

## BAB II

### TINJAUAN TEORI

#### 2.1 Konsep Kecanduan *Game Online*

##### 2.1.1 Definisi Kecanduan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyebutkan kecanduan berasal dari kata candu yang memiliki arti suatu kegemaran yang membuat orang tersebut ketagihan. Kecanduan adalah suatu kondisi yang mengakibatkan kerugian signifikan bagi individu dan masyarakat secara lebih umum (Capps, Hall, & Carter, 2012). Dalam kamus istilah psikologi (Hassan, 2018), kecanduan merupakan keadaan patologis dari ketidakmampuan untuk menghindari zat tertentu yang disebabkan oleh pemakaian berlebih dan sudah membiasa.

Menurut Arthur T. Hovart (dalam Kusumadewi, 2009) mendefinisikan kecanduan adalah, "*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences).*" yang artinya kecanduan adalah suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang hingga orang tersebut bersedia mengeluarkan uang untuk membayar harga (menimbulkan dampak negatif). Young (2009) mendefinisikan kecanduan *game online* adalah suatu kegiatan yang menghabiskan berjam-jam hidup sebagai "orang lain" dan Iz/menguras emosi namun meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain *game online* dan mengabaikan kegiatan selain itu seperti kehidupan sosial, belajar, hobi, dan waktu tidur.

Berdasarkan uraian definisi kecanduan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud kecanduan *game online* adalah kegiatan berulang yang menjadi

kegemaran dan ketagihan juga menimbulkan dampak negatif yang merugikan orang yang bersangkutan hingga timbul masalah sosial dan emosional.

Menurut Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) Individu dapat dikatakan seorang kecanduan *game online* dengan ciri-ciri bermain *game online* selama 4-5 kali dalam seminggu, rata-rata menghabiskan waktu untuk bermain *game online* lebih dari 4 jam per harinya, dan bermain lebih dari 4 jam di hari kerja dengan mempertimbangkan waktu standar hari kerja adalah 8 jam sehingga dikategorikan sebagai aktivitas berlebihan (*excessive*).

### **2.1.2 Aspek Kecanduan Game Online**

Untuk aspek atau indikator dari kecanduan *game online* ini sama hanya dengan aspek kecanduan yang lain, hanya saja kecanduan *game online* lebih ditekankan kepada golongan kecanduan psikologis daripada golongan kecanduan fisik. Lalu untuk aspek dari kecanduan *game online* sendiri memiliki minimal empat. Keempat aspek tersebut adalah.

1. *Compulsion* merupakan dorongan kuat dari dalam diri untuk melakukan secara terus-menerus, artinya ada dorongan kuat dari dalam diri untuk bermain *game online* terus-menerus.
2. *Withdrawal Symptoms* (Gejala dari pembatasan atau penarikan diri) merupakan perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness. Biasanya pemain merasa tidak bisa menjauhkan diri dari *game online*.

3. *Tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Pemain tidak akan mendapat perasaan gembira atau kepuasan yang sama seperti pertama kali bermain sebelum bermain dengan waktu yang lama.
4. Interpersonal and Health Related Problem dimana persoalan tentang hubungan atau interaksi individu dengan orang lain dan juga masalah kesehatan (Chen & Chang, 2009).

Seseorang yang kecanduan *game online* cenderung tidak menghiraukan hubungan sosial di sekitarnya karena terpaku akan permainan yang dimainkan. Sering juga dijumpai anak yang tertarik kecanduan *game online* lebih asyik bertemu relasi atau temannya melalui *game online* tanpa harus bertatap muka, namun tetap saja tidak peduli dengan hubungan interpersonal dengan sosial di sekitarnya.

Lemmens (2009) mengembangkan kriteria dari seseorang yang kecanduan *game online* menjadi tujuh indikator yang meliputi:

1. *Salience* (Arti penting)

Bermain *game online* dirasa menjadi prioritas karena dianggap kegiatan paling penting dalam kehidupannya dan menguasai pikirannya (keasyikan), perasaan (merasa selalu menginginkannya/mengidam), dan perilaku (penggunaan yang berlebih).

2. *Tolerance* (Toleransi)

Proses ketika seseorang menghabiskan lebih sering atau lebih banyak waktunya untuk bermain *game online*. Sehingga di sini ditekankan

bahwa secara bertahap individu tersebut meningkatkan jumlah waktu yang dihabiskan untuk permainan.

### 3. *Mood modification* (Modifikasi suasana hati)

Pengalaman subjektif dari bermain *game online* yang dilaporkan sebagai hasil dari keterikatan pada permainan tersebut. Contohnya seseorang yang sedang memainkan *game online* mengalami kesenangan, merasa nyaman ataupun kegembiraan berlebih. Namun, modifikasi suasana hati ini juga dapat diartikan dengan memperoleh perasaan santai atau ketenangan dalam konteks pelarian saat bermain *game online*.

### 4. *Withdrawal* (Penarikan)

Suatu emosi (perasaan) maupun pengaruh pada fisik yang tidak menyenangkan jika game dikurangi atau sampai dihentikan. Ditandai dengan adanya penarikan yang dipengaruhi suasana hatinya dan cepat marah hingga anggota badan atau tubuh sampai gemetar.

### 5. *Relapse* (Kambuh)

Adanya dorongan untuk melakukan kembali hingga sampai berulang kali untuk bermain *game online* setelah berhenti dalam jangka waktu tertentu atau pada masa kontrol.

### 6. *Conflict* (Konflik)

Konflik yang dimaksud biasanya merujuk konflik interpersonal yang dihasilkan dari kegiatan berlebihan bermain *game online*. Biasanya konflik yang tercipta adalah mencakup argumen dan pengabaian, tetapi juga kebohongan dan penipuan.

## 7. *Problems* (Masalah)

Masalah yang timbul biasa disebabkan aktivitas bermain *game online* yang berlebih. Individu tersebut lebih memilih bermain hingga mendorong bergesernya aktivitas lain seperti bekerja, sekolah, dan sosialisasi. Masalah yang muncul dapat berupa gangguan intrapsikis dan kehilangan kontrol.

Menurut Lemmens (2009) seseorang akan dikatakan kecanduan bila sudah mencakup lebih dari 4 komponen di atas. WHO (dalam Anhar, 2014) menetapkan remaja dengan kecanduan *game online* telah ditetapkan termasuk dalam tiga kriteria yaitu sangat membutuhkan *game online* dengan gejala menarik dari lingkungan, kehilangan kendali serta tidak peduli dengan kegiatan lainnya.

### **2.1.3 Faktor Penyebab Kecanduan Game Online**

*Game* didesain memiliki poin atau tujuan untuk dicapai dan jika poin bertambah atau tugas – tugas yang sudah diselesaikan menandakan objek yang dimainkan selmakin hebat. Karena sifat dasar manusia yang selalu ingin tahu dan menjadi seorang pemenang dan serta bangga akan kemahiran terhadap suatu capaiannya (dalam permainan) menjadikan kebanyakan orang merasa senang hingga menjadi pecandu. Adanya pengaruh perkembangan teknologi dan globalisasi, juga kurangnya pengawasan dari orang tua juga dapat menjadi penyebab yang tidak bisa dihindari.

Beberapa faktor penyebab seseorang menjadi pecandu *game online* dapat dilihat dari faktor dalam individu (faktor internal) dan dari luar tubuh individu (faktor eksternal). Faktor – faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, antara lain:

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi;
2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah;
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*; dan
4. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. (Masya & Candra, 2016)

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*;
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan; dan
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursuskursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Menurut Smart seseorang yang suka bermain *game online* disebabkan karena seseorang terbiasa bermain *game online*. Masih sering pula dijumpai para orang tua menjadikan *game online* sebagai alat penenang untuk anaknya, jika hal tersebut dilakukan berulang dan terus – menerus maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online*, tanpa disadari menyebabkan menjadi seorang pecandu dengan alasan seperti berikut:

1. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

2. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

3. Kurang kontrol

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.

#### 4. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

#### 5. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* dirumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

#### 6. Pola Asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya. ( Smart dalam Masya & Candra, 2016)

### **2.1.4 Motivasi Bermain *Game Online***

Ada banyak faktor yang mempengaruhi individu sehingga menjadi pecandu *game online*. Menurut Nick Yee ada tiga motivasi pemain dalam bermain *game online* yaitu komponen achievement (pencapaian), komponen sosial, komponen immersion (penghayatan). Ketiga komponen ini mencakup:

#### 1. Komponen Achievement (Pencapaian)

Komponen ini termasuk menjadi komponen penting dan yang mendasari dalam motivasi, seorang pemain akan termotivasi untuk mencapai suatu tujuan dan prestasi dengan melakukan menyelesaikan

mengatasi rintangan, menunjukkan kekuatan, serta mencapai tingkat kesulitan tertentu dengan memperjuangkannya dengan cara sebaik-baiknya dan secepat mungkin. (Yee dalam Suplig, 2017)

## 2. Komponen Sosial

Dalam bagian ini, pemain game berusaha untuk memiliki sahabat sesama pemain game di dalam dunia game online. Jadi interaksi yang terjadi di antara pemain game online bisa membuat seseorang menemukan teman yang senasib karena mengerti dengan apa yang dimainkan dan dilakukan. Bahkan dengan interaksi ini, yang dibicarakan tidak hanya hal-hal seputar game saja tetapi juga hal-hal di dunia nyata di luar *game*. Interaksi ini sangat penting bagi sosial pemain *game* di dunia *game online*. Interaksi ini mendorong para gamer untuk menjadi kecanduan. (Yee dalam Suplig, 2017)

## 3. Komponen Immersion (Penghayatan)

Dengan penghayatan yang dalam di mana seorang gamer seperti masuk ke dalam game dan seolah-olah gamer terlibat langsung di dalam permainan, maka gamer tersebut akan semakin menikmati dan akan semakin kecanduan. Immersion (penghayatan) merupakan keinginan untuk lebih memahami dan mendalami mengenai game yang dimainkannya serta strategi-strategi yang dapat digunakan. Keterlibatan secara langsung dalam bermain game seolah-olah pemain game berada dalam game tersebut membuat penghayatan semakin dalam dan hal ini membuat seorang gamer akan semakin kecanduan karena sangat menikmati permainan dunia maya yang seolah-olah dalam dunia nyata. (Yee dalam Suplig, 2017)

## 2.2 Konsep *Game Online*

### 2.2.1 Definisi *Game Online*

Menurut Young (2009) bahwa game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Adams & Rollings ( dalam Nirwanda & Ediati, 2016), mendefinisikan game online sebagai permainan yang dapat di akses oleh banyak pemain dengan menggunakan komputer atau notebook yang dihubungkan oleh jaringan internet.

Suplig ( 2017) menyebutkan ada beberapa definisi dari *game online*:

1. Rupita Wulan menuliskan dalam jurnal Psikologi UBD Palembang, “*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.”
2. Menurut Chandra Zebah Aji bahwa *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet. (Suplig, 2017)

Dari beberapa pengertian tentang *game online* dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan dengan berbasis jaringan internet dan dapat dimainkan atau diakses oleh banyak orang juga dapat diakses oleh semua orang menggunakan komputer, laptop, *smartphone*, dan tablet.

### 2.2.2 Jenis *Game Online*

Ada banyak jenis atau tipe – tipe *game online* antara lain:

1. First Person Shooter (FPS)

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembaktembakan).

2. Real-Time Strategy

Merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

3. Croos-Platform

Online Game yang dapat dimainkan secara *online* dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercorver* dapat dimainkan secara online dari PC maupun *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

4. Browser games

Merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *firefox*, opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.

## 5. Massive Multiplayer Online Games

Adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata (Masya & Candra, 2016)

### 2.2.3 Dampak *Game Online*

*Game online* sangat digemari oleh para remaja. Tentu saja hal tersebut memiliki dampak bagi para penikmatnya. Beberapa hal yang termasuk dalam dampak positif *game online* disebutkan dalam jurnal penelitian Suryanto (2015), antara lain:

1. Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.
2. Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
3. Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk (*problem solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
4. Dampak positif yang paling dapat rasakan dari bermain game online adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang

masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

Dari beberapa dampak positif *game online* tentu saja mempunyai dampak negatif. Hingga WHO (dalam Wibawa, 2019) menyatakan bahwa gangguan bermain game dimasukkan dalam suatu kondisi gangguan mental yang dapat didiagnosis secara medis dan sudah dimasukkan dalam International Classification of Diseases edisi terbaru atau ICD-11. Juga dalam jurnal penelitian Suryanto (2015) dampak negatif dari *game online* meliputi:

1. Sering bolos agar bisa bermain *game online* di warnet, artinya kecanduan yang dialami pelajar membuatnya agar dengan berbagai cara agar dapat bermain *game online* dan mengabaikan masa belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu ranking kelas yang rendah.
2. Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher *Game Online* dan membayar rental komputer di warnet.
3. Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi.

## **2.3 Konsep Remaja**

### **2.3.1 Definisi Remaja**

Menurut Jahja (2011) kata remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti *to grow maturity*. Berarti remaja yaitu proses menuju ke kedewasaan. Masa Remaja (*adolesence*) sebagai periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak, yang melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosio-

emosional (John W. Santrock, 2012). Istilah *adolesence* menekankan pada perubahan psikologis individu yang menyertai pubertas, sedangkan pubertas mengarah pada perubahan alat kelamin dari tahap anak-anak menuju dewasa dengan adanya kemampuan reproduksi (Soetjiningsih, 2012). Potter dan Perry (2009) juga berpendapat bahwa masa remaja (*adolesence*) merupakan masa dimana terjadi perpindahan masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada masa ini biasanya antara usia 13 dan 20 tahun.

Soetjiningsih (2012) mengatakan terdapat berbagai definisi tentang remaja yaitu:

1. Pada buku-buku pediatri, pada umumnya mendefinisikan remaja adalah bila seorang anak telah mencapai umur 10-18 tahun untuk anak perempuan dan 12-20 tahun untuk anak laki-laki.
2. Menurut undang-undang No.4 tahun 1979 mengenai Kesejahteraan Anak, remaja adalah individu yang belum mencapai 21 tahun dan belum menikah.
3. Menurut undang-undang Perburuhan, anak dianggap remaja apabila telah mencapai umur 16-18 tahun atau sudah menikah dan mempunyai tempat untuk tinggal.
4. Menurut DikNas anak dianggap remaja bila anak sudah berumur 18 tahun, yang sesuai dengan saat lulus Sekolah Menengah.
5. Menurut WHO, remaja bila anak telah mencapai umur 10-18 tahun.

Dapat disimpulkan bahwa remaja adalah tahap perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa atau proses menuju ke kedewasaan, yang ditandai dengan adanya perubahan fisik (biologis), kognitif dan sosio-emosionalnya dan ditekankan pada psikologisnya.

### 2.3.2 Fase Tahapan Remaja

Menurut Soetjningsih (2012), remaja memiliki tiga fase atau tahapan yang terdiri dari :

1. Masa remaja awal (*Early adolescence*) : umur 11-13 tahun
2. Masa remaja pertengahan (*Middle adolescence*) : umur 14-16 tahun
3. Masa remaja lanjut (*Late adolescence*) : umur 17-20 tahun

Semua orang akan mengalami tahapan di atas dalam tumbuh kembangnya menuju dewasa dengan pola yang konsisten. Meski tanpa ada batasan yang jelas karena proses tumbuh kembang manusia berkesinambungan.

### 2.3.3 Ciri-ciri Masa Remaja

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa semua orang akan mengalami masa remaja dan tentu saja masa ini memiliki ciri-ciri khusus atau ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan manusia sebelum dan setelahnya. Ciri-ciri tersebut adalah:

1. Masa remaja sebagai periode yang penting

Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetaplah penting. Perkembangan fisik yang begitu cepat disertai dengan cepatnya perkembangan mental, terutama pada masa awal remaja. Semua perkembangan ini menimbulkan perlunya penyesuaian mental serta perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru.

2. Masa remaja sebagai periode peralihan

Pada fase ini, remaja bukan lagi seorang anak dan bukan juga orang dewasa. Kalau remaja berperilaku seperti anak-anak, ia akan diajari untuk bertindak sesuai dengan umurnya. Kalau remaja berusaha berperilaku

sebagaimana orang dewasa, remaja seringkali dituduh terlalu besar ukurannya dan dimarahi karena mencoba bertindak seperti orang dewasa. Di lain pihak, 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.

3. Masa remaja sebagai periode perubahan

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

4. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode perkembangan mempunyai masalahnya sendiri-sendiri, namun masalah masa remaja sering menjadi persoalan yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

5. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

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

Status remaja yang mendua ini menimbulkan suatu dilema yang menyebabkan remaja mengalami “krisis identitas” atau masalah-masalah identitas-ego pada remaja.

6. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Anggapan stereotip budaya bahwa remaja suka berbuat semaunya sendiri atau “semau gue”, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja yang takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

7. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik

Masa remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca mata berwarna merah jambu. Ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal harapan dan cita-cita. Harapan dan 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. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkannya sendiri.

8. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Semakin dekatnya usia kematangan yang sah, para remaja 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 bebas yang cukup meresahkan. Mereka menganggap bahwa perilaku yang seperti ini akan memberikan citra yang sesuai dengan yang diharapkan mereka. (Putro, 2017)

Lalu telah dilengkapi lagi untuk penjelasan mengenai ciri-ciri remaja sebagai berikut:

1. Masa remaja awal.

Biasanya duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama, dengan ciri-ciri:

- (1) Tidak stabil keadaannya, lebih emosional
- (2) Mempunyai banyak masalah,
- (3) Masa yang kritis,
- (4) Mulai tertarik pada lawan jenis,
- (5) Munculnya rasa kurang percaya diri,
- (6) Suka mengembangkan pikiran baru, gelisah, suka berkhayal dan suka menyendiri.

2. Masa remaja madya (pertengahan).

Biasanya duduk di bangku sekolah menengah atas dengan ciri-ciri:

- (1) Sangat membutuhkan teman,
- (2) Cenderung bersifat narsistik/kecintaan pada diri sendiri,
- (3) Berada dalam kondisi keresahan dan kebingungan, karena pertentangan yang terjadi dalam diri,
- (4) Berkenginan besar mencoba segala hal yang belum diketahuinya,
- (5) Keinginan menjelajah ke alam sekitar yang lebih luas.

### 3. Masa remaja akhir.

Ditandai dengan ciri-ciri:

- (1) Aspek-aspek psikis dan fisiknya mulai stabil,
- (2) Meningkatnya berfikir realistis, memiliki sikap pandang yang sudah baik,
- (3) Lebih matang dalam cara menghadapi masalah,
- (4) Ketenangan emosional bertambah, lebih mampu menguasai perasaan,
- (5) Sudah terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi,
- (6) Lebih banyak perhatian terhadap lambang-lambang kematangan.

(Gunarsa & Gunarsa,12 dan Mappiare dalam Putro, 2017)

#### **2.3.4 Tugas-tugas Perkembangan Masa Remaja**

Tugas-tugas perkembangan pada masa remaja dapat dibilang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam hidupnya. Keberhasilan yang dimaksud adalah kebahagiaan dan kesuksesan dalam menjalankan tugas perkembangan dalam fase setelahnya. Artinya tugas perkembangan ini dapat dilakukan dengan baik, remaja tidak akan mengalami kesulitan dalam hidupnya, mendapat kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan dan menjalankan tugas perkembangan dalam tahap-tahapan selanjutnya. Begitu pula sebaliknya, bila remaja gagal dalam menjalani tugas-tugas perkembangan akan menerima dan membawa dampak negatif dalam kehidupan sosial tahapan selanjutnya, sehingga remaja tersebut mengalami ketidakbahagiaan dan terjadi penolakan masyarakat sampai mendapat kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas berikutnya. Sehingga remaja harus menjalankan dan menyelesaikan tugas-tugas perkembangan pada masa remaja dengan baik untuk dapat melakukan sosialisasi dengan baik.

Karena keterikatan antara remaja dan tugas-tugas perkembangan yang harus dicapai, Havighurst sebagaimana dikutip Gunarsa (dalam Putro, 2017) menyebutkan beberapa tugas-tugas perkembangan pada usia remaja, meliputi:

1. Menerima kenyataan keadaan pada dirinya dan dapat melakukan peran sesuai dengan jenisnya secara efektif.
2. Belajar memiliki peranan sosial dengan teman sebaya, baik teman sejenis maupun lawan jenis sesuai dengan jenis kelamin masing-masing.
3. Mencapai kebebasan dari ketergantungan terhadap orangtua dan orang dewasa lainnya.
4. Mengembangkan kecakapan intelektual dan konsep-konsep tentang kehidupan bermasyarakat.
5. Mencari jaminan bahwa suatu saat harus mampu berdiri sendiri dalam bidang ekonomi guna mencapai kebebasan ekonomi.
6. Mempersiapkan diri untuk menentukan suatu pekerjaan yang sesuai dengan bakat dan kesanggupannya.
7. Memahami dan mampu bertingkah laku yang dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku.
8. Memperoleh informasi tentang pernikahan dan mempersiapkan diri untuk berkeluarga.
9. Mendapatkan penilaian bahwa dirinya mampu bersikap tepat sesuai dengan pandangan ilmiah. Mengingat tugas-tugas perkembangan tersebut sangat kompleks dan relatif berat bagi remaja. (Putro, 2017)