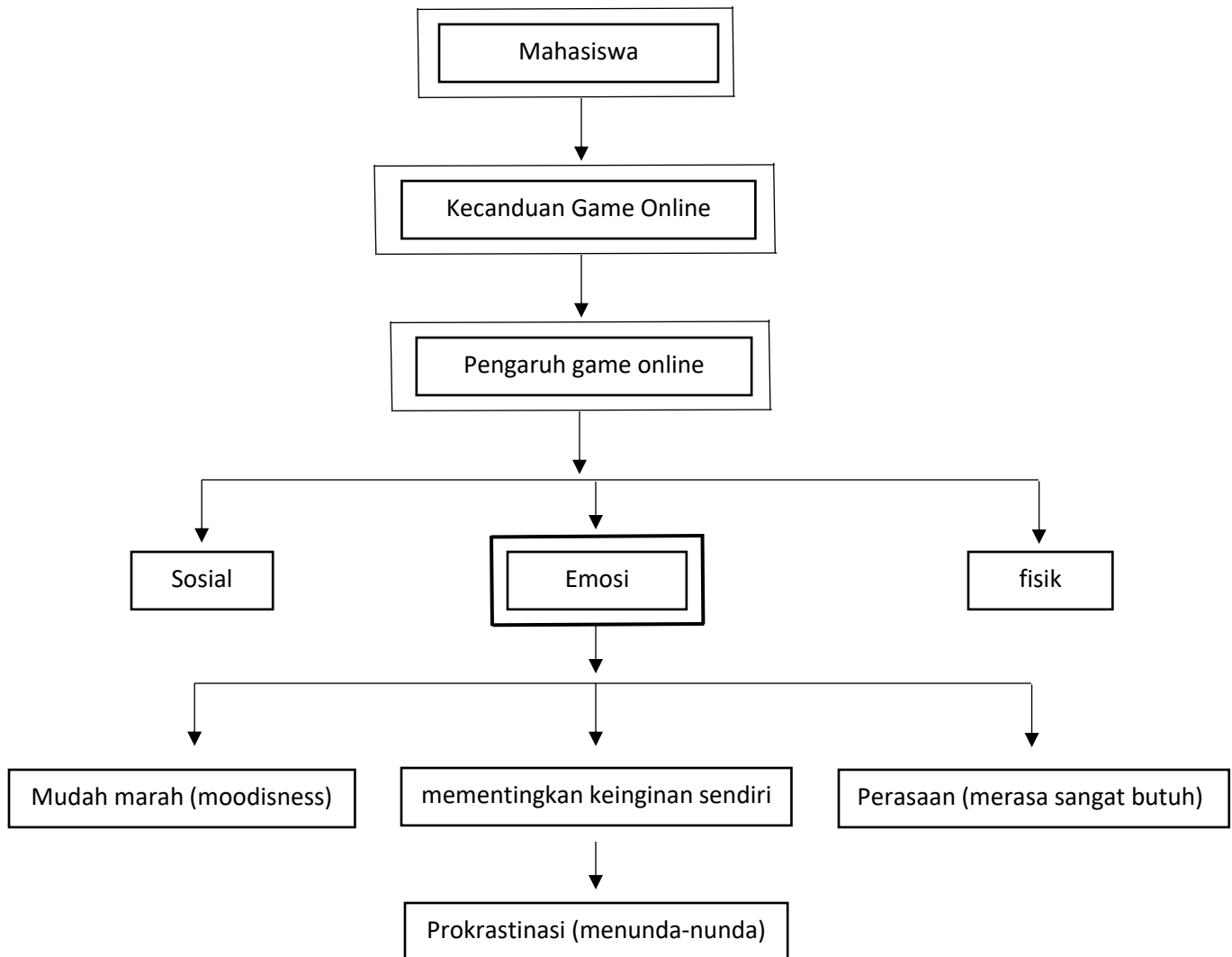


dampak negatif, ketika seorang pemain game online menjadi kurang tidur karena bermain game online secara berlebihan atau telah mengabaikan kegiatan penting lainnya sehingga menimbulkan masalah pada diri anak itu sendiri, membuat anak mulai kehilangan waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk game online

Menurut penelitian (Ariantoro, 2016: 39) pengaruh negative dari game online menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game, Mendorong melakukan hal-hal negative, seperti mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara, kemudian mengambil uang didalamnya atau menjual item yang mahal-mahal, berbicara kasar dan kotor saat bermain game, Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata seperti tugas sekolah tugas kuliah dan pekerjaannya.

Dapat disimpulkan dari ketiga penelitian diatas bahwa pengaruh game online bagi yang memainkannya menyebabkan hal-hal negative seperti perubahan sosialnya meliputi hubungan antara teman, keluarga dan kepada tuhan berkurang. Perubahan emosi meliputi *moodiness* (mudah marah), perasaan ketergantungan, mementingkan keinginan sendiri, *prokrastinasi* (menunda-nunda). Perubahan fisik meliputi insomnia, pusing, pengetahuan.

### 1.2.6. Kerangka Berpikir



Grafik 2.1.: Kerangka Berpikir Kecanduan Game Online Terhadap Kecerdasan Emosi