

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia remaja adalah umur individu yang berada dalam usia 10-19 tahun. Dimana usia remaja terbagi menjadi atas 3 kategori, yaitu usia remaja awal (10-12 tahun), usia remaja madya (13-15 tahun) dan usia remaja akhir (16-19 tahun). Menurut Sarwono dalam penelitiannya remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa, serta terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relative mandiri.

Menurut Hikmandayani definisi remaja adalah masa peralihan, Ketika individu tumbuh dari masa anak-anak menjadi individu yang memiliki kematangan. Pada masa tersebut, ada dua hal yang penting menyebabkan remaja melakukan pengendalian diri. Dua hal tersebut pertama, hal yang bersifat eksternal, yaitu adanya perubahan lingkungan dan kedua, hal yang bersifat internal, yaitu karakteristik di dalam diri remaja yang membuat remaja relative lebih bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya.¹

Masa remaja kerap dinilai sebagai masa perkembangan yang menantang dalam perjalanan hidup individu. Masa di mana seseorang bergerak meninggalkan dunia anak-anak menuju kehidupan mandiri, yang menempatkan individu di posisi peralihan dan menghendaki begitu banyak penyesuaian. Ada remaja yang kemudian berhasil dengan baik menjalani tahapan perkembangannya, namun ada pula yang terjebak dalam ketidaktepatan adaptasi, sehingga mengalami sejumlah persoalan psikologi seperti

¹ Hikmandayani, s.st., M.keb, dkk, "*Psikologi Perkembangan Remaja*".(jln Banjaran, desa banjaran, 2023), hlm. 1.

terjadinya kasus-kasus kenakalan, kejahatan remaja, atau berbagai problem personal lain yang cukup memberi hambatan ketika memasuki fase dewasa.² Masyarakat Indonesia menganggap usia 11 tahun sudah akil baligh di mana usia tersebut tanda-tanda seksual sekunder mulai terlihat. Pada usia tersebut mulai ada tanda-tanda penyempurnaan jiwa seperti tercapainya identitas diri (*ego identity*), tercapainya fase genital dan perkembangan psikoseksual, dan tercapainya puncak perkembangan kognitif maupun moral. Batas usia 24 tahun merupakan batas maksimal bagi remaja untuk diberikan peluang bagi mereka yang sampai batas usia tersebut masih menggantung diri kepada kedua orang tuanya.³

Pada masa ini, remaja yang baru mengalami fase pubertas seringkali menampilkan gejala emosi, menarik diri dari keluarga, serta mengalami banyak masalah, baik di rumah, sekolah, ataupun di lingkungan pertemanannya.⁴

Perkembangan masa remaja saat ini juga diperlukan perhatian khusus, karena pada masa sekarang pergaulan remaja bisa dikatakan sangat mengkhawatirkan apalagi di arus modernisasi yang mendunia. Apalagi di masa sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak ada habisnya menghasilkan sebuah produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya.⁵

Menurut Hurlock dalam penelitian Nurul remaja adalah suatu usia di mana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia di mana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa remaja adalah fase yang secara berangsur-angsur menuju kematangan fisik, akal, jiwa,

² Endang Prastuti, Syaidah Aulia, dkk, “*Dinamika Perkembangan Remaja*”, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 1.

³ Tiara Devi Farisa, dkk, “faktor-faktor penyebab perilaku seksual menyimpang pada remaja tunagritha SLB N Semarang”, *Development and clinical psychology*, vol. 2 No. 1 (januari 2019), hlm. 9.

⁴ Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 1980), hlm. 207.

⁵ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 230.

sosial serta emosi sehingga tidak merasa di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan sejajar.

Sejalan dengan pendapat Syamsu Yusuf dalam Nurul bahwa remaja siswa sekolah lanjutan tingkat pertama dan siswa sekolah lanjutan tingkat atas adalah siswa yang sedang berada dalam proses berkembang ke arah kematangan. Namun dalam menjalani proses perkembangan ini, tidak semua remaja dapat mencapainya secara mulus. Di antara para remaja masih banyak yang mengalami masalah, yaitu remaja yang menampilkan sikap dan perilaku menyimpang, tidak wajar dan bahkan α -moral, seperti: membolos dari sekolah, tawuran, tindak kriminal. Mengonsumsi minuman keras (miras), menjadi pecandu napza, dan *free sex* (berhubungan sebadan sebelum menikah).⁶ Secara biologis di tandai dengan tumbuh dan berkembangnya *seks* primer dan *seks* sekunder sedangkan secara psikologis ditandai dengan sikap dan perasaan, keinginan, dan emosi yang lebih labil atau tidak menentu.⁷ Masa remaja ditandai dengan sejumlah karakteristik penting yang meliputi pencapaian hubungan yang matang dengan teman sebaya, dapat menerima dan belajar peran sosial yang dijunjung tinggi oleh masyarakat, serta bisa menerima keadaan fisik dan mampu menggunakannya secara efektif, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa.⁸

Biasanya awal memasuki tahap remaja keadaan emosi yang dirasakan oleh remaja akan naik turun dan tidak stabil dan apabila itu terjadi individu yang mengalami keadaan tidak stabil akan meluapkan emosinya kepada orang terdekat yang ada di sekitarnya. Dari sifat itu dapat dilihat bahwa individu remaja tersebut sedang mengalami atau sedang memasuki tahap perkembangan emosi.

⁶ Nurul Azmi, "Potensi Emosi Remaja dan Pengembangannya", Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 2 No. 1 (Maret 2019), hlm. 39.

⁷ Hidayah Bariyyah Khoirul, dkk, "Konsep diri, adversity quotient dan penyesuaian diri pada remaja, Persona", Jurnal Psikologi Indonesia, Vol. 5 No. 1 (Mei 2016), hlm. 139.

⁸ Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 16.

Jika berbicara tentang emosi maka setiap orang akan mengatakan bahwa ia pernah merasakannya. Setiap orang bereaksi terhadap keberadannya. Hidup manusia sangat kaya akan pengalaman emosional. Hanya saja ada yang sangat kuat dorongannya, adapula yang sangat samar sehingga ekspresinya tidak tampak. Ekpresi emosi akan kita kenali pada setiap jenjang usia mulai dari bayi hingga orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan.

Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Menurut Yeni dalam *World Book Dictionary* emosi didefinisikan “sebagai berbagai perasaan yang kuat,” seperti perasaan benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan. Macam- macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi.⁹

Pada tahap masa remaja ini biasanya mereka akan sering untuk mencoba hal yang baru atau dalam artian diusia ini remaja mencari jati dirinya. Remaja lebih suka bergaul dengan teman sebaya dan mengenal dunia baru dengan teman-temannya, seperti ingin mengenal lebih dalam tentang dunia maya dengan menggunakan suatu alat elektronik seperti *gawai*. Seperti yang kita tau sekarang ini gadget tidak pernah lepas dari setiap individu yang memilikinya bahkan ada yang sampai kecanduan *gawai* atau yang di diagnosa mengalami adiksi.

Dari adanya situs permainan *game online* banyak anak remaja sekarang yang tertarik mencoba bermain *game online* dan sangat sulit untuk dipisahkan dari hal tersebut. Mereka akan rela kehilangan waktu yang luang hanya untuk bermain *game online*.

⁹ Yeni Rachmawati, M.Pd., *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Taman Kanak- Kanak*, (Jakarta: Indonesia, 2004). Hlm. 14.

Game online 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 *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama, bahkan dengan jarak yang berjauhan bisa bermain *game online* secara bersama-sama.¹⁰ *Game online* mengajarkan sesuatu hal yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan didalam *game online* tersebut.¹¹ Dan sering mengalami perubahan emosi saat mereka sedang bermain *game online*.

Teori emosi menurut James-Lange, teori ini disebut setelah masing-masing William James dari Amerika Serikat dan Carl Lange dari Denmark, memperkenalkan teorinya yang hampir bersamaan. Carl Lange mengemukakan bahwa emosi identik dengan perubahan-perubahan dalam sistem peredaran darah. Pendapat ini kemudian dikembangkan oleh James dengan mengatakan bahwa emosi adalah hasil persepsi seseorang terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuh sebagai respon terhadap rangsangan-rangsangan yang datang dari luar. Teori ini menekankan emosi sebagai respon dari perubahan faali yang terjadi pada dirinya.¹²

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada anak remaja yang mengalami kecanduan *game online* dan salah satu anak remaja yang mengalami kecanduan terhadap *game online* berada di SMP 6 Sungai Selan, tepatnya di Desa Keretak Atas Kecamatan Sungai Selan. Dalam wawancara singkat yang dilakukan ,menunjukkan bahwa terdapat tiga anak remaja laki-laki yang mengalami perubahan emosi saat sedang bermain *game*

¹⁰ R. Pramudia Trisnani, Silva Yula Wardani, Stop Kecanduan Game Online, (Madiun : UNIPMA Press, 2018), hlm 4.

¹¹ Mimi ulfa, "Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, Disertasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau, 2017, hlm. 3.

¹² M. Darwis Hude, "Emosi", (Jl. H. Baping Raya No. 100 Ciracas, Jakarta 1340), hlm. 55.

online yang berinisial YF, JA, dan MA. YF merupakan siswa SMP 6 Sungai Selan yang berusia 14 tahun. YF tinggal di Desa SarangMandi Kecamatan Sungai Selan. Ia merupakan siswa yang bisa dibilang mengalami perubahan atau dinamika emosi saat bermain *game online* di karenakan setiap ia bermain *game* selalu mengalami perubahan emosi yang tidak stabil dan juga bisa melupakan waktu berjam-jam hanya untuk bermain *game online*, ketika sedang asik bermain *game* dan pada saat bermain mengalami kekalahan atau sesuatu yang tidak bisa ia terima dengan baik, maka disitulah emosi yang akan keluar berupa kata-kata kotor yang terlontar dari mulutnya, atau bisa menyakiti dirinya sendiri secara fisik seperti menghentakkan kakinya ke lantai karena emosi yang tidak stabil sedang keluar dari diri subjek tersebut sehingga benda apapun atau kata apapun bisa keluar dari diri subjek tersebut.

Lalu JA, merupakan anak laki-laki yang berusia 15 tahun. Ia juga merupakan siswa SMP 6 Sungai Selan, yang ditinggal di Desa Sarang Mandi Kecamatan Sungai Selan. JA juga merupakan siswa SMP yang bisa dibilang juga mengalami perubahan emosi saat bermain *game online*, ketika RA sedang bermain *game* ia juga mengalami hal yang sama dengan subjek pertama di atas bedanya RA ini lebih ringan mengalami perubahan emosi saat bermain *game online* tersebut, seperti hanya melontarkan kata-kata kotor saat mengalami halangan dalam bermain *game online*.

Sedangkan subjek terakhir ini yang berinisial MA yang berusia 15 tahun sama dengan dua subjek di atas MA juga siswa asal SMP 6 Sungai Selan yang tinggal di Desa Keretak Atas Kecamatan Sungai Selan. MA ini juga sama dengan subjek dua di atas juga mengalami hal yang sama ketika sedang bermain *game online* akan mengalami perubahan dan perkembangan emosi yang tidak stabil. MA juga akan sering mengeluarkan kata-kata yang kotor. Tidak hanya itu kekerasan secara fisik juga ia lakukan pada dirinya sendiri seperti apabila ia mengalami kekalahan dalam bermain

game ia akan menyakiti dirinya sendiri dengan menghentakkan kakinya ke lantai saat mengalami kekalahan dalam bermain *game online*.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa banyak sekali masalah perkembangan dan perubahan emosi yang signifikan dialami oleh ketiga subjek di atas. Banyak anak-anak remaja SMP yang sulit mengontrol dan mengendalikan emosinya apabila sedang bermain *game online* dan lebih memprioritaskan *game onlinenya* dari pada hal apapun. Maka dari itu, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana dinamika emosi pada siswa kelas 3 SMP yang bermain *game online*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membahas dan meneliti permasalahan tersebut untuk sebuah skripsi dengan judul “Dinamika Emosi Pada Siswa Kelas 3 SMP Yang Bermain *Game Online*.”

B. Rumusan Masalah

Dari paparan latar belakang yang sudah dituliskan muncul rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana proses Dinamika Emosi Pada Siswa Kelas 3 SMP Yang Bermain *game online* di SMP 6 Sungai Selan.
2. Apa saja faktor yang membuat siswa SMP bermain *game online*.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Dinamika Emosi Pada Siswa Kelas 3 SMP Yang Bermain *game online* di SMP 6 Sungai Selan.
2. Untuk menjelaskan faktor apa saja yang membuat siswa SMP bermain *game online*.

D. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Sebagai pemberian teori dan pengalaman tentang hal-hal yang terkait dengan Dinamika Emosi Pada Siswa Kelas 3 SMP Yang Bermain *game online*.

2. Kegunaan Praktis

Sebagai acuan untuk orang tua dan masyarakat mengenai dinamika emosi siswa kelas 3 SMP yang bermain *game online*.

E. Telaah Pustaka

Adapun hasil penelusuran mengenai telaah pustaka dalam penelitian ini, ada beberapa uraian dari hasil penelitian yang berkaitan yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai sumber rujukan penelitian ini. Beberapa telaah pustaka yang menyangkut penelitian yang akan saya teliti diantaranya sebagai berikut:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh I Gusti Ayu Arya Dewi Lestari, Fakultas Kesehatan Program Studi Sarjana Keperawatan Institut Teknologi dan Kesehatan Bali Denpasar, yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Perubahan Emosi Anak di SMP Negeri 2 Denpasar.” Yang mana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hubungan kecanduan *game online* terhadap perubahan emosi pada anak SMP. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini menyatakan bahwa adanya hubungan kecanduan *game online* terhadap perubahan emosi anak SMP.¹³

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Aika Rahmatika Asri tahun 2022, program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, yang berjudul “Kecanduan *Game Online* Siswa dan Penanganannya pada Era Pandemi di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA 13 Bone).” Yang mana penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana kecanduan *game* dan cara penanganannya pada remaja.¹⁴

¹³ Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Perubahan Emosi Anak di SMP Negeri 2 Denpasar.

¹⁴ Aika Rahmatika Asri tahun,(2022). Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya pada Era Pandemi di SMA Negeri 13 Bone.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Imrucha Oktavia tahun 2021, Program SI Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang, yang berjudul “Hubungan Antara Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan Emosi Siswa SMP”. Yang mana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan kecanduan *game online* dengan emosi SMP yang dialaminya.¹⁵

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Muh. Hajar Isman tahun 2019, Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Yang berjudul “ Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa).” Yang mana penelitian dari skripsi ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan game online yang terjadi di SMP Negeri 2 Sungguminasa.¹⁶

Kelima, skripsi yang ditulis oleh Indi Halimatus Sa’diyah tahun 2022, Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon. Yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa PUI Cilimus Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).” Yang mana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa PUI. Metode dari penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian korelasional. Data penelitian ini menggunakan penyebaran angket atau kuisioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* pada siswa memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap perkembangan emosi siswa PUI.¹⁷

Kesimpulan dari hasil penelitian terdahulu menyebutkan bahwa adanya perkembangan emosi yang terjadi saat anak remaja siswa SMP bermain *game online*.

¹⁵ Silvia Oktavia,(2021). Hubungan Antara Tingkat Kecanduan Game Online dengan Emosi Siswa SMP.

¹⁶ Muh. Hajar Isman, (2019). Kecanduan Game Online dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa)

¹⁷ Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI PUI Kab. Kuningan

Perkembangan emosi sangatlah berpengaruh dan signifikan terjadi pada diri remaja saat bermain *game online*, kebanyakan penelitian di atas mengambil subjek dari anak-anak sekolah atau anak remaja dikarenakan anak usia remaja sangat rentan terpengaruh oleh hal semacam *game online* tersebut. Oleh karena itu, peneliti akan mencari tahu lebih dalam bagaimanakah dinamika emosi pada siswa kelas 3 SMP yang bermain *game online*. Karena penelitian sebelumnya atau penelitian diatas belum ada yang membahas tentang bagaimana dinamika emosi pada siswa kelas 3 SMP yang bermain *game online*.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami dan mengetahui secara umum tentang gambaran yang akan disusun oleh peneliti. Skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun sistematika penulisan yang peneliti maksud adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas secara garis besar mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINAJUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan menguraikan tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian saat ini.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini akan memaparkan tentang cara dalam melakukan penelitian adapun isi dari bab tiga pada penelitian ini meliputi penjelasan mengenai metode penelitian, jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini terdiri dari pemaparan terhadap temuan penelitian dan memberikan pembahasan rinci mengenai hasilnya.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab ini akan membahas tentang kesimpulan dan penelitian ini dan sasaran terkait pada penelitian ini.