

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Persepsi

2.1.1.1 Pengertian Persesi

Persepsi dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) diartikan “proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pancaindranya.” Persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi memberikan stimulasi inderawi (sensory stimuli). Sensasi menerima stimuli melalui panca indera dan persepsi memaknai stimuli dengan bantuan kalbu. Beberapa pakar mendefinisikan persepsi, diantaranya:

- 1 Menurut Bimo Walgito (2004: hlm.87-88) mengatakan bahwa Persepsi adalah “suatu proses yang di dahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris.”
- 2 Menurut Irwanto (2014: hlm.71) mengatakan bahwa persepsi adalah proses diterimanya rangsang (objek, kualitas, hubungan antar gejala, maupun peristiwa) sampai rangsang itu disadari dan dimengerti.
- 3 Jalaluddin Rakhmat (2013: hlm.85) mengatakan bahwa Persepsi adalah pengalaman tentang objek atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan pesan. Secara singkat, persepsi adalah memberikan makna pada stimulus inderawi (sensori stimuly). Dari beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa persepsi adalah suatu pemahaman/tanggapan, cara pandang, tindakan, gambaran yang diberikan seseorang terhadap suatu hal berdasarkan apa yang dialami, dilihat dan dirasakan sehingga dapat diperoleh adanya suatu kesimpulan.

Kementerian Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa orang tua adalah “ayah ibu kandung, orang yang dianggap tua (cerdik, pandai, ahli, dan sebagainya), sebagai orang yang dihormati dan disegani.” Orang tua merupakan “orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan.” Orang tua adalah “setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga

yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu.” Orang tua juga dapat disebut “pendidik menurut kodrat yakni pendidik pertama dan utama karena secara kodrati anak manusia dilahirkan oleh orang tuanya (ibunya) dalam keadaan tidak berdaya. Pada dasarnya orangtua adalah pimpinan dalam sebuah keluarga yang memiliki tanggungjawab besar terhadap anak-anaknya, baik dalam pendidikan maupun kebutuhan kehidupan sehari-harinya. Setelah menguraikan tentang persepsi dan orangtua di atas, maka dapat dipahami bahwa persepsi orangtua adalah suatu pemahaman/tanggapan, cara pandang, tindakan, gambaran oleh seseorang yang paling utama memegang peranan dalam kelangsungan hidup rumah tangga dan paling bertanggung jawab atas anak dalam keluarga terhadap suatu hal melalui panca indera yang dimilikinya sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan atas apa yang dipahami.

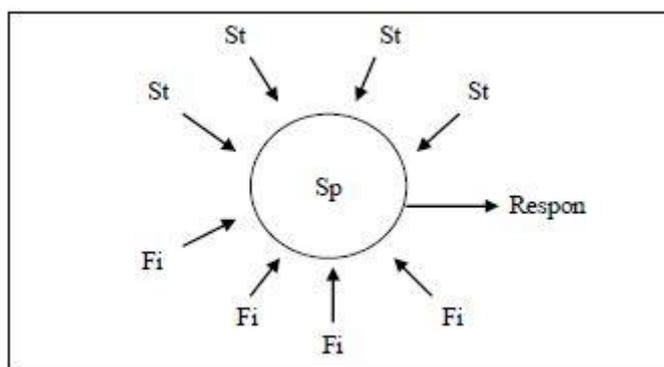
2.1.1.2 Proses Terjadinya Persepsi

Proses terjadinya persepsi diawali adanya stimulus yang diterima individu dari luar dirinya. Stimulus tersebut sebelum menjadi persepsi terlebih dahulu mengalami proses dalam diri individu. Proses tersebut melibatkan unsur fisiologis dan psikologis orang yang bersangkutan. Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab (2014;hlm.86) menjelaskan terkait proses terjadinya persepsi, yaitu: Persepsi berlangsung saat seseorang menerima stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ tubuh yang bisa digunakan sebagai alat bantu yang dinamakan alat indra kemudian masuk ke dalam otak. Di dalamnya terjadi proses berpikir yang pada akhirnya terwujud dalam sebuah pemahaman. Pemahaman ini yang kurang lebih disebut persepsi. Bimo Walgito (2014: hlm.90) juga menjelaskan proses terjadinya persepsi yang kurang lebih sama dengan pendapat diatas, menurutnya proses terjadinya persepsi adalah sebagai berikut:

Objek menyebabkan stimulus dan stimulus mengenai alat indera atau reseptor. Proses ini dinamakan proses kealaman (fisik). Stimulus yang diterima oleh alat indera dilanjutkan oleh syaraf sensorik ke otak. Proses ini dinamakan proses fisiologis. Kemudian terjadilah suatu proses di otak, sehingga individu apa menyadari apa yang dia terima dengan reseptor itu, sebagai suatu akibat dari stimulus yang diterimanya. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran itulah yang dinamakan proses psikologi.

Dengan demikian proses terakhir dari proses persepsi ialah individu menyadari dengan apa yang diterima melalui alat indera atau reseptor.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa proses terjadinya persepsi melalui tiga tahapan, yaitu proses kealaman (fisik), proses fisiologis, dan proses psikologis. Sedangkan tahapan terakhir dari proses persepsi adalah individu menyadari dengan obyek persepsi yang diterima dari alat indera atau reseptor. Proses ini merupakan proses terakhir dari persepsi dan merupakan persepsi yang sebenarnya. Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai macam bentuk. Dalam proses tersebut, stimulus yang diterima individu tidak hanya satu stimulus saja, melainkan berbagai macam stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan sekitar. Secara skematis menurut Bimo Walgito (2014:hlm 90) dikemukakan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Proses Terjadinya Persepsi

St = Stimulus (faktor luar)

Fi = Faktor intern (faktor dalam, termasuk perhatian)

Sp = Struktur pribadi individu

Proses terbentuknya persepsi menurut Walgito (2010), didasari pada beberapa tahapan, yaitu:

a. Stimulus

Ketika individu dihadapkan pada suatu stimulus/rangsangan yang hadir dari lingkungannya maka disitulah terjadi proses awal persepsi.

b. Registrasi

Seseorang dapat mendengarkan atau melihat informasi yang terkirim kepadanya, kemudian mendaftar/meregistrasi semua informasi yang terkirim tersebut dengan indra yang dimilikinya.

c. Interpretasi

Interpretasi yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang telah diterima. Proses interpretasi bergantung pada motivasi, cara pendalaman, dan kepribadian seseorang.

Gambar di atas, menjelaskan bahwa proses terjadinya persepsi individu didorong oleh faktor stimulus dari luar (St) dan faktor dari dalam individu, meliputi perhatian dan struktur kepribadian. Individu menerima berbagai macam stimulus yang datang dari luar dirinya. Tetapi tidak semua stimulus diberikan respon melainkan hanya stimulus yang menarik bagi individu tersebut yang akan diberikan respon. Individu mengadakan seleksi terhadap stimulus dari luar yang mengenainya dan disinilah berperannya perhatian. Sebagai akibat dari stimulus yang dipilih dan diterima oleh individu, maka selanjutnya individu akan menyadari dan memberi respon sebagai reaksi terhadap stimulus itu.

2.1.1.3 Macam-Macam Bentuk Persepsi

Menurut Sunaryo (2004) ada dua macam persepsi, yaitu:

a) Persepsi positif

Persepsi positif ialah persepsi atau pandangan tentang suatu obyek dan menuju pada suatu keadaan dimana subyek yang mempersepsikan tersebut cenderung menerima obyek yang ditangkapnya karena merasa sesuai dengan pribadinya.

b) Persepsi negatif

Negatif ialah persepsi atau pandangan tentang suatu obyek yang menunjukkan pada keadaan dimana subyek yang mempersepsikan tersebut cenderung menolak atas obyek yang ditangkapnya karena tidak sesuai dengan pribadinya.

Persepsi positif terjadi apabila objek yang dipersepsi sesuai dengan penghayatan dan dapat diterima secara rasional dan emosional maka manusia akan mempersepsikan positif atau cenderung menyukai dan menanggapi sesuai objek yang dipersepsikan. Sedangkan persepsi negatif terjadi apabila tidak sesuai dengan penghayatan maka persepsinya negatif atau cenderung menjauhi, menolak, menanggapi secara berlawanan terhadap objek persepsi tersebut. Penyebab munculnya persepsi positif

seseorang karena adanya kepuasan individu terhadap objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya pengetahuan individu, serta adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan. Sedangkan penyebab munculnya persepsi negatif seseorang dapat muncul karena adanya ketidakpuasan individu terhadap objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya ketidaktahuan serta tidak adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan dan sebaliknya.

2.1.1.4 Faktor-Faktor yang Berperan dalam Persepsi

Menurut Sobur (2013) faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu

a) Adanya objek yang dipersepsikan

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat dari luar dan langsung mengenai alat indera (reseptor), dan dapat datang dari dalam yang langsung mengenai syaraf penerima (sensoris), yang bekerja sebagai reseptor.

b) Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus, disamping itu harus ada pula syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran dan sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris.

c) Adanya perhatian

Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi sesuatu diperlukan pula adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi. Tanpa adanya perhatian maka tidak akan terjadi persepsi.

2.1.1.5 Faktor – faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Selain dari pada faktor yang berperan dalam persepsi, terdapat pula faktor yang mempengaruhi persepsi itu sendiri. Menurut Robins dalam Maropen Simbolon, faktor yang mempengaruhi tersebut ada 3 (tiga), diantaranya:

- a) Faktor yang berasal dari karakteristik pribadi pemersepsi seperti; sikap, motif (dorongan dalam bertindak laku karena adanya kebutuhan yang ingin dipenuhi), kepentingan (keperluan), pengalaman (sesuatu yang pernah dialami dan sejauh mana seseorang mengingat kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsangan) dan pengharapan (harapan dapat dikatakan sebagai keinginan terhadap sesuatu dan itu mempengaruhi terhadap persepsi stimulus). Jadi dalam hal ini apabila seseorang

melihat sesuatu dan berusaha memberikan interpretasi tentang apa yang dilihatnya itu tidak ditentukan oleh jenis atau bentuk stimuli akan tetapi ditentukan dan dipengaruhi oleh karakteristik individual si pemersepsi yang dalam hal ini yang lebih relevan yang mempengaruhi ialah sikap, motif, kepentingan, pengalaman dan pengharapan (ekspektasi).

- b) Faktor situasional seperti; waktu, keadaan/tempat dan keadaan sosial. Dalam hal ini cara individu mempersepsikan sesuatu tidak hanya tergantung pada rangsangan fisik tetapi juga terpengaruh pada rangsangan yang berhubungan dengan keadaan lingkungan sekitar individu yang bersangkutan. Persepsi tersebut dilihat secara kontekstual yang berarti situasi dimana persepsi tersebut timbul.
- c) Faktor dalam target seperti; hal-hal yang masih baru, gerakan, bunyi, suara, ukuran, latar belakang, keadaan dan kesamaan. Faktor dalam target ini berkaitan dengan stimulus yang memiliki karakteristik yang sifatnya menonjol maka akan lebih menarik perhatian si pemersepsi. Target ini berkaitan dengan obyek yang tengah dipersepsikan, karena akan membentuk cara pandang seseorang.

Sedangkan Menurut Miftah Toha dalam Hasmiati (2017: hlm.147–148) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut:

- a) Faktor internal (dari dalam) diantaranya prasangka, keinginan atau harapan, perhatian, proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan, minat dan motivasi dari pemersepsi. Faktor-faktor tersebut terdapat dalam diri masing-masing tiap individu. Apa yang menjadi perhatian bagi seseorang belum tentu menjadi perhatian bagi orang lain dan sebaliknya. Ada kecenderungan bagi seseorang untuk melihat apa yang ingin ia lihat dan mendengar apa yang ingin ia dengar. Perbedaan dalam membentuk persepsi timbul dari faktor yang ada dari dalam tiap individu yang mempunyai akibat tentang apa yang diperhatikan dalam menghadapi situasi tertentu.
- b) Faktor eksternal (dari luar) diantaranya latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal yang baru dan familiar ataupun ketidak asingan dari suatu objek bagi pemersepsi. Faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi tersebut merupakan karakteristik dari lingkungan dan objek-objek yang terlibat dengannya, elemen-elemen tersebut dapat mengubah sudut pandang seseorang yang merasakan

atau menerimanya. Misalnya dari segi intensitas, semakin besar intensitas stimulus dari luar semakin besar pula hal itu dapat dipahami hal tersebut juga berlaku untuk ukuran. Kemudian keberlawanan, dapat dikatakan bahwa apabila stimuli luar yang penampilannya berlawanan dengan latar belakangnya atau sekelilingnya atau yang sama sekali di luar sangkaan orang banyak akan menarik banyak perhatian.

2.1.2 Orang Tua

2.1.2.1 Pengertian Orang Tua

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa, “Orang tua adalah ayah ibu kandung”. Orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya. Dapat juga di katakan orang tua adalah ayah dan ibu baik kandung (biologis) ataupun tidak kandung (orang tua angkat, orang tua asuh dan orang tua tiri) yang bertanggung jawab terhadap hak-hak anak yang diasuhnya. Orang tua adalah orang yang lebih tua atau orang yang dituakan, terdiri dari ayah dan ibu yang merupakan guru dan contoh utama untuk anaknya karena orang tua yang menginterpretasikan tentang dunia dan masyarakat pada anak-anaknya (Friedman et al., 2010)

Orang tua selalu menginginkan remajanya agar tumbuh menjadi seorang individu yang matang secara sosial. Dalam sebuah keluarga idealnya ada dua individu yang berperan yaitu pertama, peran seorang ibu yang masih bertanggung jawab terhadap perkembangan anak-anaknya. Kedua, peran seorang ayah yang bertanggung jawab memberikan bimbingan nilai-nilai moral sesuai ajaran agama, mendisiplinkan, mengendalikan, turut dalam mengasuh anak-anaknya dan memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga (Santrock, 2007).

Peran orang tua dalam mendidik anak memiliki cara-cara tertentu dalam mendidik menurut Ahmadi (2004:43) peran orang tua adalah suatu hal kompleks penghargaan manusia terhadap caranya individu harus bersikap yang mempunyai tanggungjawab dalam keluarga. Seorang anak akan tumbuh dengan baik jika orang tuanya membimbing dengan baik. Menurut Lestari (2012:153) “peran orang tua adalah cara-cara yang digunakan oleh orang tua terkait erat dengan pandangan orang tua mengenai tugas-tugas yang mesti dijalankan dalam mengasuh anak”.

Orang tua harus dapat menjadi pendidik yang utama Wiyani (2013:100) mengemukakan bahwa “orang tua (ibu dan ayah) sebagai pendidik utama di keluarga harus saling bekerja sama untuk mendidik anaknya”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa peran orang tua yaitu tugas-tugas dan tanggung jawab orang tua dalam mendidik, mengasuh dan melindungi anak-anaknya.

Orang tua sebagai penyalur pertama untuk menanamkan dan menegakkan disiplin. Lingkungan langsung pada pertumbuhan dan perkembangan anak Nadhirah (dalam Nur Azizah, 2020) mengemukakan bahwa “Orang tua harus mampu memberi pemahaman kepada seorang mengenai tugas perkembangan dirinya pada masa sekolah dasar tersebut”.

2.1.3 Game Online

2.1.3.1 Pengertian *Game Online*

Game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi (2006:52) *game online* ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

Menurut pendapat Samuel (2010:7) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handled, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

Menurut Studi Literatur game online adalah merupakan suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas LAN (Local Area Network) maupun Internet. Para pemain juga dapat saling berinteraksi satu sama lain seraya menjalankan permainan bersama-sama.

Dunia game ini mempersembahkan sebuah alam yang ditemukan yang dikarakterisasikan oleh fakta yang bersama-sama digunakan oleh beberapa pengguna yang dapat menjelajah dunia di dalamnya. Efeknya, lingkungan realita atas dunia game ini jauh berbeda dari bentuk fiksi yang ada sebelumnya. Namun terdapat beberapa kesamaan yang penting saat kita memasuki dunia online ini. Di satu sisi, kita dapat berpura-pura sebagai penyihir, prajurit dan hidup dalam dunia yang tidak kita ketahui (Klastrup, Jurnal 2009).

Game Online merupakan jenis hiburan yang biasanya dimainkan oleh para remaja zaman sekarang. Banyaknya jenis permainan yang ada menimbulkan kecenderungan pemainnya untuk berlama-lama bermain. Namun, apabila hal tersebut terjadi dikalangan pelajar dan mahasiswa, hal ini tentu akan berdampak buruk dan tidak baik. Efek yang paling mudah terjadi adalah pada tatanan fisik dan perilaku individual (perilaku organisme) yang berdampak pada perilaku masyarakat dan kelompok. Efek ini terlihat dengan perilaku menolak, menahan diri sampai menerima. Dan ada juga efek emosional seperti ketakutan dan phobia sampai efek melawan. Tahap kedua, efek merusak pada tatanan sikap (norma personal). Bungin, (2012).

2.1.3.2 Dampak dari Game Online

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanyatentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan mediaberpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain game online terhadap para gamernya.

a) Dampak Positif

1. Meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi.
2. Melatih konsentrasi dan ketekunan.
3. Mempermudah belajar bahasa dan matematika.
4. Rekreasi dengan santai sejenak.
5. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi di dalam game online
6. Memingkatkan multi-tasking skills.

7. Memperbanyak relasi pertemanan.
 8. Menjadikan hobi yang dapat menghasilkan.
 9. Melatih komunikasi.
 10. Menjadi gamers profesional jika dijalani dengan kompetitif
- b) Dampak Negatif
1. Membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi.
 2. Kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, mengisi pikiran dengan prinsip-prinsip buruk.
 3. Kesehatan terganggu (mata, syaraf, otak).
 4. Susah mengendalikan emosi.
 5. Meniru kata-kata kotor dan kasar.
 6. Kecanduan bermain game.
 7. Mengganggu jam tidur akibat sering begadang bermain game
 8. Melupakan waktu untuk kehidupan di keluarga dan masyarakat

Menurut Hananto (2010:116), pemain *game* usia remaja (siswa SMA dan SMP) umumnya masuk dalam kategori *achievers*. Remaja bermain game untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu, dan berupaya untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam bermain satu jenis *game* yang telah dipilihnya. Bahkan tidak sedikit diantara remaja yang setia pada satu jenis *game*, karena beberapa alasan, yaitu game memberikan permainan yang dapat dikembangkan oleh pemain, dan *game* memberikan keuntungan dalam bentuk uang dengan cara menjual point yang lebih dikenal dengan nama *point bank*.

2.1.4 Remaja

2.1.4.1 Pengertian Remaja

Definisi remaja sangatlah banyak, namun supaya tidak terjadi pembaharuan makna, maka peneliti memberikan batasan-batasan pengertian remaja. Menurut Asrori dan Ali, (2016). Remaja dalam bahasa aslinya disebut adolescence, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan.” Istilah *adolescere* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Pandangan ini didukung oleh Piaget yang mengatakan secara psikologis, remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak erasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Memasuki

masyarakat dewasa ini mengandung banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas. WHO memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis dan sosial ekonomis, sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut. Remaja adalah suatu masa dimana:

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Mereka sudah termasuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan dewasa. Remaja ada diantara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu remaja seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan atau badai”. Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Namun, yang perlu ditekankan di sini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik.

2.1.4.2 Kurun Waktu Masa Remaja

Dalam sudut pandang psikologi, fase remaja merupakan “segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) hingga mampu bereproduksi.” Bahwa fase remaja meliputi; remaja awal (12-15 tahun), remaja madya (15-18 tahun), dan remaja akhir (19-22 tahun). (Asrori dan Ali, 2016).

Menurut Mappiare, rentang usia remaja dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12-13 tahun sampai dengan 17-18 tahun adalah masa remaja awal, dan usia 17-18 tahun sampai dengan 21-22 tahun adalah masa remaja akhir.

Secara umum, masa remaja dibagi menjadi tiga bagian, yaitu; masa remaja awal (12-15 tahun), masa remaja pertengahan (15-18 tahun), dan masa remaja akhir (19-22 tahun). Dalam hal ini remaja yang dijadikan titik fokus penelitian yaitu remaja yang berada dalam rentang usia 15-18 tahun.

2.1.4.3 Tugas – Tugas Perkembangan Masa Remaja

Pada usia remaja terdapat tugas-tugas perkembangan tertentu yang harus dipenuhi oleh individu. Pada akhir masa remaja ini, diharapkan tugas-tugas tersebut telah terpenuhi sehingga individu siap memasuki masa dewasa dengan peran-peran dan tugas-tugas barunya sebagai orang dewasa. Tugas perkembangan remaja difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Hurlock adalah berusaha:

- a. Mampu menerima keadaan fisiknya.
- b. Mampu menerima dan memahami peran 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 orang tua.
- h. Mengembangkan perilaku tanggungjawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.
- i. Mempersiapkan diri untuk perwakinan.
- j. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Sementara menurut Kanopka dalam Psikunas (2010), tugas perkembangan yang penting pada tahap pertengahan dan akhir masa remaja, yaitu :

- a. Menerima bentuk tubuh orang dewasa yang dimiliki dan hal-hal yang berkaitan dengan fisiknya
- b. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan figur-figur otoritas
- c. Mengembangkan keterampilan dalam komunikasi interpersonal, belajar membina relasi dengan teman sebaya dan orang dewasa, baik secara individu maupun dalam kelompok
- d. Menemukan model untuk identifikasi
- e. Menerima diri sendiri dan mengandalkan kemampuan dan sumber-sumber yang ada pada dirinya

- f. Memperkuat kontrol diri berdasarkan nilai-nilai dan prinsip-prinsip yang ada
- g. Meninggalkan bentuk-bentuk reaksi dan penyesuaian yang kekanak-kanakan.

Selanjutnya, ada enam penyesuaian diri yang harus dilakukan remaja yaitu:

- a. Menerima dan mengintegrasikan pertumbuhan badannya dalam kepribadiannya
- b. Menentukan peran dan fungsi seksualnya yang adekuat (memenuhi syarat) dalam kebudayaan dimana ia berada.
- c. Mencapai kedewasaan dengan kemandirian, kepercayaan diri, dan kemampuan kemampuan untuk menghadapi kehidupan
- d. Mencapai posisi yang diterima oleh masyarakat
- e. Mengembangkan hati nurani, tanggungjawab, moralitas, dan nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungan dan kebudayaan.
- f. Memecahkan problem-problem nyata dalam pengalaman sendiri dan dalam kaitannya dengan lingkungan.

Dari tugas-tugas tersebut, tampak bahwa secara umum tugas perkembangan masa remaja berkaitan dengan diri sendiri dan juga dengan lingkungan sosial yang dihadapinya. Lingkungan menuntut individu untuk bertingkah laku dengan cara tertentu sesuai dengan norma yang ada pada lingkungan tersebut, dan ini berarti individu juga harus menyesuaikan diri dengan tuntutan-tuntutan lingkungan. Jika individu mampu menerima dirinya sebagai individu yang unik dan mampu memenuhi tuntutan-tuntutan dari lingkungan yang dihadapinya, ia akan siap memasuki masa dewasa dengan peran-peran dan tanggungjawab yang baru.

2.1.4.4 Karakteristik Umum Perkembangan Remaja

Menurut Asrori dan Ali (2016), Karakteristik remaja berhubungan dengan pertumbuhan (perubahan-perubahan fisik) ditandai oleh adanya kematangan seks primer dan sekunder.

Masa remaja seringkali dikenal dengan masa mencari jati diri atau disebut dengan identitas ego (*ego identify*). Ini terjadi karena masa remaja merupakan peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Ditinjau dari segi fisiknya, mereka sudah bukan anak-anak lagi melainkan sudah seperti orang dewasa, ternyata belum dapat menunjukkan sikap dewasa.

Selain itu remaja juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orangtua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa. Sejumlah sikap yang sering ditunjukkan oleh remaja, yakni sebagai berikut :

a. Kegelisahan

Sesuai dengan fase perkembangannya, remaja mempunyai banyak idealisme, angan-angan, atau keinginan yang hendak diwujudkan dimasa depan. Namun, sesungguhnya remaja belum memiliki banyak kemampuan yang memadai untuk mewujudkannya. Seringkali angan-angan dan keinginannya jauh lebih besar dibandingkan dengan kemampuannya.

b. Pertentangan

Sebagai individu yang sedang mencari jati diri, remaja berada pada situasi psikologis antara ingin melepaskan diri dari orang tua dan perasaan masih belum mampu untuk mandiri. Oleh karena itu, pada umumnya remaja sering mengalami kebingungan karena sering terjadi pertentangan pendapat antara mereka dengan orangtua. Pertentangan yang sering terjadi itu menimbulkan keinginan remaja untuk melepaskan diri dari orangtua kemudian ditentangnya sendiri karena dalam diri remaja ada keinginan untuk memperoleh rasa aman. Remaja sesungguhnya belum begitu berani mengambil resiko dari tindakan meninggalkan lingkungan keluarganya yang jelas aman bagi dirinya. Tambahan pula keinginan melepaskan diri itu belum disertai dengan kesanggupan untuk berdiri sendiri tanpa bantuan orangtua dalam keuangan. Akibatnya, pertentangan yang sering terjadi itu akan menimbulkan kebingungan dalam diri remaja itu sendiri maupun pada orang lain.

c. Mengkhayal

Keinginan untuk menjelajah dan bertualang semuanya tersalurkan. Biasanya hambatannya dari segi keuangan atau biaya. Sebab, menjelajah lingkungan sekitar yang luas akan membutuhkan biaya yang banyak, padahal kebanyakan remaja hanya memperoleh uang dari pemberian orangtuanya. Akibatnya, mereka lalu mengkhayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalannya melalui jenjang karier, sedang remaja putri lebih mengkhayalkan romantika hidup. Khayalan ini tidak selamanya

bersifat negatif. Sebab khayalan ini kadang-kadang menghasilkan sesuatu yang bersifat konstruktif, misalnya timbul ide-ide tertentu yang dapat direalisasikan

d. Aktivitas berkelompok

Berbagai macam keinginan para remaja seringkali tidak dapat terpenuhi karena bermacam-macam kendala, dan yang sering terjadi adalah tidak tersedianya biaya. Adanya bermacam-macam larangan dari orangtua seringkali melemahkan atau bahkan mematahkan semangat remaja. Kebanyakan remaja menemukan jalan keluar dari kesulitannya setelah mereka berkumpul dengan rekan sebaya untuk melakukan kegiatan bersama. Mereka melakukan suatu kegiatan secara berkelompok sehingga berbagi kendala dapat diatasi bersama-sama.

e. Keinginan mencoba segala sesuatu.

Pada umumnya, remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin bertualang, menjelajah segala sesuatu, dan mencoba segala sesuatu yang belum pernah dialaminya. Selain itu, didorong juga oleh keinginan seperti orang dewasa menyebabkan remaja ingin mencoba melakukan apa yang sering dilakukan orang dewasa. Akibatnya, tidak jarang secara sembunyi-sembunyi, remaja pria mencoba merokok karena sering melihat orang dewasa melakukannya. Seolah-olah dalam hati kecilnya berkata bahwa remaja ingin membuktikan kalau sebenarnya dirinya mampu berbuat seperti yang dilakukan oleh orang dewasa. Remaja putri seringkali mencoba memakai kosmetik baru, meskipun sekolah melarangnya. Remaja tidak lain adalah bagian dari perkembangan biologis biasa yang akan terlampaui dengan sendirinya. Oleh karena itu, yang amat penting bagi remaja adalah memberikan bimbingan agar rasa ingin tahunya yang tinggi dapat terarah kepada kegiatan-kegiatan yang positif, kreatif, dan produktif, misalnya ingin menjelajah alam sekitar untuk kepentingan penyelidikan ekspedisi. Jika keinginan semacam itu mendapat bimbingan dan penyaluran yang baik, akan menghasilkan kreativitas remaja yang sangat bermanfaat. Jika tidak, dikhawatirkan dapat menjurus kepada kegiatan atau perilaku negatif, misalnya mencoba narkoba, minum-minuman keras, penyalahgunaan obat, atau perilaku seks pranikah yang berakibat terjadinya kehamilan. Terlebih remaja masa kini telah memiliki teknologi komunikasi canggih secara pribadi yang dapat mengakses apapun dengan mudah.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, maka diperlukannya hasil penelitian yang relevan, hal ini berguna untuk meresensi beberapa sumber buku yang berisi teori dan konsep yang telah dikemukakan oleh para pakar dan ahli. Hasil penelitian yang relevan penulis mendapatkan sumber diantaranya ialah sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Dina Ulfiana (2018) yang berjudul “Pola Asuh Orang Tua pada Anak Usia Dini yang Menjadi Pecandu Game Online Studi tentang kecenderungan anak usia dini dalam permainan game online di Surabaya”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pertimbangan, dibutuhkan data mendalam yang hanya bisa didapat melalui wawancara mendalam dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Anak usia dini yang kecanduan game online berdampak pada kondisi anak yang sudah mulai kecanduan hingga mulai fokus dengan game online dan menjadi perilaku anak dengan sikap suka melakukan dan menyendiri untuk bisa bermain game online, secara 24 jam, dan perilaku anak lebih memburuk.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Giandi (2012) yang berjudul “Prilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online”. Analisa yang digunakan dalam studi kasus penelitian ini adalah dengan pendekatan deskriptif terhadap jawaban mengapa dan bagaimana jadi dalam menganalisis data penelitian ini, penulis melakukan teknik analisa data berdasarkan tahap - tahap yang diutarakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Motivasi bermain game online pecandu game online mempengaruhi gaya berkomunikasi pada saat bermain game online komunikasi pecandu game online didalam game online dipengaruhi oleh norma atau peraturan jenis cakat keakraban umur dan jenis kelamin pemain dan situasi percakapan.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Theresia Lumban Gaol (2012) yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia”. Pendekatan penelitian ini menggunakan Kuantitatif yaitu dengan deskriptif korelatif yang menggunakan Teknik purposive sampling. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Indonesia dengan jumlah sampel 106 responden. Responden diminta mengisi kuisioner untuk melihat keterlibatan dalam bermain game online dan prestasi akademik mereka. Data yang

- diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pemain adalah laki – laki, alasan bermain adalah menghilangkan stres dan jenis game online yang dominan dimainkan adalah strategi.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Putri Rachmawati (2015) yang berjudul “Pengaruh Motivasi Bermain Game Online Mmorpg Dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di Tangerang”. Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan non-probability sampling dan jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 270 remaja pemain game online MMORPG yang tersebar di Indonesia. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala adiksi game online yang disusun oleh law and chang (2007) dengan jumlah 17 item kemudian dilakukan adaptasi menjadi 27 item, skala dukungan sosial yang disusun sarafino (1998) dengan jumlah 30 item, skala motivasi bermain game online yang disusun oleh yee (2006) dengan jumlah 40 item. Uji validitas alat ukur dalam penelitian ini menggunakan software Lisrel 8.70 dan analisis statistic dalam penelitian ini menggunakan multiple regression dengan bantuan software spss 16 pada taraf signifikan 5% untuk pengujian hipotesis. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa secara bersamaan motivasi bermain game online MMORPG dan dukungan sosial mempengaruhi adiksi game online.
 - 5) Penelitian yang dilakukan oleh Fina Hilmuniati (2011) yang berjudul “Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan.” Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Hasil penelitian diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain game online seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat dalam mengerjakannya, namun tidak semua anak malas dan terlambat di waktu shalat yang sama. Dan tiga diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain game online tetap merasa khusyu’ dalam mengerjakan shalat.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menurut (Sugiyono, 2017;60) adalah suatu hubungan yang akan menghubungkan secara teoritis antara variabel-variabel penelitian yaitu, antara variabel independen dengan variabel dependen yang akan di amati atau di ukur melalui

penelitian yang akan di laksanakan. Dalam penelitian ini berikut adalah kerangka konseptual dari peneliti;



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan Penelitian adalah persoalan yang harus dijawab peneliti pada kegiatan penelitian, dimana jawaban dari pertanyaan penelitian dapat membantu memecahkan masalah dari penelitian. Adapun pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu Bagaimana persepsi orang tua tentang game online terhadap remaja di kampung simpang desa Mulayasari?