

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian yang relevan

1. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja Universitas Andalas Riki Yanto (2011).*

Persamaan dari penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang menggunakan metode kualitatif dan naturalistik yang menghasilkan data deskriptif, yaitu metode yang berusaha mencari dan menyajikan data-data dari objek yang akan diteliti secara empiris dan terperinci secara alamiah atau wajar, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang agar perilakunya dapat diamati dengan jelas. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive*, orang-orang diambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian. Adapun informan dalam penelitian tersebut adalah komunitas pemain *game online*.

Perbedaan penelitian terletak pada sumber data, sumber data yang digunakan penelitian terdahulu berada di Kelurahan Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Kota Padang tahun 2011. Penelitian terdahulu mendeskripsikan mengenai pengaruh *game online* terhadap Remaja yang disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang melatar belakangi adalah faktor *internal* yaitu faktor yang timbul dalam diri seseorang seperti rasa ingin tahu, dan prestise. Kemudian faktor *eksternalnya* yaitu faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu seperti pengaruh dari teman sebaya (lingkungan teman bermain) dan keluarga. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk mengetahui klasifikasi kata-kata kasar pada komunitas pemain *game online* pada remaja di Desa Dagan Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.

2. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari Faiq Khoridatul Izza Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (2019).*

Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kualitatif dan Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada subyek penelitian, observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat keadaan yang bersangkutan dengan subyek penelitian, dan dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar video dan rekaman dari obyek penelitian.

Perbedaan penelitian terletak pada sumber data, Sumber data yang digunakan penelitian terdahulu dilakukan di Desa Modopuro Mojosari. Hasil penelitian diketahui bahwa *game online* berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari. Dalam penelitian ini lebih fokus pada perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini erat kaitannya sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (ritualistic) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya, dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui klasifikasi kata-kata kasar pada komunitas pemain *game online* pada remaja di Desa Dagan Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.

Meskipun penelitian dari peneliti memiliki persamaan tetapi penelitian yang dilakukan peneliti sangat berbeda. Mulai dari sumber data, pembahasan, hingga hasil

analisis data. Perbedaan yang paling mendasar adalah dari tujuan penelitian, di mana peneliti meneliti kata-kata kasar yang diucapkan atau digunakan oleh komunitas pemain *game online* pada saat bermain *game online* di gawai. Perbedaan-perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa penelitian terdahulu dan penelitian peneliti berbeda. Hanya saja penelitian terdahulu dijadikan tolak ukur referensi oleh peneliti sehingga peneliti dapat membuat penelitian baru.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Kata Kasar

Kata-kata kasar biasa kita dengar di kehidupan nyata maupun di media sosial lainnya. Menurut Jay 2009 (dalam jurnal Perbedaan *Self-Constructual* Dalam Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada *Gamer Mobile Legend: Bang Bang*) bahwa kata makian adalah kata-kata yang memiliki pengaruh secara emosional yang dapat menyinggung perasaan seseorang, serta dapat juga digunakan untuk menyakiti, menghina, melecehkan, menjijikan, memaki, dan dinilai tidak sopan. Jay menjelaskan tentang alasan dan motivasi seseorang menggunakan kata kasar terhadap orang lain, hal tersebut didasari dengan tujuan yang ingin dicapai penutur ketika berbicara. Kata-kata kasar atau umpatan biasanya diucapkan seseorang dalam keadaan marah, frustrasi, kaget, dan juga bahagia. Sementara menurut Stapleton (2010), ada tiga kategori kata-kata kasar yang paling dikenali berdasarkan kata makian, yakni *excretory/scatological* kata kasar yang berkaitan dengan bagian atau fungsi tubuh (*shit, piss, arse*); *sexual-* kata kasar yang berkaitan dengan aktivitas seksual atau genital (*fuck, prick, cunt, wank*); dan *profanity*-kata kasar yang berkaitan dengan isu agama (*damn, goddamn, bloody, Chrissake*).

Kata kasar adalah kata yang kurang pantas digunakan saat berkomunikasi dengan orang lain, karena bersifat tabu dan cenderung dihindari dalam penggunaannya. Menurut Foley (dalam sosiolinguistik 2016) Ada semacam kecenderungan bahwa anggota masyarakat pada umumnya menghindari dari pemakaian kata-kata yang tabu dan kata-kata yang secara sugestif dapat dihubungkan dengannya. Kata-kata yang bersifat tabu atau kasar cenderung dihindari dalam pemakaiannya, hal tersebut dikarenakan kata-kata yang kasar tidak sopan untuk diucapkan dan dikawatirkan akan menimbulkan keributan saat berkomunikasi.

2. Kategori-Kategori Kata Kasar

Menurut Wijana dan Rohmadi (2016:119) kata kasar atau makian dapat digolong-golongkan menjadi beberapa golongan, yakni keadaan, binatang, benda-benda, bagian tubuh, kekerabatan, makhluk halus, aktivitas, dan profesi. Dengan demikian kata-kata kasar memiliki pengelompokan klasifikasi berdasarkan kata yang digunakan. Penuturan kata-kata kasar terjadi ketika seseorang merasa marah dan ketika emosi sedang meluap-luap. Penuturan kata kasar adalah cara seseorang untuk mengkspresikan emosinya melalui kata-kata kasar, sebagai bentuk dari kekesalan seseorang terhadap orang lain. Di bawah ini adalah penjelasan lebih lanjut tentang kategori kata kasar menurut Wijana dan Rohmadi.

a. Kata Kasar Kategori Keadaan

Kata-kata yang mengungkapkan kondisi yang tidak menyenangkan dalam percakapan biasanya digunakan sebagai kata-kata kasar. Secara umum, ada beberapa hal yang dapat atau mungkin berhubungan dengan kondisi tidak menyenangkan ini,

yaitu gangguan mental (misalnya: gila, bego, goblok, idiot, sinting, bodoh, tolol, sontoloyo, geblek, sarap), penyimpangan seksual (misalnya: lesbi, homo, banci, waria), kurangnya modernisasi (misalnya: kampung, udik, alay), cacat fisik (misalnya: buta, budek, bolot, bisu), kondisi di mana seseorang tidak memiliki etika (misalnya: brengsek, bejat, bajingan) kondisi yang tidak disetujui oleh Tuhan atau agama (misalnya: keparat, jahanam, terkutuk, kafir, najis), dan kondisi yang terkait dengan keadaan yang tidak menguntungkan (misalnya: celaka, mati, modar, sialan, pantek, mampus).

b. Kata Kasar Kategori Binatang

Tidak semua hewan dapat digunakan sebagai kata-kata kasar. Hewan yang digunakan sebagai kata-kata kasar biasanya merujuk pada hewan yang memiliki karakteristik buruk tertentu, biasanya hewan yang menjijikkan bagi beberapa orang (misalnya: anjing, kampret, cebong, kodok), lalu menjijikkan dan dilarang dalam agama tertentu (misalnya: babi, anjing), menjengkelkan (misalnya: bangsat, kucing, kunyuk). Pada dasarnya penggunaan kata-kata kasar menggunakan nama-nama binatang yang menjijikkan adalah bentuk dari rasa marah dan kesal terhadap lawan bicara atau keadaan situasi kondisi yang kurang menyenangkan.

c. Kata Kasar Kategori Makhluk Halus

Kata-kata kasar yang tergolong pada kategori makhluk halus biasanya merujuk pada makhluk tak kasat mata yang biasanya disebut hantu atau bangsa jin. Contoh makhluk halus yang biasanya digunakan sebagai kata-kata kasar adalah setan, setan alas, iblis, tuyul, pocong, genderuwo dan kuntilanak Mereka semua adalah makhluk

halus yang sering mengganggu kehidupan manusia. Pada dasarnya kata kasar dalam kategori mahluk halus adalah bentuk ungkapan umpatan rasa marah dan rasa kaget terhadap suatu kejadian yang tidak diduga.

d. Kata Kasar Kategori Benda-Benda

Kata kasar kategori benda-benda sering diucapkan ketika seseorang merasa marah dan ketika merasa jijih terhadap sesuatu. Sama seperti kategori binatang dan makhluk halus, benda-benda yang biasanya digunakan sebagai kata-kata kasar didasarkan pada karakteristik buruk pada benda tersebut. Karakteristik benda yang digunakan sebagai kata-kata kasar biasanya seperti benda berbau busuk (misalnya: tai, tai kucing, bangkai), kotor dan usang (misalnya: gembel, gombal). Benda-benda tersebut sangat umum kita jumpai dalam kehidupan nyata dan identik dengan sesuatu yang menjijihkan, kotor serta bau.

e. Kata Kasar Kategori Bagian tubuh

Bagian tubuh yang digunakan sebagai kata-kata kasar biasanya berkaitan erat dengan aktivitas seks seperti kontol, memek, tempik, dan jembut. Bagian tubuh lain yang sering digunakan dalam kutukan adalah mata (mata dalam bahasa Indonesia) dalam bentuk *matamu* yang berarti salah satu mengutuk yang lain karena tidak menggunakan mata mereka dengan benar dan membuat kesalahan karenanya. Ungkapan lain adalah *mata belang* dan *mata duitan* yang digunakan secara kiasan untuk mengutuk seorang pria cabul dan orang yang memilih uang atas segalanya, masing-masing kata kasar memiliki maksud dan tujuan dalam pengucapannya.

f. Kata Kasar Kategori Kekkerabatan

Sejumlah kata-kata kekerabatan mengacu pada individu-individu yang dihormati seperti ibu, bapak, kakek, dan nenek. Akan tetapi, untuk mengumpat atau mengungkapkan emosi kepada lawan bicaranya, penutur bahasa Indonesia sering kali membawa nama keluarga atau menyangkut-nyangkutkan kata-kata kekerabatan. Orang Indonesia biasanya menambahkan akhiran “mu”, pada kata yang mengacu ke hubungan sebagai kutukan, seperti ibumu, bapakmu, kakekmu, dan nenekmu.

g. Kata Kasar Kategori Aktivitas

Kata kasar kategori aktivitas biasanya dapat dihubungkan dengan aktivitas yang berbau seksual. Sejauh yang berhubungan dengan aktivitas, beberapa kata makian yang ditemukan mengacu pada aktivitas seksual yang dinilai tabu. Makian aktivitas yang berhubungan dengan seksual biasanya diungkapkan dengan bahasa yang berbeda-beda tergantung setiap daerah asalnya. Penggunaan kata kasar yang berbau seksual biasanya digunakan saat seseorang merasa marah atau saat seorang laki-laki merendahkan derajat perempuan dengan ajakan yang berbau seksual atau bisa disebut pelecehan secara verbal. Contoh bahasa kasar yang tergolong dalam kategori aktivitas adalah ngentot dan diancuk.

h. Kata Kasar Kategori Profesi

Kata kasar kategori profesi dapat juga diartikan sebagai kata kasar yang menyangkut pekerjaan seseorang yang dianggap tidak normal dan cenderung pekerjaan yang berbau kriminal dan dilarang oleh agama. Terutama pekerjaan kelas rendah yang dilarang oleh agama, sering digunakan oleh orang Indonesia sebagai

kata-kata kasar atau makian. Pekerjaan-pekerjaan itu termasuk maling, sundel, copet, lonte, cecenguk, kacang, pelacur, pecun, jablay, dan perek. Penggunaan kata kasar kategori profesi ini biasanya diucapkan saat seseorang yang sedang menghina dan merendahkan orang lain dalam pertengkaran adu mulut. Akibat penggunaan kata kasar kategori profesi ini dapat membuat penuturnya dilaporkan ke polisi karena termasuk pencemaran nama baik.

C. Komunitas

1. Pengertian Komunitas

Istilah kata komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* yang artinya masyarakat. Komunitas dapat diartikan sebagai kelompok sosial dari berbagai organisme dan latar belakang dengan bermacam-macam lingkungan, pada dasarnya mempunyai habitat serta ketertarikan atau kesukaan yang sama. Di dalam komunitas, individu-individu di dalamnya mempunyai kepercayaan, kebutuhan resiko, sumber daya, maksud, preferensi dan berbagai hal yang serupa atau sama.

Menurut Sherif dalam (Dinamika Kelompok, 2009:36), Kelompok sosial adalah suatu kesatuan sosial yang terdiri dari dua atau lebih individu yang telah mengadakan interaksi sosial yang cukup intensif dan teratur, sehingga di antara individu tersebut sudah terdapat pembagian tugas, struktur, dan norma-norma tertentu. Komunitas juga suatu sistem sosial yang meliputi sejumlah struktur sosial yang tidak terlembagakan dalam bentuk kelompok atau organisasi dalam pemenuhannya melalui hubungan kerjasama struktural, komunitas dapat berdiri sendiri dalam hubungannya dengan fungsi-fungsi yang dilakukan oleh lembaga-lembaga sosial yang lebih besar.

Sebuah komunitas merupakan sekumpulan individu yang mendiami lingkungan tertentu serta terkait dengan kepentingan yang sama (Iriantara, 2004: 22). Maka sebuah komunitas dapat diartikan sebagai sebagian kecil dari wadah yang bernama organisasi. Dapat dikategorikan bahwa komunitas tidak jauh berbeda dengan sebuah organisasi yang di dalamnya terdapat sekumpulan orang yang memiliki kebebasan dan hak manusia dalam kehidupan sosial untuk melakukan kegiatan, berkumpul, berkelompok serta memiliki tujuan yang sama. Sebuah komunitas juga dapat kita temui pada sekelompok remaja yang memiliki tujuan yang sama dan memiliki jiwa solidaritas yang tinggi, biasanya dalam komunitas sepeda motor, komunitas pecinta alam, dan komunitas pemain *game* yang biasa disebut dengan *squad*.

2. Ciri-ciri Komunitas

Terdapat beberapa ciri-ciri yang membentuk suatu komunitas dalam masyarakat, pembentukan komunitas terjadi karena beberapa hal. Terdapat beberapa ciri-ciri yang membentuk terjadinya komunitas, hal tersebut dikemukakan oleh beberapa ahli. Menurut Sherif dan Simmel (Dinamika Kelompok, 2009:37), adalah sebagai berikut: Sherif berpendapat bahwa terdapat beberapa ciri-ciri yang mendasari terbentuknya sebuah komunitas yaitu; 1) Adanya dorongan/motif yang sama pada setiap individu sehingga terjadi interaksi sosial sesamanya dan tertuju dalam tujuan bersama. 2) Adanya reaksi dan kecakapan yang berbeda di antara individu satu dengan yang lain akibat terjadinya interaksi social. 3) Adanya pembentukan dan penegasan struktur kelompok yang jelas, terdiri dari peranan dan kedudukan yang berkembang dengan sendirinya dalam rangka mencapai tujuan bersama. 4) Adanya

penegasan dan peneguhan norma-norma pedoman tingkah laku anggota kelompok yang mengatur interaksi dan kegiatan anggota kelompok dalam merealisasi tujuan kelompok.

Kemudian menurut pendapat Simmel, Sebuah komunitas dapat terbentuk karena adanya alasan-alasan dan motif yang mendorong segerombolan manusia untuk mencapai suatu tujuan yang mereka sepakati. Terdapat beberapa ciri-ciri terbentuknya suatu komunitas menurut Simmel yaitu; pertama, besar kecilnya jumlah anggota kelompok sosial atau komunitas. Kedua adalah derajat interaksi sosial dalam kelompok sosial. Ketiga adalah memiliki kepentingan dan wilayah. Kemudian keempat Berlangsungnya suatu kepentingan yang sama. Terakhir adalah sebuah komunitas memiliki Derajat organisasi.

D. Game Online

1. Pengertian Game Online

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang berarti bentuk permainan. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberi kesenangan, yang mempunyai peraturan dalam bermain sehingga nantinya pasti ada yang menang dan ada yang kalah. Menurut Edy Liem (Direktur Indonesia *Game* 2013) sebuah pecinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah bentuk permainan yang dimainkan secara *online* (jaringan internet), menggunakan PC (*personal computer*) atau menggunakan gawai dan sejenisnya.

Menurut Januar dan Turmuzi (2006:52) *game online* adalah *game* atau permainan komputer yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang pemain melalui

jaringan internet. Kemudian Menurut pendapat Samuel (2010:7) *game online* adalah permainan dengan menggunakan jaringan internet, di mana pemain *game* saling berinteraksi untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *game online*.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh seorang individu atau kelompok secara *multiplayer* dalam satu jaringan *internet*, dan pemain dapat berinteraksi satu sama lain untuk meraih sebuah tujuan atau misi dalam *game online* secara bersamaan. Penggunaan *game online* tidak bisa lepas dari layanan sinyal internet yang bagus, karena kekuatan sinyal *internet* dapat mempengaruhi jalannya permainan. Jika sinyal internet bagus maka *game online* akan berjalan dengan mulus, tapi sebaliknya jika sinyal internet jelek maka akan terjadi *lag* (penundaan) atau *frame* yang patah-patah.

2. Jenis Game Online (Mobile Legend)

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah *genre game*. Selain berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *genre* lain. Karena *game* ini sedang menjadi *game* terpopuler di Indonesia, *game* dengan *genre* MOBA. (*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara *online* membutuhkan koneksi *internet*, dalam pertandingan akan dibagi menjadi dua tim. *Game* ini membutuhkan kerjasama tim yang baik untuk memenangkan permainan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil data dari *game Mobile Legend*.

3. Dampak Game Online (*Mobile Legend*)

Banyak yang beranggapan bahwa *game online* mempunyai dampak yang negatif untuk para pemainnya, tetapi ada juga dampak positif dari *game online*. Kebanyakan pemain *game online* adalah anak-anak dan remaja, sehingga dampak negatif sangat merugikan bagi mereka. Dampak dari *game online* biasanya terlihat dari segi perilaku, namun tidak hanya itu dampak *game online* juga dapat dilihat dari tuturan bahasa dari para pemainnya. Berikut ini adalah dampak positif dan dampak negatif dari *game online*:

a. Dampak Positif *Game Online*

Permainan *game online* tidak luput dari dampak yang akan dirasakan oleh para pemainnya. berikut ini adalah dampak positif yang didapat saat bermain *game online*,

- 1) Meningkatkan konsentrasi. Bermain *game online* memerlukan konsentrasi tinggi yang akan digunakan untuk mengalahkan lawan. Seorang *gamers* atau pemain *game* harus fokus pada permainan untuk dapat memenangkan pertandingan, maka dari itu konsentrasi tinggi sangat dibutuhkan untuk dapat memenangkan suatu pertandingan.
- 2) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kebanyakan dari *game online* yang beredar menggunakan bahasa Inggris. Artinya, para pemain *game online* bisa memanfaatkannya untuk sarana belajar berbahasa Inggris, dan *gamers* bisa mengasah kemampuannya dalam berbahasa Inggris sekaligus mempraktekkannya dalam berkomunikasi dengan *gamers* yang lainnya.
- 3) Membantu untuk melatih kesabaran. Saat bermain *game online* seorang pemain *game* harus memiliki kesabaran yang tinggi. Biasanya seorang *gamers* akan teruji kesabarannya saat teman satu timnya tidak kompak dalam bermain *game*, dan yang paling utama adalah tim lawan yang

bermain bagus serta susah untuk dikalahkan. 4) Menghilangkan stres, setelah lelah dalam menghadapi masalah yang dihadapi atau penat setelah melakukan aktivitas seharian, dengan bermain *game* akan mengurangi rasa lelah dan penat dalam pikiran mereka. Karena dengan bermain *game* yang menyenangkan akan mengurangi tekanan yang menimbulkan stres. Terutama ketika kita merasa senang, kesenangan dalam bermain *game* akan mengurangi stress. 5) Menghasilkan uang, untuk beberapa orang, *game* sudah menjadi ladang penghasilan untuk menghasilkan uang. Contohnya saja para *youtuber* yang suka bermain *game online*.

b. Dampak Negatif *Game Online*

Permainan *game online* tidak luput dari dampak yang akan dirasakan oleh para pemainnya. berikut ini adalah dampak positif yang didapat saat bermain *game online*, 1) Mencuri, dengan bermain *game online* dampak buruknya pemain akan berusaha untuk mencuri uang orang tua atau teman untuk dapat membeli peralatan yang dijual belikan di *game* secara *online* menggunakan pulsa. 2). Penurunan konsentrasi belajar, kebanyakan yang mengakses *game online* adalah kalangan pelajar. Jika mereka menghabiskan waktunya di warnet atau bermain *game* di *smartphone* akan mengakibatkan para pelajar lebih aktif hanya untuk memikirkan strategi menyelesaikan *game* mulai tahap awal sampai tahap-tahap selanjutnya atau strategi untuk mengalahkan lawannya, tanpa memperdulikan tentang tugas wajibnya sebagai seorang pelajar yaitu belajar. 3) Kurang tidur, jika seseorang sudah terlalu asik bermain *game online* maka dia akan lupa waktu dan rela begadang hanya untuk bermain *game online*. 4) Mengalami kerugian finansial, dalam bermain *game* pasti dibutuhkan modal entah itu digunakan untuk bermain *game online* atau untuk

membeli paketan internet untuk bermain *game*. Jika seseorang sudah kecanduan dengan *game* tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya sampai jutaan rupiah hanya untuk membeli peralatan *game*. 5) Radiasi yang membuat mata kurang sehat, terlalu sering seseorang menghadap pada layar (monitor) akan membuat mata kurang sehat (sakit), radiasi yang dipancarkan secara terus menerus akan membuat mata sakit dan akan membuat mata minus. 6) Malas, sudah menjadi dampak yang sangat umum ketika seseorang kecanduan *game online* maka orang tersebut akan malas untuk melakukan kegiatan lain.

E. Remaja

1. Pengertian Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity* yang artinya tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolescence* seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Kematangan mental meliputi rasa percaya diri dan kesiapan menghadapi kehidupan baru agar lebih mandiri. Kematangan emosional kaitanya dengan pengendalian emosi yang lebih baik dalam pengambilan keputusan dalam diri remaja. Kemudian yang terakhir adalah kematangan fisik, terdapat perubahan pada bentuk fisik yang semakin kearah dewasa, perubahan-perubahan pada laki-laki meliputi bentuk tubuh semakin berisi dan kekar, suara membesar, tumbuh rambut jenggot dan kumis, tumbuh rambut di area kemaluan, dan tinggi badan yang bertambah. Kemudian pada perempuan mulai tumbuh jerawat di muka, buah dada mulai membesar, tumbuh rambut di area kemaluan, dan bentuk tubuh semakin matang.

Menurut Agustiani (2006:26) masa remaja merupakan masa transisi atau masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik perubahan fisik maupun psikis. Perubahan yang tampak jelas adalah perubahan fisik di mana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk seperti layaknya bentuk tubuh orang dewasa. Sedangkan perubahan psikis pada masa ini remaja akan lebih mandiri dan sudah dapat memutuskan masalah dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa pada masa remaja seorang anak akan mengalami masa atau periode peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa, dengan ditandai dengan perubahan fisik dan psikis yang lebih dominan. Di mana perubahan yang paling jelas adalah pada perubahan fisik tubuh yang terlihat lebih cepat besar seperti bentuk tubuh orang dewasa. Serta pada perubahan psikis yang terlihat lebih mandiri dan dapat menyelesaikan masalah dengan baik. Perubahan dari anak-anak menuju remaja biasanya terjadi pada usia 12 atau 13 tahun, dan masa remaja diakhiri pada usia 22 tahun.

2. Periodisasi Masa Remaja

Masa remaja memiliki beberapa tahapan, dalam setiap tahapan terdapat kategori usia yang tergolong memenuhi kriteria dalam masa remaja. Dalam kategori-kategori usia tersebut dapat dikelompokkan masa remaja dari awal sampai akhir masa remaja. Menurut Konopka (dalam Agustiani, 2006; 29) periodisasi pada remaja secara umum mengalami perubahan tahap demi tahap yang harus dilalui oleh seorang anak agar menjadi remaja. Tahapan-tahapan perubahan pada masa periodisasi remaja dibagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut:

a. Masa Remaja Awal (12-15 Tahun)

Pada masa ini individu mulai meninggalkan peran sebagai anak-anak dan berusaha mengembangkan diri sebagai individu yang unik dan tidak tergantung pada orang tua. Pada masa remaja awal individu akan menjadi lebih mandiri dan mulai bisa bergaul dengan teman sebaya. Fokus dari tahap ini adalah penerimaan terhadap bentuk dan kondisi fisik serta adanya *konformitas* yang kuat dengan teman sebaya. Teman sebaya memiliki peranan dalam pembentukan karakter pada anak-anak pada masa remaja awal.

b. Masa Remaja Pertengahan (15-18 Tahun)

Pada masa ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir yang baru. Teman sebaya masih memiliki peran yang penting, namun individu sudah lebih mampu mengarahkan diri sendiri (*self-directed*). Remaja mulai mengembangkan kematangan tingkah laku, belajar mengembangkan *impulsivitas*, dan membuat keputusan-keputusan awal yang berkaitan dengan tujuan *vokasional* yang ingin dicapai. Selain itu penerimaan dan penolakan perasaan suka dari lawan jenis menjadi penting pada individu dalam perubahan tingkah laku serta emosional.

c. Masa Remaja Akhir (19-22 Tahun)

Masa ini ditandai oleh persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Layaknya orang dewasa yang sudah bisa menentukan pilihan dalam hidupnya. Selama periode ini remaja berusaha memantapkan tujuan *vokasional* dan mengembangkan *sense of personal identity*. Pada tahap akhir masa remaja, di usia 19-22 tahun individu sudah dibekali kekuatan fisik dan psikis yang sudah terlatih untuk

memasuki masa dewasa. Keinginan yang kuat untuk menjadi matang dan diterima dalam kelompok teman sebaya dan orang dewasa, juga menjadi ciri dari tahap ini.

3. Ciri-Ciri Masa Remaja

Masa remaja memang masa yang menyenangkan dan merupakan masa yang sudah sewajarnya dilalui setiap manusia. Menurut Agustiani (2006: 29) Masa remaja dapat disebut sebagai salah satu masa atau periode dalam waktu kehidupan pada manusia yang memiliki beberapa keunikan tersendiri. Keunikan-keunikan tersebut memang sewajarnya terjadi pada manusia saat mengalami masa peralihan dari masa anak-anak menuju remaja. Keunikan-keunikan tersebut ditandai dengan beberapa ciri-ciri pada remaja, pada usia 12 tahun atau 13 tahun sampai usia 21 tahun, meliputi beberapa aspek dalam tubuh remaja yang ditandai dengan keunikan sebagai berikut:

a. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan fisik mengalami perubahan dengan pesat, lebih cepat dibandingkan masa kanak-kanak dan dewasa. Untuk mengimbangi pertumbuhan yang cepat itu, remaja membutuhkan porsi makan dan waktu tidur yang lebih banyak. Dalam masa pertumbuhan seorang remaja, pertumbuhan fisik adalah hal yang paling banyak mengalami perubahan. Pertumbuhan fisik mengalami perubahan yang pesat terutama pada pertumbuhan tinggi badan dan berat badan yang semakin cepat bertambah. Pertumbuhan fisik tersebut membuat remaja lebih terlihat lebih matang dan dewasa.

b. Perkembangan Seksual

Pada anak laki-laki diantaranya: mengalami mimpi pertama (mimpi basah), pada lehernya tumbuh seperti buah jakun yang membuat suaranya menjadi lebih berat atau lebih maskulin, dan di sekitar bibir tumbuh rambut kumis dan jenggot, serta pada kemaluannya mulai tumbuh rambut halus. Pada anak perempuan di antaranya: rahimnya sudah mulai bisa dibuahi atau sudah menstruasi (datang bulan), di bagian mukanya mulai tumbuh jerawat, penimbunan lemak membuat dadanya mulai membesar, pinggulnya mulai melebar, dan pahanya mulai membesar.

c. Cara Berpikir Kausalitas

Cara berpikir kausalitas yaitu menyangkut hubungan sebab dan akibat, biasanya remaja mulai bisa berfikir lebih kritis, sehingga remaja tersebut akan melawan bila orang tua, guru, dan lingkungan masih menganggapnya sebagai anak kecil. Bila guru dan orang tua tidak tahu cara berpikir anak remaja, akibatnya anak remaja akan menjadi lebih agresif karena merasa disepelekan dan pada akhirnya timbulah kenakalan remaja. Itulah sebabnya mudah sekali terjadinya gesekan diantara remaja yang berakibat terjadinya perkelahian dan saling menyerang baik dari segi verba maupun non verba. Maka dari itu peran orang tua, guru dan lingkungan pergaulan baik di rumah maupun di sekolahan sangat berpengaruh terhadap pola pikir remaja.

d. Emosi Yang Meluap-luap

Keadaan emosi remaja masih labil karena erat hubungannya dengan keadaan hormon. Suatu saat ia bisa sedih sekali dan lain waktu bisa senang sekali bahkan

mudah sekali untuk merasa marah. Hal ini terlihat pada remaja yang baru putus cinta, atau remaja yang tersinggung perasaannya karena misalnya dipelototi, dan akan marah ketika merasa tersaingi atau diejek secara verbal oleh temannya yang dianggap lebih baik dalam suatu hal. Dan remaja lebih mudah dikuasai oleh amarah yang meluap dari pada pikiran yang realitas. Biasanya remaja akan sangat sensitif bila berkaitan dengan perasaan suka terhadap lawan jenisnya. Pada masa ini remaja akan mengalami gejolak emosional dalam mengambil keputusan.

e. Mulai Tertarik Pada Lawan Jenis

Secara biologis manusia terbagi atas dua jenis yaitu laki-laki dan perempuan. Dalam kehidupan sosial remaja, mereka mulai tertarik pada lawan jenisnya dan mulai berpacaran. Jika dalam hal ini orang tua kurang mengerti, kemudian melarangnya, hal tersebut akan menimbulkan masalah, dan remaja akan cenderung tertutup dengan orang tuanya, dan remaja akan melakukan keinginannya tanpa perlu diketahui oleh orang tuanya. Terlebih hasrat saling ketertarikan terhadap lawan jenis semakin menggebu-gebu sehingga dibutuhkan pengertian dari orang tua, agar orang tua dapat memantau anaknya, dan mengendalikan situasi agar tidak terjadi hal yang buruk.

f. Menarik Perhatian Lingkungan

Pada masa ini remaja mulai mencari perhatian dalam lingkungannya, berusaha mendapatkan status dan peranan seperti kegiatan remaja di kampung-kampung yang diberi peranan, pasti ia akan melaksanakan dengan baik. Bila tidak diberi peranan maka ia akan melakukan perbuatan untuk menarik perhatian masyarakat, bila perlu maka akan melakukan perkelahian dan kenakalan lainnya. Remaja akan berusaha

mencari peranan di luar rumah bila orang tua tidak memberi peranan kepadanya karena menganggapnya sebagai anak kecil.

g. Terikat Dengan Kelompok

Remaja dalam kehidupan sosial sangat tertarik pada kelompok sebayanya dalam pengalaman pun mereka berusaha untuk berbuat yang sama misalnya, berpacaran, berkelahi, dan mencuri. Remaja dalam komunitas atau kelompok pergaulannya lebih cenderung hanya ikut-ikutan saja asalkan dilakukan bersama kelompoknya. Apa yang dilakukan pemimpin kelompoknya ditirunya, walaupun yang dilakukan itu tidak baik. Dalam kelompok tersebut seorang remaja lebih bisa melampiaskan perasaan tertekan atau rasa depresi, karena hal tersebut mungkin tidak dimengerti oleh orang tua dan saudaranya.

Kelompok atau komunitas sebenarnya tidak berbahaya asalkan saja remaja tersebut bisa mengarahkannya sesuai dengan tujuan. Karena dalam kelompok tersebut remaja hanya ingin memperoleh kebutuhannya untuk dianggap, dimengerti, mencari pengalaman baru, berekspresi, diterima statusnya, harga diri, rasa aman, yang semua itu belum tentu diperoleh di rumah maupun di sekolah. Seorang remaja akan merasa dirinya lebih menemukan jati dirinya dan merasa lebih dihargai ketika dia bergabung dengan suatu kelompok atau komunitas yang memiliki pandangan hidup yang sama dengan dirinya. Kelompok atau komunitas tersebutlah yang pada akhirnya akan membentuk karakter remaja dalam perjalanan mencari jati diri dan pola berfikir seorang remaja dalam menuju ke tahap dewasa.