

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecanduan *Game Online*

2.1.1 Pengertian Kecanduan *Game online*

Kecanduan atau *addiction* menurut Grispon dan Bokular (Elster, 1999) adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat.

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Rabers dan Emily, 2016). Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT).

Secara historis, kecanduan telah didefinisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau dan obat-obatan) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak serta dapat merubah komposisi kimia otak. Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-

obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

Game online menurut Kim dkk (dalam Adiningtyas, 2017) adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau Internet). Selanjutnya Winn dan Fisher (dalam Temu, 2014) mengatakan *Multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayergame* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (dalam Anhar, 2014) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*), dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi.

Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

2.1.2 Aspek Kecanduan *Game online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (2008) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

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

- b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

- c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *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. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, aspek seseorang kecanduan akan *game online* antara lain seseorang tersebut akan mengalami *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and*

health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

2.1.3 Faktor-Faktor Penyebab Remaja Kecanduan terhadap *Game online*

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online* (dalam masya dan candra, 2016) di antaranya adalah:

Faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online* :

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamers* 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 keempat, kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja di antaranya adalah:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*,

2. Memiliki hubungan sosial yang kurang baik seperti remaja yang menyendiri sendiri sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan,
3. Harapan orangtuayang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Menurut Yee (2006) terdapat 5 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 ini 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.

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

Berdasarkan uraian di atas maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah faktor internal dan faktor eksternal serta faktor motivasi yang terdiri dari *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan kekayaan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual).

2.1.4 Dampak Bermain *Game online* pada Remaja

Selain memberikan dampak positif *game online* juga memberikan dampak negatif. Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang bisa dibilang memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. (Adiningtyas, 2017) Dampak positif *Game online* bisa seperti berikut:

- a. Dapat menguasai komputer.
- b. Bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa Inggris yang dipergunakan pada *game* yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang tidak mereka ketahui.
- c. *Game online* ini dapat menambah teman

d. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game onlinenya* yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut.

Sementara itu dampak negatif dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* tersebut seperti yang di ungkapkan Craig Anderson (dalam David G. Myers: 2012) dimana dalam penelitiannya memberikan hasil statistik terhadap tiga lusin penelitian yang menghasilkan lima dampak yang konsisten diantaranya:

- a. Meningkatkan keterbangkitan fisik, detak jantung dan tekanan darah meningkat,
- b. Meningkatkan pikiran agresif,
- c. Meningkatkan perasaan agresif,
- d. Meningkatkan perilaku agresif,
- e. Mengurangi perilaku prososial, setelah memainkan video *games* berisi kekerasan, orang menjadi lambat dalam menolong orang dan lebih lambat dalam menawarkan bantuan pada teman sebayanya.

Menurut Munajjid (2016) mengatakan bahwa beberapa dampak negatif atau pengaruh negatif ketika seseorang mengalami kecanduan *game*, diantaranya adalah:

- a. Meninggalkan shalat

game-game yang menarik para pemain untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya yang lebih mengasyikan dan menarik. Akibatnya akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan *game-game* ini, bahkan sulit untuk melaksanakan shalat. Sehingga, mereka

menunda shalat hingga waktunya habis dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan shalat sama sekali.

Allah berfirman:

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهَوَاتِ ۖ فَسَوْفَ يَلْقَوْنَ غِيًّا

Artinya:

"kemudian datanglah setelah mereka, pengganti yang mengabaikan shalat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak akan tersesat." (Maryam:59).

b. Membangkang kepada orangtua

beberapa dari anak-anak menghabiskan hampir seluruh harinya di depan konsol. Mereka tidak suka bersama orang-orang dan menjauhi mereka, lebih memilih *game*. Ini membuat mereka membangkang orangtua dan tidak menuruti perintahnya, supaya mereka tidak perlu meninggalkan *game* mereka.

Allah berfirman:

"Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu-bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik. Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, 'Wahai Rabb-ku, sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil.' (Al-Isra:23-24).

c. Memutuskan hubungan persaudaraan

Jika seorang anak atau anak muda duduk di depan konsol ini pada waktu bebas mereka, kapankah mereka punya waktu untuk menjalin ikatan persaudaraan? Kapan mereka akan menjenguk kakek, nenek, dan saudara-saudara mereka? Sebenarnya, game-game ini bahkan dapat menyebabkan perselisihan di dalam keluarga.

2.1.5 Kecanduan *Game online* Ditinjau Dari Perspektif Islam

Allah telah mengingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah dan mementingkan hal lain selain beribadah kepada Allah, dalam hal ini kecanduan *game online* termasuk didalamnya. Islam menganjurkan untuk menjauhi perkara-perkara yang dapat menyebabkan kecanduan. Rasulullah SAW bersabda :

Yang artinya:

"Setiap yang memabukkan adalah khamr dan semua khamr adalah haram. Barangsiapa meminumnya di dunia kemudian ia mati sebelum bertaubat sementara ia juga kecanduan terhadapnya, ia tidak meminumnya lagi di akhirat " (HR. Bukhari, Muslim, Abu Daud, Tirmidzi, Nasai dan Baihaqi).

Seperti halnya kecanduan *khamr*, kecanduan *game online* dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah Swt. Bila seseorang kecanduan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan *game online*. Seperti yang telah dijelaskan dalam firman Allah Swt :

وَلَا تُكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ ۗ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ

Artinya:

Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. mereka Itulah orang-orang yang fasik (QS Al-Hasyr ayat 19).

Banyak kecanduan *game online* yang menomor satukan *game* daripada beribadah, sehingga para kecanduan *game online* berada jauh dari sisi Allah. Allah didalam firmanya juga menjelaskan bahwa berada disisi Allah adalah lebih baik dari permainan. Dan mereka hanyalah merugikan dirinya sendiri. Firman Allah Swt :

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انْفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۗ
 قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ
 الرَّازِقِينَ

Artinya:

Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: "Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan", dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki (QS Al-Jumuah ayat 11).

2.2 Keterampilan Sosial

2.2.1 Pengertian Keterampilan Sosial

Menurut Riggio (dalam Iton, 2007) Keterampilan sosial adalah sekelompok keterampilan yang digunakan untuk melakukan *decoding*, mengirim dan mengatur informasi yang masuk secara non verbal dan verbal dalam rangka memfasilitasi interaksi sosial yang positif dan adaptif. Sedangkan menurut Cartledge dan Milburn (dalam Temu, 2017) keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang saat memecahkan masalah sehingga dapat beradaptasi secara harmonis dengan masyarakat di sekitarnya. Definisi lain dikemukakan oleh Combs & Slaby (dalam Temu, 2017) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan dan pada saat bersamaan dapat menguntungkan individu atau bersifat saling menguntungkan.

Menurut Mappiare (dalam Hertinjung dkk, 2008) mengatakan keterampilan sosial adalah kemampuan individu dalam berinteraksi sosial dengan masyarakat di lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhannya untuk diterima oleh teman sebaya baik sejenis kelamin atau lawan jenis agar ia memperoleh rasa dibutuhkan dan rasa berharga. Berbeda lagi pendapat, Menurut Gresham dan Elliot (Temu, 2017) keterampilan sosial adalah perilaku dalam situasi tertentu yang memprediksikan suatu hasil interaksi sosial yang penting bagi individu seperti

penerimaan teman sebaya, popularitas, penilaian orang lain (mengenai keterampilan sosial) dan tingkah laku sosial lain yang berkaitan secara konsisten. Menurut Shapiro (2004) Keterampilan sosial adalah kemampuan komunikasi baik verbal maupun non-verbal. Keterampilan sosial sebagai perilaku menunjukkan hubungan interpersonal yang memiliki sebuah penguatan dalam fungsi sosial.

Elksnin & Elksnin mengemukakan perilaku interpersonal termasuk dalam keterampilan sosial dan merupakan komponen yang penting dari kecerdasan emosional. Menurut pernyataan Erickson & Freud yang mengemukakan bahwa keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa individu sejak lahir, tetapi diperoleh melalui proses belajar baik dari orang tua, teman sebaya maupun lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan keterampilan sosial adalah kemampuan yang di pelajari dan di miliki oleh individu untuk dapat memuculkan perilaku yang spesifik dalam situasi tertentu dengan tujuan agar dapat melakukan dan mencapai hubungan atau interaksi dengan orang lain secara efektif sehingga dapat menjadi individu yang kompeten secara sosial.

2.2.2 Dimensi Keterampilan Sosial

Menurut Riggio (dalam Manusov, 2004) Keterampilan sosial terbagi menjadi enam dimensi yaitu:

1. *Emotional expressivity*

Dimensi ini merefleksikan kemampuan individu untuk mengekspresikan emosinya secara spontan dan akurat. Seseorang yang memiliki keterampilan *emotional*

expressivity adalah seorang yang bersemangat dan aktif serta dapat dikarakteristikan sebagai seorang yang emosional. Individu yang tinggi dalam *emotional expressivity* akan mampu untuk membangkitkan emosi dan menginspirasi orang lain karena kemampuan mereka untuk mengirimkan keadaan emosional atau perasaan mereka. Individu dengan *emotional expressivity* yang tinggi akan cenderung buruk dalam mengontrol emosinya, karena mereka memiliki spontanitas emosi.

2. *Emotional Sensitivity*

Mengukur keterampilan dalam menerima dan menginterpretasi komunikasi nonverbal dari orang lain. Individu yang memiliki sensitifitas emosional dapat secara akurat menginterpretasi tanda emosi dari orang lain. Seorang yang memiliki skor tinggi disini akan dapat menginterpretasikan komunikasi emosional secara cepat dan efisien, mereka dapat lebih mudah menjadi orang yang terpengaruh secara emosional oleh orang lain, merasakan keadaan emosional orang lain dengan penuh pengertian.

3. *Emotional control*

Mengukur kemampuan untuk mengendalikan dan mengatur perilaku emosional dan nonverbal. Individu dengan *emotional control* yang tinggi akan menjadi aktor emosional yang baik karena mampu menggunakan tanda konflik emosionalnya untuk menutupi keadaan emosional yang sebenarnya (misalnya tertawa seadanya saat mendengar gurauan, memasang wajah senang untuk menutupi kesedihan). *Emotional control* akan menjadi satu kemampuan kritikal, yang terkombinasi dengan keterampilan yang lain, yang dimana mengacu

kepada *self-monitoring*. Seorang yang tinggi dalam kontrol emosinya akan cenderung untuk merasakan emosi, yang dapat mengontrol spontanitas dan keadaan emosional yang ekstrim.

4. *Social expressivity*

Mengukur keterampilan berbicara verbal dan kemampuan untuk mengajak orang lain dalam interaksi sosial. Orang-orang dengan *social expressivity* yang tinggi akan tampak seperti individu yang mudah bergaul dan ramah karena kemampuan mereka untuk memulai percakapan dengan orang lain serta dapat mengarahkan percakapan dalam subjek apapun. Secara sosial individu yang ekspresif biasanya mampu untuk berbicara secara spontan, terkadang tanpa kontrol atau memonitor isi dari apa yang mereka katakan.

5. *Social sensitivity*

Kemampuan untuk menginterpretasi dan memahami komunikasi verbal dan pengetahuan umum dari norma-norma yang mengatur tingkah laku sosial secara tepat. Individu yang memiliki sensitivitas sosial adalah seorang yang penuh perhatian kepada orang lain, yaitu menjadi pengamat dan pendengar yang baik. Individu dengan *social sensitivity* yang tinggi memiliki pengetahuan akan norma dan peraturan sosial, sehingga mereka akan menjadi individu yang terlalu mengkhawatirkan tingkah laku yang tampak di depan orang lain. Hal ini akan mengarahkannya kepada kesadaran diri dan kecemasan sosial, dimana akan menghalangi partisipasi dalam interaksi sosial.

6. *Social control*

Mengukur keterampilan umum dalam presentasi diri dalam lingkungan sosial. *Social control* adalah kemampuan untuk tahu bagaimana harus bersikap di berbagai situasi sosial. Individu dengan *social control* tinggi adalah individu yang bijaksana, beradaptasi sosial, dan percaya diri. Individu dengan *social control* yang tinggi mampu memainkan peran sosial dan dengan mudah dapat mengambil posisi dalam sebuah diskusi. Mereka mampu menyesuaikan perilaku personal untuk sesuai dengan situasi sosial manapun. *Social control* penting dalam mengarahkan arah dan isi komunikasi dalam interaksi sosial.

2.2.3 Ciri-Ciri Keterampilan Sosial

Elksnin & Elksnin (dalam Hertinjung dkk.,

2008)mengidentifikasi keterampilan sosial dalam beberapa ciri, antara lain:

- a. Perilaku interpersonal, yaitu perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial salah satunya keterampilan dalam menjalin persahabatan.
- b. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, yaitu perilaku seseorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial.
- c. Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik (*academic achievement*), yaitu perilaku yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah.
- d. Penerimaan teman sebaya (*peer acceptance*), perilaku yang berhubungan dengan penerimaan sebaya, misalnya mengajak teman terlibat dalam suatu

aktivitas, memberi dan meminta informasi dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain.

- e. Keterampilan berkomunikasi, yaitu keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik.

2.2.4 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Keterampilan Sosial

Menurut Cartledge & Milburn (dalam Temu, 2014) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keterampilan sosial, di antaranya :

- a. Karakteristik peserta didik

Karakteristik pribadi dan lingkungan tempat anak tumbuh merupakan salah satu hal yang dapat memengaruhi keterampilan sosialnya. Tingkat perkembangan, jenis kelamin (gender), kemampuan kognitif dan perilaku merupakan aspek-aspek penting yang dapat mengidentifikasi keterampilan sosial yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik.

- b. Kriteria lingkungan sosial meliputi:

- 1) Konteks budaya, merupakan suatu pertimbangan penting dalam mengajarkan keterampilan sosial pada anak. Perbedaan budaya juga akan berimplikasi terhadap keterampilan sosial.
- 2) Situasi spesifik (*situation specificity*), merupakan sebuah konsep yang relevan dengan keterampilan sosial. Anak dengan keterampilan sosial ditandai dengan adanya fleksibilitas perilaku, mereka memiliki kesadaran bahwa pada situasi yang berbeda diperlukan perilaku yang berbeda pula.
- 3) Hubungan teman sebaya, merupakan elemen terpenting dalam kehidupan anak dan memberikan kontribusi dalam perkembangan sosialnya. Peran keterampilan

sosial dalam hubungan teman sebaya menjadi salah satu faktor pendukung yang mendorong adanya penerimaan teman sebaya.

2.2.5 Manfaat memiliki Keterampilan Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendirian tanpa bantuan orang lain. Kebutuhan fisik (sandang, pangan), kebutuhan sosial (pergaulan, pengakuan, sekolah, pekerjaan), dan kebutuhan psikis termasuk rasa ingin tahu, rasa aman, perasaan religiusitas, tidak mungkin terpenuhi tanpa bantuan orang lain. Apalagi jika seseorang tersebut sedang menghadapi masalah baik ringan maupun berat. Pada saat-saat seperti itu seseorang akan mencari dukungan sosial dari orang-orang disekitarnya sehingga dirinya merasa dihargai, diperhatikan, dan dicintai (Tumanggor dkk, 2010).

Johnson dan Johnson (1999) mengemukakan enam hasil penting dari memiliki keterampilan sosial, yaitu :

a. Perkembangan kepribadian dan identitas

Hasil pertama adalah perkembangan kepribadian dan identitas karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil berinteraksi dengan orang lain, individu mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. Individu yang rendah dalam keterampilan interpersonalnya dapat mengubah hubungan dengan orang lain dan cenderung untuk mengembangkan pandangan yang tidak akurat dan tidak tepat tentang dirinya.

b. Mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir.

Keterampilan sosial juga cenderung mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata. Keterampilan yang paling penting, karena dapat digunakan untuk bayaran kerja yang lebih tinggi, mengajak orang lain untuk bekerja sama, memimpin orang lain, mengatasi situasi yang kompleks, dan menolong mengatasi permasalahan orang lain yang berhubungan dengan dunia kerja.

c. Meningkatkan kualitas hidup

Meningkatkan kualitas hidup adalah hasil positif lainnya dari keterampilan sosial karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim dengan individu lainnya.

d. Meningkatkan Kesehatan Fisik

Hubungan yang baik dan saling mendukung akan memengaruhi kesehatan fisik. Penelitian menunjukkan hubungan yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.

e. Meningkatkan Kesehatan Psikologis

Penelitian menunjukkan bahwa kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengarah pada kecemasan, depresi, frustrasi dan kesepian. Telah dibuktikan bahwa kemampuan membangun hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengurangi

distress psikologis, yang menciptakan kebebasan, identitas diri dan harga diri.

f. Kemampuan Mengatasi Stres

Hasil lain yang tidak kalah pentingnya dari memiliki keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi stres. Hubungan yang saling mendukung telah menunjukkan berkurangnya jumlah penderita stres dan mengurangi kecemasan. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stres dengan memberikan perhatian, informasi, dan umpan balik.

2.2.6 Keterampilan Sosial dalam Perspektif Islam

Seseorang yang melakukan keterampilan sosial berarti dia telah menjalin hubungan persaudaraan dan persahabatan dengan orang disekitarnya. Allah Swt menyebutkan orang yang berhasil menjalin persaudaraan sebagai Ulul Al-baab (orang yang berakal). Seseorang yang melakukan keterampilan sosial berarti dia menjalin persaudaraan dan persahabatan dengan orang yang ada disekitarnya. Allah Swt menciptakan manusia dengan berbagai perbedaan untuk saling mengenal seperti yang telah disebutkan dalam Al-Qur'an surat Al-Hujaraat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ١٥

Artinya:

Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling

mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal (Al-Hujaraat ayat 13).

Dalam ayat ini disebutkan bahwasanya manusia diciptakan dengan berbagai perbedaan akan tetapi perbedaan itu bukanlah masalah bagi setiap manusia, akan tetapi adanya perbedaan itu seharusnya dijadikan sebagai ajang untuk saling mengenal dan menjalin persaudaraan (ta'aruf).

Lebih dari itu, berhubungan dengan sesama manusia adalah kebutuhan yang sangat mendasar bagi setiap orang. Karena itulah Islam memerintahkan agar umat manusia menjalin persaudaraan (silaturahmi) yang dilandasi dengan perasaan cinta dan kasih sayang dan melarang untuk memutuskannya. Saling berkenalan dengan sesama umat Allah Swt sangat dianjurkan karena dengan saling mengenal maka kita tidak akan kesepian menjalani hari-hari dengan senang dan bahagia. Seperti yang dijelaskan pada surat An-Nisa' ayat 1 :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا

Artinya :

Hai sekalian manusia, bertakwalah kepada tuhan-mu yang telah menciptakan kamu dari seorang diri dan dari padanya Allah menciptakan isterinya; dan dari pada keduanya Allah memperkembang biakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain dan (peliharalah) hubungan

silaturahmi. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasi kamu (An-Nisa' ayat 1).

Berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia adalah kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain secara kodrati manusia adalah makhluk sosial, yang memerlukan hubungan dengan sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara normal. Manusia juga perlu berinteraksi dengan sesamanya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan dalam hidupnya, baik kebutuhan fisiologis, seperti kebutuhan akan makan dan minum, kebutuhan tempat tinggal, dan lain-lain, maupun kebutuhan psikologis, semisal kebutuhan akan cinta dan kasih sayang, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan aktualisasi diri dan sebagainya yang hanya akan dapat dipenuhi jika seseorang bersedia bekerjasama dengan sesamanya.

Remaja yang dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial serta terhadap perannya dalam kelompok maka remaja tersebut akan menyesuaikan diri dengan baik secara sosial. Keterampilan sosial dalam perspektif Islam diartikan sebagai hubungan silaturahmi. Setiap manusia yang beriman diwajibkan bagi mereka menjaga silaturahmi karena Allah Swt sangat membenci orang-orang yang memutuskansilaturahmi. Silaturahmi mempunyai manfaat dan pengaruh yang sangat positif bagi kondisi kejiwaan seseorang, seperti bersilaturahmi dengan orang lain dapat menghilangkan kejenuhan, keletihan, kesepian dan dapat mengurangi ketegangan jiwa dan emosi seseorang. Lebih mendalam lagi, silaturahmi juga akan menjadikan seseorang memiliki banyak relasi, banyak sahabat dan

kenalan, menemukan teman akrab dan terpercaya, sehingga seseorang akan bertukarpikiran dengannya mengenai berbagai hal yang terjadi pada dirinya, memintamasukan untuk menghadapi persoalan yang sulit agar dapat meringankan beban hatinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang melakukan keterampilan sosial berarti dia telah menjalin hubungan persaudaraan dan persahabatan dengan orang disekitarnya. Dengan cara berbuat baik terhadap sesama manusia maka akan terbentuk suatu interaksi atau penyesuaian sosial yang baik. Dan Allah Swt menyukai orang-orang yang berbuat baik antara sesamanya. Setiap manusia yang beriman diwajibkan bagi mereka menjaga silaturrahim karena Allah Swt sangat membenci orang-orang yang memutuskan silaturrahim. Silaturrahim akan menjadikan seseorang memiliki banyak relasi, banyak sahabat dan kenalan, menemukan teman akrab dan terpercaya, sehingga seseorang akan bertukar pikiran dengannya mengenai berbagai hal yang terjadi pada dirinya, meminta masukan untuk menghadapi persoalan yang sulit agar dapat meringankan beban hatinya.

2.3 Remaja

2.3.1 Pengertian Remaja

Istilah remaja berasal dari kata Latin *adolescence* yang berarti "tumbuh" atau "tubuh menjadi dewasa". Istilah *adolescence* mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Hurlock, 1980). Awal masa remaja berlangsung kira-kira dari usia tiga belas tahun sampai enam belas atau tujuh belas tahun dan akhir masa

remaja bermula dari usia enam belas atau tujuh belas tahun sampai delapan belas tahun, sehingga sering kali dibahas mengenai pertumbuhan dan perkembangan pada fase remaja. Pengertian perkembangan menunjukkan pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat di ulang kembali (dalam Monks dan Knoers, 2014).

Piaget (Hurlock, 1980) mengatakan secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber. Termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkan untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan.

Menurut Monks dan Knoers (2014) suatu analisis yang cermat mengenai semua aspek perkembangan dalam masa remaja, yang secara global berlangsung antara umur 12 dan 21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun: masa remaja awal, 15-18 tahun: masa remaja pertengahan, 18-21 tahun: masa remaja akhir, akan banyak faktor yang masing-masing perlu mendapat tinjauan tersendiri.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22

tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis.

2.3.2 Ciri-Ciri Masa Remaja

Masa remaja memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan masa-masa sebelumnya dan sesudahnya. Menurut Hurlock (1980) ciri-ciri remaja antara lain sebagai berikut.

a. Masa remaja sebagai periode penting

Dikatakan periode penting, dikarenakan pada masa individu mengalami perkembangan baik secara fisik maupun secara psikis. Perkembangan berarti serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Van dan Daele mengatakan perkembangan berarti perubahan secara kualitatif. Ini berarti bahwa perkembangan bukan hanya sekedar penambahan beberapa sentimeter pada tinggi badan seseorang melainkan suatu integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks seperti fisik, psikis dan sosial.

b. Masa remaja sebagai masa peralihan

Peralihan tidak berarti terputus dengan atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih-lebih sebuah peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya. Artinya, apa yang telah terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekasnya pada apa yang terjadi sekarang dan yang akan datang.

c. Masa remaja sebagai masa perubahan

Selain perubahan fisik, remaja juga mengalami perubahan dalam psikisnya yang meliputi perubahan emosi, pola perilaku serta wawasan berfikir. Secara psikologis kedewasaan bukan hanya akumulasi dari pencapaian suatu umur tertentu, melainkan merupakan suatu keadaan dimana sudah terdapatnya ciri-ciri psikologis tertentu pada diri seseorang.

d. Masa remaja sebagai periode bermasalah

Pada masa ini remaja banyak mengalami masalah rumit yang kebanyakan bersifat psikologis. Hal ini disebabkan oleh emosionalitas remaja yang kurang bisa dikuasai, sehingga kurang mampu mengadakan konsensus dengan pendapat orang lain yang bertentangan dengan pendapatnya dan mengakibatkan pertentangan sosial. Selain itu, juga disebabkan berkurangnya bantuan dari orangtua atau orang dewasa lain dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Pada masa kanak-kanak, dia selalu dibantu oleh orangtua dan gurunya, dan pada saat ini dia menganggap dirinya lebih mampu dan menganggap orangtuanya dan gurunya terlalu tua untuk dapat mengerti dan memahami perasaan, emosi, sikap, kemampuan berfikir dan status mereka.

e. Masa remaja sebagai periode yang penuh gejolak

Banyak sekali perilaku remaja yang sangat berani, impulsif tanpa melihat resikonya, hal ini disebabkan rasa ingin tahu dan ingin mencoba dari remaja tersebut sangat besar.

f. Masa remaja sebagai periode yang tidak realistis

Para remaja pada saat ini kadang kala pola berfikir mereka tidak realistis, mereka cenderung banyak

memandang kehidupan secara berlebih tanpa memikirkan realitas yang sebenarnya.

g. Masa remaja sebagai masa mencari identitas.

Untuk mencari jati diri mereka sebenarnya kadang-kadang remaja berperilaku yang negatif dan mengganggu kepentingan umum. Ini mereka lakukan untuk menarik perhatian orang dewasa atau masyarakat lingkungan sekitar mereka.

h. masa remaja: waktu bagi kesempatan dan risiko

Menurut Youngblade dkk (dalam Papalia, 2015) masa remaja menawarkan banyak kesempatan untuk pertumbuhan, tidak hanya dari dimensi fisik, tetapi juga dalam kompetensi kognitif dan emosional, otonomidan harga diri, serta intimasi. Orang muda yang memiliki hubungan yang mendukung dengan orangtua, sekolah dan komunitasnya cenderung berkembang dengan cara yang positif dan sehat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya ciri-ciri remaja antara lain terjadi perubahan fisik, psikis maupun sosialnya. Selain itu remaja juga dianggap sebagai periode penuh gejolak dan rawan dengan berbagai masalah. Hal ini dikarenakan pada masa ini para remaja berusaha untuk mencari jati diri dan pengakuan dari masyarakat.

2.3.3 Tugas-Tugas Perkembangan Remaja

Sebagai seorang remaja yang dalam pertumbuhan dan perkembangan untuk menjadi dewasa, remaja memiliki

tugas-tugas yang harus dilakukannya demi mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa.

Adapun tugas-tugas perkembangan remaja menurut Hurlock (1980) adalah :

- a. Mampu menerima keadaan fisiknya.
- b. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa.
- c. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis.
- d. Mencapai kemandirian emosional.
- e. Mencapai kemandirian ekonomi.
- f. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
- g. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orangtua.
- h. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.
- i. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan.
- j. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Sedangkan menurut Havighurst (1976) dalam (dalam Monks dan Knoers, 2014) mengemukakan sejumlah tugas-tugas perkembangan, berasal dari penelitian-penelitian lintas budaya. Bagi usia 12-18 tahun tugas perkembangannya adalah:

- a. Perkembangan aspek-aspek biologis.
- b. Menerima peranan dewasa berdasarkan pengaruh kebiasaan masyarakat sendiri.
- c. Mendapatkan kebebasan emosional dari orangtua atau orang dewasa yang lain.

- d. Mendapatkan pandangan hidup sendiri.
- e. Merealisasi suatu identitas sendiri dan dapat mengadakan partisipasi dalam kebudayaan pemuda itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tugas-tugas perkembangan remaja adalah sikap dan perilaku dirinya sendiri dalam menyikapi lingkungan di sekitarnya. Perubahan yang terjadi pada fisik maupun psikologisnya menuntut anak untuk dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan dan tantangan hidup yang ada dihadapannya.

2.4 Hubungan Keterampilan Sosial Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak, menurut Aristoteles, ia mengatakan bahwa ada hubungan yang sangat erat antara kegiatan bermain anak dengan keinginan yang akan dilakukan anak dimasa yang akan datang. Sebagai contoh anak yang bermain balok-balokan dimasa dewasanya akan menjadi arsitek. Anak yang suka menggambar maka akan menjadi pelukis dan lain sebagainya, maka dari itu bermain sangatlah penting bagi anak, melalui bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional, mengembangkan aspek motorik yaitu melalui motorik kasar dan motorik halus, dan biasanya anak bermain dengan cara menggunakan *kinestetik body, visual, dan audiotory*.

Game online merupakan suatu bentuk permainan *audio visual* yang melibatkan banyak pemain didalamnya dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet.

Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain game menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan. Seseorang yang telah adiksi *game online* akan mengorbankan apa yang dimiliki baik berupa uang, waktu, kesehatan bahkan teman atau keluarga, mereka seperti terhipnotis oleh daya tarik yang kuat dari *game online* sehingga mereka tidak mampu berhenti untuk memainkannya.

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat, dengan adanya internet banyak memberikan fasilitas hiburan dan kemudahan untuk mengetahui apa saja, dimana biasanya permainan seperti *game online* yang lebih mengutamakan secara *visual* dan *audiotory*. Namun dengan perkembangan teknologi saat ini memunculkan seperti dua mata sisi uang, bahwa suatu hal pasti ada sisi positif dan negatif. Adapun beberapa dampak dari bermain *game online* yang menimbulkan berbagai dampak positif maupun negatif. Dampak positif yang bisa menimbulkan pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi oleh orangtua, otak remaja akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir, emosional peserta didik dapat diluapkan dengan bermain *game*, dan lebih berfikir kreatif. Sedangkan dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah peserta didik akan lebih malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orangtua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game online*, uang saku atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan terganggu, emosional juga terganggu karena

efek *game*, dan jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik atau remaja *gamers* (dalam masya dan candra, 2016).

Chen dan Chang (2008) mengatakan salah satu dari aspek kecanduan *game online* adalah *interpersonal problems*, yang merupakan persoalan-persoalan berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain atau kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan sosial. Banyak remaja yang kurang memiliki keterampilan sosial yang kurang baik mengalihkan perhatiannya ke *game online* sebagai pengalihan, seperti yang dinyatakan Oleh Elihu Katz, Jay G Blumber , dan Michael Gurevith (Temu, 2017) dengan teori *Uses and Gratification*nya bahwa pengguna media memainkan peran yang aktif dalam memilih dan menggunakan media. Pengguna media menjadi bagian yang aktif dalam proses komunikasi yang terjadi secara berorientasi pada tujuannya dalam media yang digunakannya. Hal tersebut memperkuat bahwa remaja yang tidak memiliki keterampilan sosial yang baik lebih memilih aktif menggunakan media seperti halnya *game online*. Dengan bermain *game online* remaja yang memiliki keterampilan sosial yang kurang baik akan enggan untuk meninggalkan hal tersebut karena *game online* disini dapat menimbulkan rasa kecanduan dan efek negatif pada remaja tersebut.

Selanjutnya ada dua faktor penyebab terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dimana faktor eksternal yang cukup berperan besar terhadap kecanduan *game online*. Faktor eksternal terjadinya adiksi terhadap *game online* diantaranya adalah orang yang memiliki hubungan sosial

yang kurang seperti remaja yang sering menyendiri sendiri, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Lingkungan yang kurang terkontrol yang bisa menyebabkan kecanduan *game online*, contohnya remaja yang tidak bisa mengontrol diri karena melihat teman-temannya yang lain banyak bermain *game online* sehingga remaja memiliki kebiasaan bermain *game* karena faktor ikut-ikutan teman. Selanjutnya harapan orangtua yang terlalu tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan (Masya dan Candra, 2016).

Menurut Riggio (dalam Manusov, 2004) salah satu dari dimensi keterampilan sosial adalah *social expressivity* yaitu keterampilan komunikasi verbal dalam interaksi sosial, sehingga orang yang memiliki *social expressivity* yang rendah mengalihkan perhatiannya ke *game online* sebagai pengalihan. Seperti penelitian yang dilakukan (Kamaruzzaman, 2016) dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan moderennya peralatan komunikasi, cara berkomunikasi siswa juga mengalami perubahan. Komunikasi tidak hanya dilakukan secara personal (komunikasi yang melibatkan dua orang saja) namun sudah dilakukan kelompok dan komunikasi massa (media massa). Komunikasi akan berjalan dengan baik apabila dilakukan dengan beberapa keterampilan seperti keterampilan berbicara atau komunikasi verbal, namun masih ditemukan beberapa remaja yang tidak menggunakan keterampilan sosial dengan baik. Hal ini

tampak pada gejala-gejala seperti kurangnya kemampuan dalam berbicara.

Menurut Carl Jung, individu *introvert* cenderung memiliki perilaku seperti diam, pemalu dan merasa tidak nyaman di situasi sosial. Tidak jarang mereka menjadi agresif, bandel, pembangkang atau menjadi seorang pemurung serta menarik diri dari interaksi sosial. Anak yang memiliki masalah interaksi sosial cenderung memberikan dampak buruk pada tumbuh kembang anak terutama aspek psikologis dan sosial, anak *introvert* yang menyendiri dan menarik diri dari lingkungan sosialnya mengalihkan pada sebuah hiburan yang menyenangkan bagi anak *introvert* seperti mengalihkan pada media sosial dan *game online* atau permainan lainnya. Sehingga dengan keadaan seperti itu, anak *introvert* akan mengalami masalah interaksi sosial dan berdampak buruk pada keterampilan sosial anak. Beberapa fakta yang menunjukkan bahwa anak dengan keterampilan sosial rendah umumnya tidak disukai, dikucilkan atau diabaikan (dalam Rahmawati dkk, 2010).

Allah Swt telah mengingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah dan mementingkan hal lain selain beribadah kepada Allah, dalam hal ini *adiksi game online* termasuk didalamnya. Islam menganjurkan untuk menjauhi perkara-perkara yang dapat menyebabkan adiksi. Sebagaimana Allah berfirman:

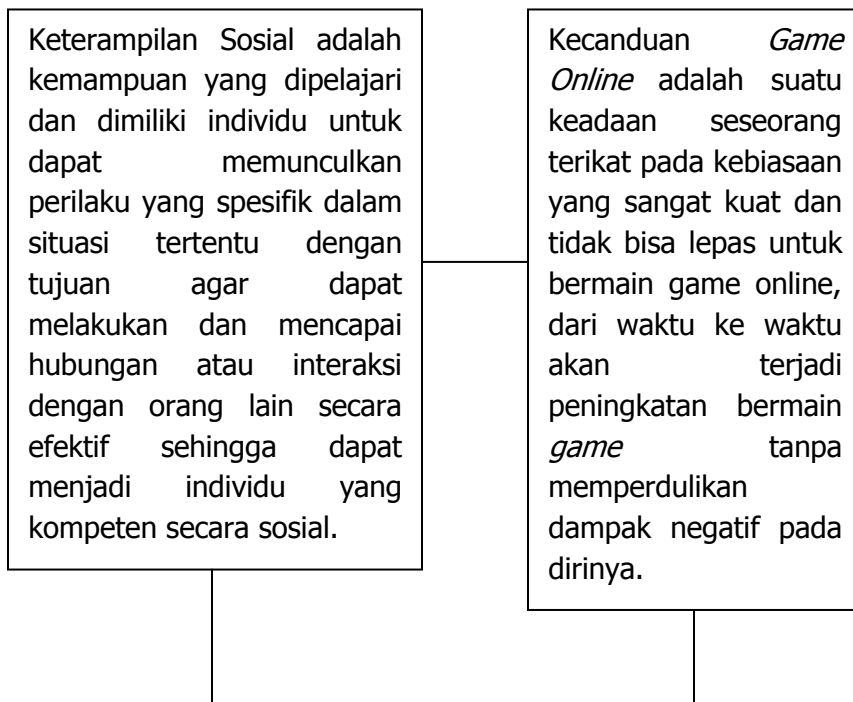
Artinya:

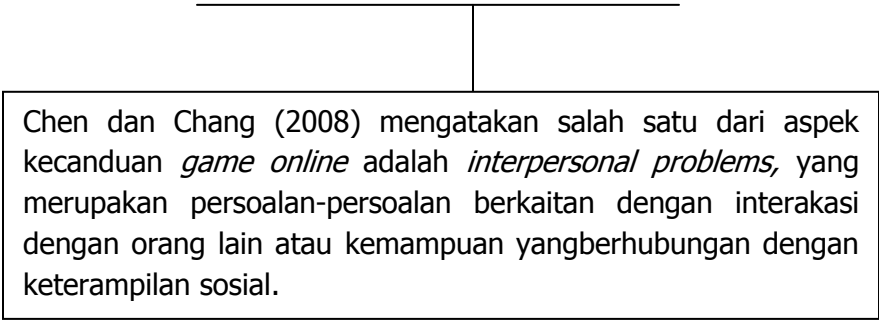
Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. mereka Itulah orang-orang yang fasik (QS Al-Hasyr ayat 19).

Banyak adiksi *game online* yang menomor satukan *game* daripada hal-hal yang lebih penting seperti beribadah, sehingga para adiksi *game online* berada jauh dari sisi Allah. Bagi remaja yang berlebihan bermain *game online* dapat menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum belajar, bahkan waktu untuk bersosialisasi dengan teman maupun keluarga akan sangat berkurang.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial mempunyai hubungan dengan *addiction game online* pada remaja *gamers*.

2.5 Kerangka Konseptual





Chen dan Chang (2008) mengatakan salah satu dari aspek kecanduan *game online* adalah *interpersonal problems*, yang merupakan persoalan-persoalan berkaitan dengan interaksi dengan orang lain atau kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan sosial.

2.6 Hipotesis

Berdasarkan pemahaman tersebut, hipotesis yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah: Ada Hubungan keterampilan sosial dengan Kecanduan *Game Online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara.