

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Keaslian Penelitian

No	Judul penelitian (peneliti, tahun)	Desain metodologi & hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Hubungan <i>Internet Gaming Disorder</i> dengan Agressive pada remaja di SMA Panca Budi Medan (Frenliedo, 2019)	Metode penelitiannya Uji Korelasi. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara Gangguan <i>Internet Gaming</i> dan Berkendara Agresif di SMA Panca Budi Meda	Sama- sama meneliti tentang <i>Internet gaming disorder</i> menggunakan responden yang sama	Menggunakan uji, variabel, tempat yang berbeda
2	Hubungan <i>internet gaming disorder</i> dengan perilaku sehat pada remaja di SMA Panca Budi Medan (Rambe, 2019)	Metode penelitiannya uji korelasi. Hasil analisis terdapat hubungan negatif antara <i>internet gaming disorder</i> dengan perilaku sehat ($r = -0,210$ dengan sig $0,0003 < 0,05$).	Sama- sama meneliti tentang <i>Internet gaming disorder</i> dan menggunakan responden yang sama	Menggunakan uji, variabel, tempat dan responden yang berbeda.
3	Gambaran adiksi <i>online game</i> pada remaja dikelurahan Padang Bulan Medan (Liasna, 2017)	Metode penelitian deskriptif. Hasil Didapati 17 responden (15,2%) dinyatakan adiksi dan 95 responden (84,8%) dinyatakan non-adiksi. 17 responden adiksi seluruhnya adalah laki-laki (100%) dengan frekuensi umur terbanyak adalah 19 tahun (29,4%).	Sama- sama meneliti tentang <i>Internet gaming disorder</i> dan menggunakan responden yang sama	Tempat penelitian dan responden berbeda
4	Gambaran kecanduan bermain <i>game online</i> berdasarkan skala Young <i>internet addiction test</i> (IAT) Pada remaja di SMA PANCA BUDI MEDAN. (Hardingsih, 2020)	Metode penelitian menggunakan skala <i>Internet gaming disorder</i> . tingkatan IGD remaja SMA Panca Budi yang tergolong ringan dengan nilai rata-rata 33,57. Persentase remaja yang terindikasi IGD sebesar 60,2% dan yang tidak terindikasi sebesar 39,8%. Sebanyak 96 remaja laki-laki (78,6%) IGD.	Sama- sama meneliti tentang bermain game online	Menggunakan metode dan tempat yang berbeda.

B. Internet Gaming Disorder

1. Perkembangan *Internet Gaming Disorder*

American Psychiatric Association (2013) mendefinisikan gangguan bermain *game online* (*Internet gaming disorder*) sebagai perilaku yang mengacu pada "keterlibatan yang terus-menerus dan berulang di *video game*, sering dengan pemain lain, yang mengarah ke gangguan atau distress yang signifikan secara klinis seperti yang ditunjukkan oleh lima (atau lebih lanjut) dari sembilan kriteria dalam periode 12 bulan. Menurut Soper dan Miller (1983) dimana mengamati gangguan *game* mirip dengan gangguan perilaku lainnya dan terdiri dari kompulsif keterlibatan perilaku, kurangnya minat dalam kegiatan lain, asosiasi dan lingkaran pertemanan pada dasarnya dengan *gamer* yang tidak teratur lainnya, dan gejala fisik dan mental ketika para pemain berusaha untuk menghentikan perilaku tersebut. Secara garis besar, gangguan perilaku, seperti *internet gaming disorder* biasanya dikategorikan dalam kerangka gangguan *kontrol impuls* atau ketergantungan zat (Frendliedo, 2019).

Peneliti dari (Young, 2017) percaya bahwa fenomena gangguan internet juga dapat didefinisikan sebagai gangguan *kontrol impuls* yang tidak melibatkan konsumsi zat psikoaktif (yaitu serupa gangguan seperti judi patologis). *Internet gaming disorder* didefinisikan dalam Revisi ke-11 *International Classification of Diseases* (ICD-11) sebagai pola perilaku permainan (*digital gaming* atau *video gaming*) yang ditandai oleh gangguan kontrol atas *game*, meningkatkan prioritas yang diberikan untuk

bermain *game* alih-alih aktivitas lain sejauh *game* lebih diutamakan daripada minat dan aktivitas harian lainnya, dan kelanjutan atau peningkatan permainan meskipun terjadi konsekuensi negatif (Razzaque & Minhas, 2018)

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa *internet gaming disorder* sebagai pola perilaku bermain *game* yang ditandai oleh gangguan kontrol terhadap *game* sehingga lebih mengutamakan *game* dari pada aktivitas sehari-hari.

2. Aspek- aspek *Internet Gaming Disorder*

Menurut Young (2017) terdapat empat komponen *Internet Gaming Disorder*, yakni arti penting penggunaan yang berlebihan, toleransi, gejala penarikan, dan dampak negatif.

- a. Arti penting menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar merasa asyik dengan internet, menyembunyikan perilaku dari orang lain dan dapat menunjukkan hilangnya minat pada kegiatan lain atau hanya lebih memilih menyendiri saat *online*.
- b. Penggunaan berlebihan menunjukkan bahwa responden terlibat dalam perilaku *online* berlebihan dan penggunaan kompulsif dan kadang-kadang tidak dapat mengontrol waktu *online* yang ia sembunyikan dari orang lain. Penggunaan berlebihan menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar menjadi depresi, panik atau marah jika dipaksa untuk tidak bermain internet dalam waktu yang lama.

- c. Antisipasi menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar berpikir tentang *online* ketika tidak di komputer dan merasa terdorong untuk menggunakan internet saat *offline*.
- d. Kurangnya kontrol menunjukkan bahwa responden memiliki masalah dalam mengatur waktu *online*-nya, sering *online* lebih lama dan orang lain mungkin mengeluh tentang jumlah waktu yang dihabiskannya *online*.
- e. Mengabaikan kehidupan sosial menunjukkan responden kemungkinan besar memanfaatkan hubungan *online* untuk mengatasi masalah dan untuk mengurangi ketegangan mental atau stres. Hal ini juga sering membentuk hubungan baru dengan sesama pengguna *online* dan menggunakan internet untuk membangun koneksi sosial yang mungkin hilang dalam hidupnya.

3. Faktor- faktor yang mempengaruhi *Internet Gaming Disorder*

Menurut (Li et al., 2018). faktor-faktor seseorang bermain *game online* berasal dari kebutuhan psikologis dan motivasi yaitu:

- a. Hiburan dan rekreasi. *Game online* menjadi tempat yang cukup memberikan hiburan bagi pemain. Bagi beberapa pemain, *Game Online* adalah sarana yang cukup menghibur. Pemain akan memilih *game online* sebagai sarana rekreasi untuk menghilangkan keletihan akan rutinitas pemain di dunia nyata.
- b. *Emotional coping* (pengalih perhatian dari kesepian, isolasi dan kebosanan, melepaskan stres, relaksasi, kemarahan). Beberapa pemain

menggunakan *game online* sebagai sarana melampiaskan emosinya. Pemain merasa *game online* adalah tempat yang efektif untuk menghilangkan stres.

- c. Melarikan diri dari kenyataan. Bermain *game online* menjadi tempat untuk melarikan diri dari masalah di dunia nyata karena *game online* mudah diakses dan cukup terjangkau.
- d. Hubungan interpersonal dan memuaskan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan dan menghasilkan rasa memiliki dan pengakuan). Pemain merasa bahwa kualitas hubungan interpersonal di *game online* lebih baik daripada di dunia nyata. Hal ini disebabkan karena di dalam *game online* pemain dapat terhubung dengan pemain lain. Jadi, didalam *game online* pemain dapat menjalin pertemanan dengan pemain lain.
- e. Kebutuhan untuk berprestasi. Kurangnya prestasi pemain di dunia nyata menyebabkan pemain melampiaskan hasrat untuk berprestasinya di dalam *game online*.
- f. Kebutuhan untuk adanya kegembiraan dan tantangan dalam diri *game online* biasanya mempunyai tingkat kesulitan yang kompleks dalam menyelesaikan tugas. Dalam hal ini pemain tertarik untuk menyelesaikan tiap tugas yang ada di dalam *game online*
- g. Kebutuhan akan kekuasaan. Adanya keinginan pemain untuk menjadi seseorang yang superior karena di dunia nyata pemain adalah

seseorang yang inferior. Pemain melampiaskan keinginan tersebut di *game online*.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *Internet Gaming Disorder* adalah terdapat faktor psikologis dan motivasi.

4. Dampak *Internet Gaming Disorder*

Dampak risiko negatif yang diakibatkan oleh *internet gaming disorder* antara lain:

- a. Masalah fisik, meliputi kelelahan, sakit fisik, kurang tidur, lupa makan.
- b. Masalah pribadi, meliputi konflik dengan teman atau keluarga, kurangnya sosial, kurang manajemen waktu.
- c. Masalah yang berkaitan dengan akademik/pekerjaan, meliputi tidak bekerja atau memperoleh prestasi rendah.

C. Kecenderungan Game Online

1. Pengertian *Game Online*

Game online merupakan memainkan permainan yang terhubung ke jaringan internet. Menurut Kin, dkk (Hardiningsih, 2020). *Game online* merupakan *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau internet). Griffiths & Meresith menjelaskan bahwa beragam *game* diciptakan dan dimainkan oleh orang yang bahkan tidak kenal di dunia nyata. *Game online* mungkin lebih bermasalah untuk individu yang *berisiko* dari pada *game offline* (Griffiths, 2014)

Gangguan *game* kini telah ditetapkan sebagai gangguan mental. Menurut WHO, gangguan ini disebut sebagai *Gaming disorder*. *Gaming disorder* didefinisikan dalam revisi ke-11 *International Classification of Diseases* (ICD-11) sebagai pola perilaku permainan (*Digital gaming* atau *video gaming*) yang ditandai oleh gangguan kontrol atas *game*, meningkatkan prioritas yang diberikan untuk bermain *game* alih-alih aktivitas lainnya. *Game* lebih diutamakan daripada minat dan aktivitas harian lainnya, dan kelanjutan atau peningkatan permainan meskipun terjadi konsekuensi yang negatif (Razzaque & Minhas, 2018).

American Psychiatric Association (2013), dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) mengatakan bahwa gangguan *game online* (*Internet Gaming Disorder*) merupakan penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang yang melibatkan *game*, sering kali dengan pemain lain, yang mengarah pada gangguan atau *distress* yang signifikan secara klinis, sebagaimana ditunjukkan oleh lima dari sembilan gejala dalam periode 12 bulan (Razzaque & Minhas, 2018).

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecenderungan *internet gaming disorder* merupakan pola perilaku permainan yang berulang kali terkoneksi dengan internet hingga kehilangan kontrol diri, minat dan aktivitas sehari-hari lainnya yang memenuhi lima dari sembilan karakteristik dalam periode 12 bulan.

2. Faktor- faktor kecenderungan *Game Online*

Menurut Yee (2006), terdapat lima faktor motivasi seseorang bermain *game online*:

a. *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.

b. *Manipulation*

Didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor lain, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.

c. *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.

d. *Escapism*

Didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata. Selaras dengan pendapat Yee (2009), Thalemann menyatakan bahwa remaja dapat menggunakan *game*

online sebagai cara mengatasi stressor dan bermain *game* dapat menjadi strategi *coping* yang berfokus pada media (Griffiths, 2014).

e. *Achievement*

Didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Lee, Yu dan Lin (Hardiningsih, 2020) menunjukkan dalam studi mereka di antara para pemain MMORPG (*Massive Multiplayer Online Roleplaying Games*), bahwa gangguan permainan tidak boleh dilihat sebagai satu dimensi. Ada beberapa faktor yang saling terkait seperti pekerjaan, sikap, rutinitas sehari-hari dan gaya hidup, yang memengaruhi kecanduan permainan. Keragaman di antara para *gamer* dalam hal konteks sosial dan motivasi harus diakui. Selanjutnya, tingkat keterikatan *gamer* terhadap *game* berubah seiring waktu. Banyak faktor, seperti konteks sosial, interaksi dengan *gamer* lain dan desain *game*, memiliki pengaruh pada kecenderungan *game online*.

Oleh karena itu, berdasarkan beberapa faktor kecenderungan *game online* di atas, dapat disimpulkan bahwa yang menjadi faktor-faktor kecenderungan *game online* adalah *relationship, manipulation, immersion, escapism, achievement*, pekerjaan, kegiatan sehari-hari, dan gaya hidup.

3. Karakteristik Kecenderungan Game Online

APA (*American Psychiatric Association*) (2013), telah mengembangkan sembilan kriteria untuk karakteristik gangguan *game*

internet. Seseorang dapat dikatakan mengalami gangguan *game online* jika mengalami 5 dari 9 karakteristik selama 12 bulan, dengan karakteristik sebagai berikut:

a. Keasyikan

Individu menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan *game* bahkan ketika individu tidak bermain, atau merencanakan kapan individu dapat bermain selanjutnya.

b. Penarikan diri

Individu merasa gelisah, mudah marah, murung, cemas, atau sedih ketika mencoba mengurangi atau menghentikan permainan, atau ketika tidak dapat bermain.

c. Toleransi

Individu merasa perlu bermain untuk peningkatan jumlah waktu, bermain *game* yang lebih menarik, atau menggunakan peralatan yang lebih kuat untuk mendapatkan jumlah kegembiraan yang sama dengan yang individu dapatkan.

d. Kurangi/berhenti

Individu merasa bahwa individu harus mengurangi waktu untuk bermain, tetapi tidak dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*.

e. Menyerahkan aktivitas lain

Individu kehilangan minat atau mengurangi partisipasi dalam kegiatan rekreasi lainnya karena bermain *game*.

f. Lanjutkan meskipun ada masalah

Individu terus bermain meskipun sadar akan konsekuensi negatif, seperti tidak cukup tidur, terlambat ke sekolah/tempat kerja, menghabiskan terlalu banyak uang, berdebat dengan orang lain, atau mengabaikan tugas-tugas penting.

g. Berbohong

Individu berbohong kepada keluarga, teman atau orang lain tentang seberapa banyak individu bermain, atau berusaha membuat keluarga atau teman tidak mengetahui seberapa banyak individu bermain.

h. Lepaskan suasana hati yang merugikan

Individu bermain untuk melarikan diri dari atau melupakan masalah pribadi, atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman seperti rasa bersalah, kecemasan, ketidakberdayaan atau depresi.

i. Risiko/kehilangan hubungan/peluang

Individu berisiko atau kehilangan hubungan signifikan, atau pekerjaan, pendidikan, atau peluang karier karena bermain *game*.

Oleh karena itu, berdasarkan tingkat keterpaparan mengacu pada penilaian apakah seseorang kecenderungan *game online* dengan melihat ciri-ciri berikut, antara lain: konsentrasi, penarikan diri, toleransi, pengurangan / berhenti, meninggalkan aktivitas lain, sekalipun ada masalah, curang / menutupi, Menutupi emosi yang buruk, mengambil resiko / kehilangan hubungan atau kesempatan. Seseorang yang

kecenderungan bermain *game online* akan memenuhi lima dari sembilan *indikasi* tersebut.

4. Aspek- aspek Kecenderungan *Game Online*

Young (2017) menerbitkan buku manual mengenai *Internet Addiction Test* yang di dalamnya terdapat aspek-aspek gangguan game online berdasarkan referensi dari DSM-IV. Para peneliti pun sepakat bahwa gangguan internet merupakan sindrom yang sangat mirip dengan *compulsive control disorder*, yakni dimana didalamnya terdapat *Gambling Addiction*, *Internet Addiction Disorder*, dan *Internet Gaming Disorder* (Razzaque & Minhas, 2018).

Aspek-aspek yang terdapat dalam buku *Kimberly* ini kemudian dijadikan alat ukur yang mana sudah terbukti valid dan reliabel dalam penggunaan secara global dan alat ukur tersebut sudah dialih-bahasakan ke dalam beberapa bahasa seperti Korea, China, Jerman, dan Portugis. *Kimberly* menjelaskan bahwa terdapat beberapa aspek yang dari kecenderungan tersebut, antara lain:

a. *Salience*

Keasyikan dengan internet, menyembunyikan perilaku dari orang lain, serta menunjukkan perilaku kehilangan minat dan ketertarikan terhadap kegiatan lain, sebagai pelarian dari pendistribusian pikiran dan merasa bahwa hidup akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan jika tidak ada internet/*game online*.

b. Excessive Use

Berperilaku berlebihan dan penggunaan kompulsif, serta kadang-kadang tidak dapat mengontrol waktu untuk *online* yang dia sembunyikan dari orang lain dan kemungkinan besar akan menjadi depresi, panik, atau marah jika dipaksa untuk tidak menggunakan internet atau bermain *game online* untuk waktu yang lama.

c. Neglect Work

Memandang internet sebagai sesuatu yang diperlukan sehingga kinerja dan produktivitas pekerjaan atau sekolah akan berdampak yang disebabkan oleh jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dan biasanya klien menjadi lebih defensif dan tertutup mengenai waktu yang dihabiskannya untuk bermain *game online*.

d. Anticipation

Selalu berpikir tentang bermain *game online* ketika tidak di depan komputer/*handphone* dan merasa terdorong untuk menggunakan bermain *game online* saat sedang *offline*.

e. Lack of Control

Klien kesulitan untuk mengelola waktu *online*-nya, sering *online* lebih lama dari yang diinginkan, dan orang lain mungkin mengeluh tentang jumlah waktu yang dihabiskannya untuk bermain *game online*.

f. Neglect of Social Life

Kemungkinan besar memanfaatkan hubungan *online* dalam bermain *game online* untuk mengatasi masalah situasional dan/atau

untuk mengurangi ketegangan mental dan stres. Sering pula menjalin hubungan baru dengan sesama pengguna *online* dan menggunakan internet untuk membangun koneksi sosial yang mungkin hilang dalam kehidupannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang dikemukakan oleh Young (2017) antara lain, *salience, excessive use, neglect work, anticipation, lack of control*, dan *neglect of social life*.

5. Faktor Risiko Kecenderungan *Game Online*

Liasna (2017) memaparkan bahwa terdapat dua faktor risiko kecenderungan bermain *game online*, karakteristik demografis dan faktor psikososial:

a. Karakteristik Demografis

1) Jenis Kelamin

Banyak penelitian yang mengungkapkan bahwasanya laki-laki lebih banyak yang terindikasi *IGD*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan di Norwegia dengan hasil laki-laki 6 kali berisiko menjadi adiksi terhadap *online game* dibandingkan dengan perempuan (Mentzoni *et al.*, 2011).

Lalu menurut Young (2013), *gender* mempengaruhi kecanduan internet dimana laki-laki lebih sering mengalami kecenderungan terhadap *game online*, situs porno dan perjudian

online, sedangkan perempuan lebih sering mengalami kecanduan terhadap *chatting* dan berbelanja secara *online*.

2) Usia

Usia muda secara konsisten juga dikaitkan dengan peningkatan risiko terjadinya gangguan bermain *game online* (*internet gaming disorder*). Lalu jika ditinjau dari tingkat pendidikan, siswa SMA lebih berisiko terhadap *IGD* dibandingkan dengan siswa SD dan SMP (Liasna, 2017)

3) Status Sosial Ekonomi

Dalam teori audiens menjelaskan bahwa terdapat dua faktor yang paling biasa digunakan dalam penelitian responden yaitu golongan usia dan sosial (penghasilan dan pendidikan), karena dari kedua faktor tersebut dapat menentukan bagaimana ketersediaan waktu luang dan dana untuk menggunakan media.

b. Faktor Psikososial

1) Keterangan Tempat Tinggal

Kondisi psikososial juga berpengaruh terhadap perkembangan mental anak, salah satunya dengan siapa anak itu tinggal. Menurut penelitian yang dilakukan di Eropa mengenai gangguan *game online*, anak yang tidak tinggal dengan orang tua kandung memiliki risiko dalam mengalami adiksi *Game Online* (Liasna, 2017).

2) Usia Pertama Bermain *Game*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Liasna (2017) didapatkan hasil 31 remaja (27,7%) bermain sejak usia kurang dari sama dengan 10 tahun dan yang pertama kali bermain *online game* sejak usia lebih dari 10 tahun yaitu sebanyak 81 remaja (72,3%). Hasil akhir menunjukkan bahwa remaja yang paling banyak mengalami adiksi bermain *game online* adalah yang pertama kali bermain *game online* diusia remaja awal (12-15 tahun) yang mencapai 64,7%.

3) Durasi Bermain *Game Online* Perminggu

Jap *et al.*, (2013) mengatakan biasanya pemain *game online* bermain 4-5 hari dalam seminggu dengan rata-rata menghabiskan 4 jam atau lebih perhari untuk bermain. Berbeda dengan penelitian Pontes, dkk., (2016) mengemukakan bahwa pemain *game online* menghabiskan sekitar 2,5 jam perharinya.

4) Kuota Internet Perbulan dan Persediaan Layanan *WiFi* di Rumah

Kedua unsur ini dapat dikaitkan dengan pola asuh orang tua yang memanjakan anak dan memberikan apa yang diinginkan anak juga merupakan faktor pemicu kecenderungan *game* (Wiguna, 2012).

Berdasarkan penjelasan teoritis di atas dan hasil penelitian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang membuat seseorang ketagihan bermain *game online*, antara lain:

karakteristik demografi, jenis kelamin, usia, status sosial ekonomi, faktor sosial psikologis, dan non-biologis. faktor, orang tua tinggal bersama mereka, usia pertama kali bermain *game*, kuota internet bulanan, dan penyediaan layanan WiFi rumah.

D. Pengukuran Kecenderungan *Internet Gaming Disorder*

Pengukuran dalam penelitian menggunakan kuesioner ini berisi tentang kecenderungan *Internet Gaming Disorder*, Kuesioner ini berisi 20 pertanyaan. Penilaian ini dibagi menjadi 4 yaitu *Tidak terindikasi IGD(Normal)*, *Teridikasi IGD Ringan*, *Terindikasi IGD Sedang* dan *Terindikasi IGD Berat*. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert. Skala tersebut menyediakan empat jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Skor yang diberikan untuk setiap pernyataan mendukung, (*favorable*) yaitu SS=3, S=2, TS=1, dan STS=0. Sedangkan skor untuk pernyataan tidak mendukung (*unfavorable*) adalah SS=0, S=1, TS=2, dan STS= 3.

Skala kecenderungan *Internet Gaming Disorder* dibuat dengan menggunakan aspek-aspek *Internet Gaming Disorder* yang dikemukakan oleh Young (2017) yaitu, *salience*, *excessive use*, *neglect work*, *anticipation*, *lack of control*, dan *neglect of social life*.

Tabel 2.1Distribusi Skala Kecenderungan *Internet Gaming Disorder*

No.	Aspek	Nomor Item	Jumlah
1.	<i>Salience</i>	1, 8, 11, 13, 17	5
2.	<i>Excessive use</i>	2, 3, 12, 15, 19	5
3.	<i>Neglect work</i>	4, 6, 20	3
4.	<i>Anticipation</i>	7, 18	2
5.	<i>Lack of control</i>	9, 10, 14	3
6.	<i>Neglect of social life</i>	5, 16	2
Total			20

Kategori Tingkatan *Internet Gaming Disorder* menurut skala dari aspek-aspek yang dibuat oleh Young (2017), terdapat kategorisasi dalam penilaian, yakni:

- a. Skor 0-15 : Tidak terindikasi *IGD* (Normal)
- b. Skor 16-30 : Terindikasi *IGD* ringan
- c. Skor 31-45 : Terindikasi *IGD* sedang
- d. Skor 46-60 : Terindikasi *IGD* berat

E. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja atau istilah lainnya *adolescence* berasal dari kata *adolescere* yang berarti “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Masa remaja dimulai dari 12 tahun sampai 21 tahun (Hardiningsih, 2020).

Menurut Piaget, masa remaja secara psikologis adalah usia dimana individu menjadi berintegrasi dengan masyarakat dewasa. Usia dimana anak tidak lagi merasa bahwa di bawah tingkatan orang-orang yang lebih tua, melainkan dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak (Hardiningsih, 2020).

Masa remaja dikatakan sebagai suatu masa yang berbahaya, karena pada periode ini seseorang meninggalkan tahap kehidupan anak-anak untuk menuju tahap selanjutnya yaitu tahap kedewasaan. Masa ini dirasakan sebagai suatu masa krisis karena belum adanya pegangan, sedangkan kepribadiannya sedang mengalami pembentukan. Pada waktu

ini remaja memerlukan bimbingan, terutama dari orang tuanya (Hardiningsih, 2020)

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa remaja adalah orang muda yang berusia 12-21 tahun, dimana individu menjadi berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa berada di bawah tingkatan orang-orang yang lebih tua dari remaja, dan usia yang dianggap masa berbahaya karena belum adanya pegangan untuk melanjutkan tahap perkembangan sedangkan kepribadiannya terus berkembang.

2. Ciri- ciri Masa Remaja

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Sebagaimana Hurlock (1980) memaparkan ciri-ciri masa remaja, yaitu:

a. Masa remaja sebagai periode yang penting

Masa remaja dikatakan periode yang penting karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku. Masa remaja juga menjadi penting karena pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting. Ada periode yang penting karena akibat fisik dan adalah lagi karena akibat psikologis.

b. Masa remaja sebagai periode peralihan

Pada periode peralihan, apa yang terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekasnya pada apa yang terjadi sekarang dan yang akan

datang. Dalam setiap periode peralihan, status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak-anak dan juga bukan orang dewasa. Status remaja yang tidak jelas ini juga menguntungkan karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama masa awal remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Kalau perubahan fisik menurun maka perubahan sikap dan perilaku menurun juga.

Ada beberapa perubahan yang sama yang hampir universal, antara lain, meningkatnya emosi, perubahan minat dan pola perilaku, sikap ambivalen terhadap setiap perubahan, perubahan tubuh, minat dan peran.

d. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti sebelumnya.

Salah satu cara untuk mencoba mengangkat diri sendiri sebagai individu adalah dengan menggunakan simbol status dalam bentuk mobil, pakaian dan pemilikan barang-barang lain yang mudah dilihat. Dengan cara ini, remaja menarik perhatian pada diri sendiri dan agar dipandang sebagai individu, sementara pada saat yang sama remaja mempertahankan identitas dirinya terhadap kelompok sebaya.

e. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Banyak anggapan populer tentang remaja yang mempunyai arti yang bernilai, dan sayangnya banyak diantaranya yang bersifat negatif. Anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak dan berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja muda takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

f. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik

Remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca berwarna merah jambu. Remaja melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang remaja inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistik ini, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya, menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri dari awal masa remaja. Semakin tidak realistik cita-cita remaja semakin

remaja menjadi marah. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau remaja tidak berhasil mencapai tujuan yang ditetapkannya sendiri.

g. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja semakin menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa ternyata belumlah cukup. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perbuatan seks. Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

h. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun perempuan. Terdapat dua alasan bagi kesulitan itu. Pertama, sepanjang masa kanak-kanak, masalah anak-anak sebagian diselesaikan oleh orang tua dan guru-guru, sehingga kebanyakan remaja tidak berpengalaman dalam mengatasi masalah. Kedua, karena para remaja merasa diri mandiri, sehingga remaja ingin mengatasi masalahnya sendiri, menolak bantuan orang tua dan guru-guru.

Karena ketidakmampuan remaja untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang remaja yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan remaja.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri masa remaja adalah sebagai periode yang penting, peralihan, perubahan, usia bermasalah, masa mencari identitas diri, menimbulkan ketakutan, tidak realistis dan sebagai ambang masa dewasa.

3. Tugas Perkembangan Remaja

Berikut tugas remaja menurut Havighurst (Hardiningsih, 2020):

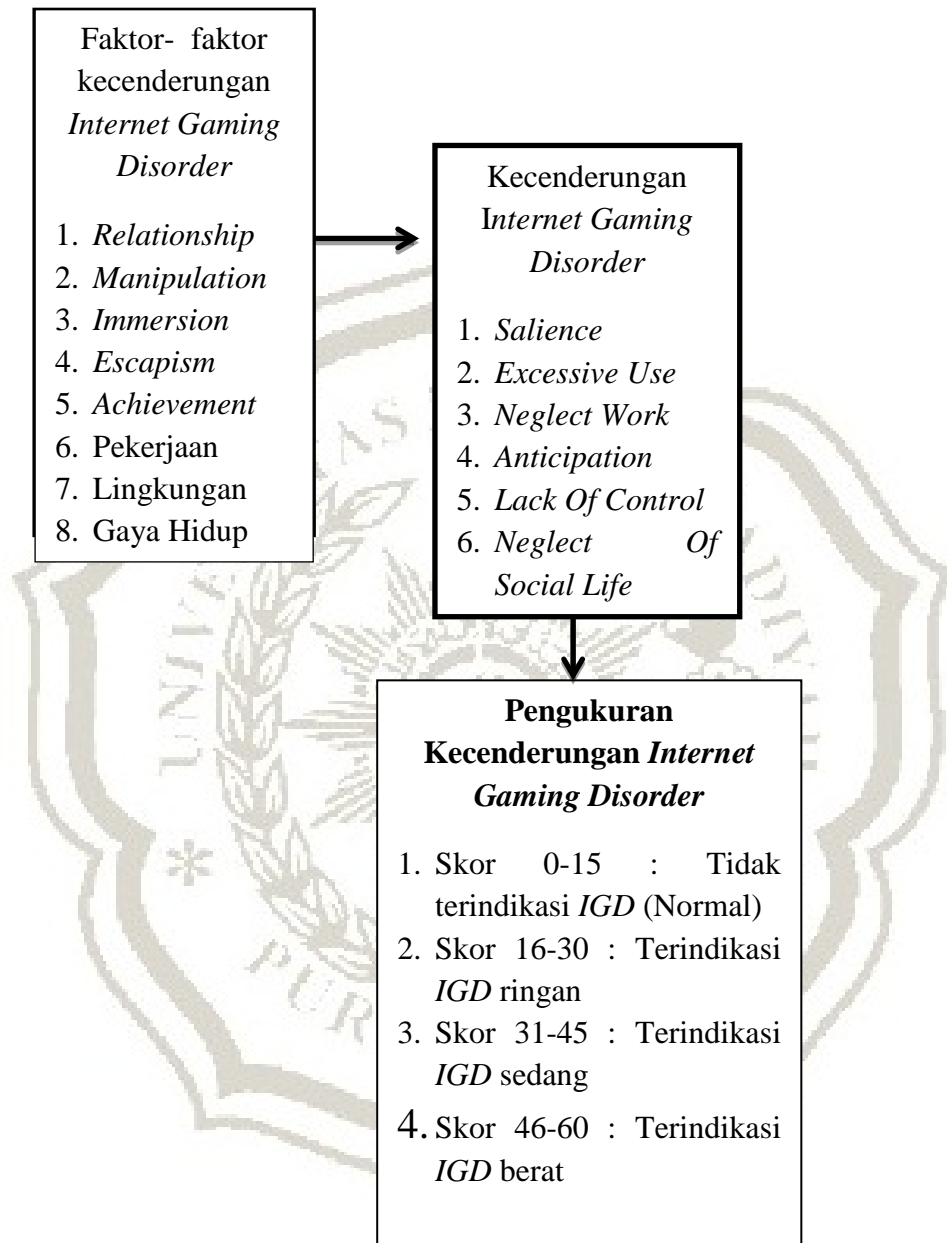
- a. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- b. Mencapai peran sosial pria dan wanita.
- c. Menerima keadaan fisik dan menggunakan tubuh secara efektif.
- d. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- e. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.
- f. Mempersiapkan karir ekonomi.
- g. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- h. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

William (Hardiningsih, 2020), menjabarkan beberapa tugas perkembangan pada masa remaja:

- a. Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya.
- b. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang menjadi otoritas.
- c. Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain baik secara individual maupun kelompok.
- d. Menemukan manusia model untuk dijadikan identitasnya.
- e. Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.
- f. Memperkuat kemampuan mengendalikan diri atas dasar prinsip atau falsafah hidup.
- g. Mampu meninggalkan masa kanak-kanaknya.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa tugas perkembangan remaja adalah mencapai hubungan baru dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai peran sosial, menerima keadaan fisik, berperilaku sosial yang bertanggung jawab, mencapai kemandirian emosional, mempersiapkan karir, mempersiapkan perkawinan, memperoleh nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk mengembangkan ideologi, mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal, menemukan manusia model untuk identitasnya, mampu mengendalikan diri dan mampu meninggalkan masa kanak-kanaknya.

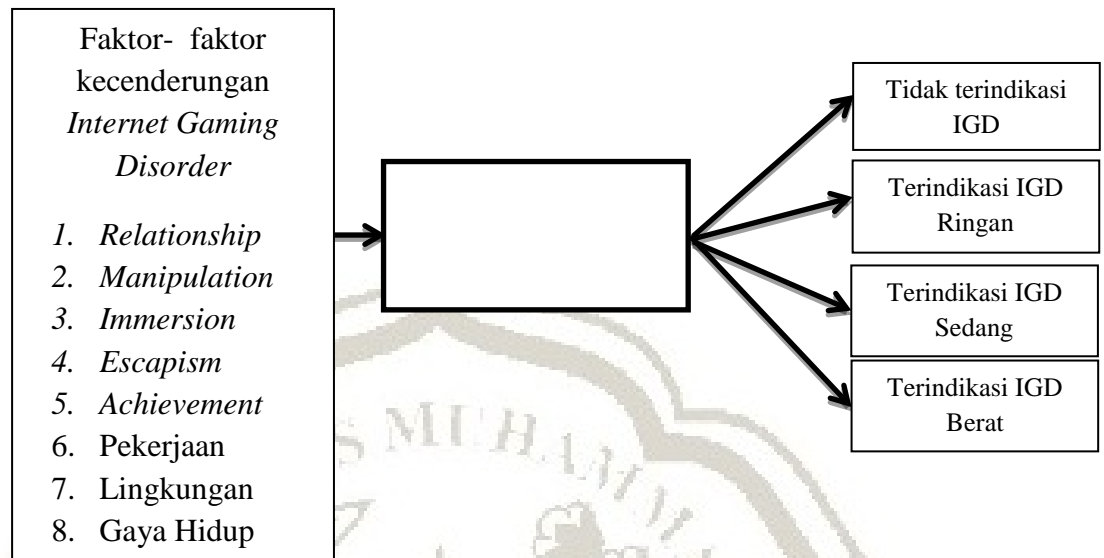
F. Kerangka Teori



Gambar 1.1 Kerangka Teori

Sumber : Young, (2017), Razzaque & Minhas, (2018), Hardiningsih (2020)

G. Kerangka Konsep



Gambar 1.2 Kerangka Konsep