

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1 Kajian Pustaka

##### 2.1.1 Kepribadian

###### 2.1.1.1 Definisi Kepribadian

Kepribadian berasal dari kata Latin yaitu *persona* yang berarti sebuah topeng yang biasa digunakan dalam sebuah pertunjukan drama atau teaterikal, yang digunakan para aktor Romawi kuno dalam menjalankan perannya. Namun seiring berjalannya waktu, kepribadian adalah pola sifat yang relatif permanen dan mempunyai karakteristik yang unik yang secara konsisten mempengaruhi perilakunya.<sup>6</sup>

Penjelasan mengenai kepribadian sangat sering digunakan oleh Allport 70 tahun yang lalu. Allport berpendapat bahwa kepribadian adalah organisasi dinamis dalam individu, dari sistem psikofisik yang menentukan penyesuaian yang unik terhadap lingkungannya.<sup>6</sup>

Pendapat lainnya ditemukan oleh McCrae pada tahun 2011 yang berpendapat bahwa kepribadian adalah karakteristik yang menetap dalam diri seseorang yang menggambarkan perilaku individu, yang digunakan untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Penelitian yang dilakukan Robbins dan Judge pada tahun 2011 mendefinisikan kepribadian sebagai jumlah total dari cara seseorang untuk bereaksi dan berinteraksi dengan orang lain.<sup>6</sup>

Kepribadian dipengaruhi oleh faktor keturunan dan lingkungan. Namun ada penelitian yang menunjukkan bahwa keturunan memiliki pengaruh yang lebih besar daripada lingkungan. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa, meskipun seorang anak kembar dipisah sejak lahir, dan dipelihara oleh keluarga yang berbeda setelah dipertemukan pada usia 31 tahun, tidak ditemukan adanya perbedaan kepribadian antara mereka berdua, hal ini bukan berarti bahwa kepribadian seseorang tidak dapat berubah karena faktor lingkungan juga dapat memberi pengaruh terhadap kepribadian seseorang. Pada dasarnya setiap orang mempunyai *personality traits* yaitu suatu karakteristik yang abadi yang menggambarkan perilaku individu.<sup>6</sup>

#### **2.1.1.2 Klasifikasi Kepribadian**

Karakteristik kepribadian setiap manusia berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Kepribadian dapat dinilai berdasarkan *the big five personality* yang dikembangkan oleh McCrae. Teori ini didasarkan pada model lima faktor kepribadian sebagai representasi struktur *trait* yang merupakan dimensi utama dari kepribadian. *Trait* kepribadian merupakan dimensi dari kepribadian yang merupakan kecenderungan emosional, kognitif, dan tingkah laku, yang bersifat menetap dan ditampilkan individu sebagai respons terhadap berbagai situasi lingkungan.<sup>6</sup>

Pilihan *the big five personality* ini diambil untuk mengetahui perilaku dan karakter seseorang untuk mengetahui lebih cenderung kemanakah kepribadian seseorang tersebut di lima tipe tersebut. Sedangkan untuk gangguan kepribadian itu terdapat sepuluh macam dan digolongkan untuk suatu penyakit yang diderita oleh

seseorang yang mengalami gangguan jiwa dan untuk mendiagnosis serta pengobatan pada orang tersebut<sup>18</sup>.

Menurut McCrae pada tahun 2005 *the big five personality* dibangun dengan menggunakan pendekatan yang sederhana. Peneliti meneliti unit dasar dari kepribadian dengan melakukan pengamatan dan menganalisis kata-kata orang dalam kehidupan sehari-hari untuk menggambarkan kepribadian seseorang. Pada akhirnya dihasilkan *five factors* dari kepribadian yaitu *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, *neuroticism* serta *openness to experience*. Penilaian dalam *the big five personality* tidak *trait* tunggal yang dominan, tetapi menunjukkan seberapa kuat setiap *trait* dalam diri seseorang.

Menurut McCrae *the big five personality*, terdiri dari:

#### 1. *Extraversion*

Dimensi dari *extraversion* berhubungan dengan tingkat kenyamanan dalam sebuah hubungan. Seseorang dengan kepribadian *ekstrovert* cenderung suka berteman, tegas dan ramah, sedangkan *introvert* cenderung pendiam, pemalu dan tenang. *Extraversion* dicirikan dengan kecenderungan untuk menjadi percaya diri, dominan, aktif dan menunjukkan emosi yang positif. Selain itu *extraversion* pada umumnya dikaitkan dengan kecenderungan untuk bersikap optimis. *Extraversion* secara umum mempunyai *sanguine temperament* yang dapat membuatnya fokus pada sesuatu hal yang positif dari pengalamannya. Selain itu *extraversion* cenderung dikaitkan dengan cara seseorang menggunakan rasionalnya, dan cara mengatasi permasalahannya.<sup>6,1</sup>

## 2. *Agreeableness*

Dimensi dari *agreeableness* mengacu pada kecenderungan untuk tunduk kepada orang lain. Orang dengan tingkat *agreeableness* yang tinggi, adalah orang yang kooperatif, hangat dan penuh kepercayaan, sedangkan seseorang yang mendapat skor rendah, adalah orang yang dingin, tidak mudah patuh dan *antagonistic*.<sup>6,1</sup>

## 3. *Conscientiousness*

Orang dengan *conscientiousness* yang tinggi adalah seseorang yang bertanggung jawab, terorganisir, dapat diandalkan dan orang yang gigih. Orang yang memiliki skor yang rendah adalah orang yang mudah bimbang, tidak terorganisir dan tidak dapat diandalkan. Individu dengan tipe kepribadian ini digambarkan sebagai individu yang teratur, penuh pengendalian diri, terorganisasikan, ambisius, fokus pada pencapaian, dan disiplin diri.

Pada umumnya orang yang memiliki skor tinggi dalam *Conscientiousness* adalah pekerja keras, peka terhadap suara hati, tepat waktu dan tekun. Sebaliknya, pribadi yang rendah skor cenderung tidak terorganisasikan, malas, ceroboh, dan tidak berarah-tujuan dan mudah menyerah jika suatu proyek menjadi sulit.<sup>6,1</sup>

#### 4. *Neuroticism*

Pribadi yang tinggi skor *neuroticism* cenderung mudah menjadi cemas, temperamental, mengasihani diri, emosional, dan rapuh terhadap gangguan yang berkaitan dengan stress. Pribadi yang skornya rendah biasanya tenang, bertempramen lembut, dan puas diri.

Karena sifat dasarnya yang negatif, individu *neurotic* mengalami peristiwa hidup yang lebih negatif dari individu lain.<sup>6,1</sup>

#### 5. *Openness to experience*

Pribadi yang secara konsisten mencari pengalaman-pengalaman yang berbeda dan beragam akan memperoleh skor tinggi dalam *openness to experience*. *Openness to experience* berhubungan dengan kreatifitas ilmiah dan artistik.<sup>6,1</sup>

### 2.1.2 Remaja

#### 2.1.2.1 Definisi Remaja

Remaja adalah masa yang penuh dengan “ badai dan tekanan jiwa”, yaitu masa dimana terjadi perubahan besar secara fisik, intelektual, dan emosional pada seseorang yang menyebabkan kesedihan dan kebimbangan( konflik) pada yang bersangkutan, serta menimbulkan konflik dengan lingkungannya.<sup>15</sup>

WHO menyatakan walau definisi remaja utamanya didasarkan pada usia kesuburan( fertilitas) wanita, namun batasan itu juga berlaku pada remaja pria, dan WHO membagi kurun usia dalam 2 bagian yaitu remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun<sup>15</sup>.

### 2.1.2.2 Klasifikasi Remaja

#### - Remaja Awal

##### a. Ketidakstabilan keadaan perasaan dan emosi

pada masa ini, remaja mengalami badai dan topan dalam kehidupan perasaan dan emosinya. Keadaan semacam ini sering di sebut strom dan stress. Remaja sesekali sangat bergairah dalam bekerja tiba-tiba berganti lesu, kegembiraan yang meledak bertukar rasa sedih yang berlebihan, rasa percaya diri berganti rasa ragu-ragu yang berlebihan, termasuk ketidaktentuan dalam menentukan cita-cita dan menentukan hal-hal yang lain<sup>15</sup>.

##### b. Status remaja awal yang membingungkan

status mereka tidak hanya sulit ditentukan, tetapi membingungkan. Perlakuan orang tua terhadap mereka sering berganti-ganti. Orang tua ragu memberikan tanggung jawab dengan alasan mereka masih” kanak-kanak”<sup>15</sup>.

##### c. Banyak masalah yang dihadapi remaja.

Remaja awal sebagian individu yang banyak mengalami masalah dalam kehidupannya. Hal ini dikarenakan mereka lebih mengutamakan emosionalitas sehingga kurang mampu menerima pendapat orang lain yang bertentangan dengan pendapatnya<sup>15</sup>.

#### - Remaja Akhir.

Masa remaja akhir adalah masa transisi perkembangan anatara masa remaja menuju dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 17-22 tahun. Pada masa ini terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan

dengan orang tua dan cita-cita mereka, dimana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan<sup>15</sup>.

### 2.1.3 Kecanduan

#### 2.1.3.1 Definisi Kecanduan

Kecanduan adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumatan atau kronis, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktifitas tertentu. Istilah adiksi juga digunakan untuk meyebut ketergantungan pada permasalahan sosial seperti judi, berbelanja, bahkan internet khususnya *game online*.<sup>7,2</sup>

Digunakannya istilah kecanduan pada *game online* merupakan suatu hal yang masih kontroversial, namun beberapa penelitian menemukan data yang mendukung bahwa istilah ini dapat diterima dan digunakan. Satu hal juga yang merupakan bukti penting untuk dapat digunakannya istilah kecanduan pada *game online* adalah keterkaitan erat antara gejala kecanduan *game online* dengan kecanduan zat terlarang. Dua gejala yang menjadi ciri utama kecanduan terhadap zat terlarang adalah ketergantungan (*dependence*) dan penarikan (*withdrawal*).<sup>7,2</sup>

Individu-individu yang kecanduan suatu zat membutuhkan zat tersebut untuk menopang suatu perasaan wajar dan kesejahteraanya. Individu-individu yang kecanduan suatu zat, mengalami sindroma ketika mereka tidak mengkonsumsi zat tersebut, antara lain ditandai rasa marah, cemas, jengkel, dan frustrasi. Gejala tersebut juga ditemui pada pemain *game online*.<sup>7,2</sup>

Upaya manusia baik anak-anak maupun dewasa dalam rangka memenuhi kebutuhan bermain *game online* adalah sebuah proses yang alamiah dan normal. Oleh karena itu tidak perlu langsung melarang, memarahi atau menyalahkan ketika anak mulai suka bermain *game online*. Kita perlu berempati pada anak, bahwa memang di dalam *game online* menimbulkan kenikmatan atau kepuasan tersendiri ketika dapat meraih prestasi sehingga mendapatkan kebanggaan diri yang mungkin tidak dia dapatkan dalam kehidupan sehari-harinya. Masalah akan timbul jika durasi( lamanya waktu yang dipakai untuk sekali permainan) dan frekuensi(tingkat seringnya main *game online*) mulai berlebihan. Bermain *game online* tidak lagi menjadi sarana untuk memenuhi kebutuhan tapi memuaskan keinginan-keinginan yang tak terkendali.<sup>8,5</sup>

#### **2.1.3.2 Klasifikasi Kecanduan**

Kecanduan bermain *game online* pada remaja dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul.

1. Remaja yang bermain *game online* seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam). Biasanya dalam waktu satu minggu remaja bisa menghabiskan waktu sekitar 30 jam. Seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam perminggu bahkan 39 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu.<sup>2,11</sup>
2. Kedua, remaja bermain *game online* untuk kesenangan, cenderung seperti tak kenal lelah dan mudah tersinggung saat dilarang.



Remaja yang kecanduan tidak pernah menghiraukan larangan orang tua atau orang lain untuk mengurangi intensitas bermain internet *game online*, dan remaja cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain.<sup>2,11</sup>

3. Ketiga, mengorbankan kegiatan sosial, dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain. Para *gamers* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktifitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum, berinteraksi dengan teman sebaya atau belajar.<sup>2,11</sup>
4. Keempat ingin mengurangi ketergantungannya tapi tidak bisa. Seseorang remaja yang kecanduan bisa menghabiskan waktu sehari semalam berada pada suatu rental untuk bermain *game online*. Kecanduan yang berlebihan terhadap internet *game online* akan menyebabkan remaja menjadi sangat cemas jika tidak bermain.<sup>2,11</sup>

## **2.1.4 Game Online**

### **2.1.4.1 Definisi Game Online**

*Game online* merupakan perkembangan cara permainan yang memanfaatkan media internet. Setiap permainan memiliki pemandangan sendiri seperti hutan, padang rumput, pantai, pegunungan dan kota. Pemain akan semakin fokus di dalam dunia maya, setiap permainan memiliki mata uang sendiri untuk membeli barang dan jasa, seperti emas, koin, perhiasan, beruang atau bulu dapat digunakan untuk membeli

senjata, pakaian perang, atau ramuan ajaib, tergantung pada ekonomi dan mata uang dari permainan. Untuk bermain, pemain menciptakan karakter atau versi sebetulnya dari diri mereka sendiri.<sup>5</sup>

Pemain harus memilih nama untuk karakter, beberapa memiliki nama kebanggaan dalam menentukan nama yang tepat, mereka menghabiskan berjam-jam hidup sebagai orang lain dan mulai mengidentifikasi karakter yang terasa lebih nyata, sehingga mereka bermain semakin lama.<sup>5</sup>

#### **2.1.4.2 Kejadian Usia *Game Online***

Sebanyak 91% anak berusia 2 dan 17 tahun bermain *game online* dan pada usia remaja meningkat sekitar 99% laki-laki dan 94% perempuan di Amerika Serikat.<sup>9</sup>

Menurut *World Health Organization* (WHO) kategori usia remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun. Pada remaja terjadi peningkatan kejadian kecelakaan, kekerasan, komplikasi dalam kehamilan, penggunaan rokok, infeksi menular seksual dan banyaknya penggunaan internet contohnya *game online* yang mengakibatkan penurunan makan.<sup>10</sup>

## **2.2. Kerangka Pemikiran**

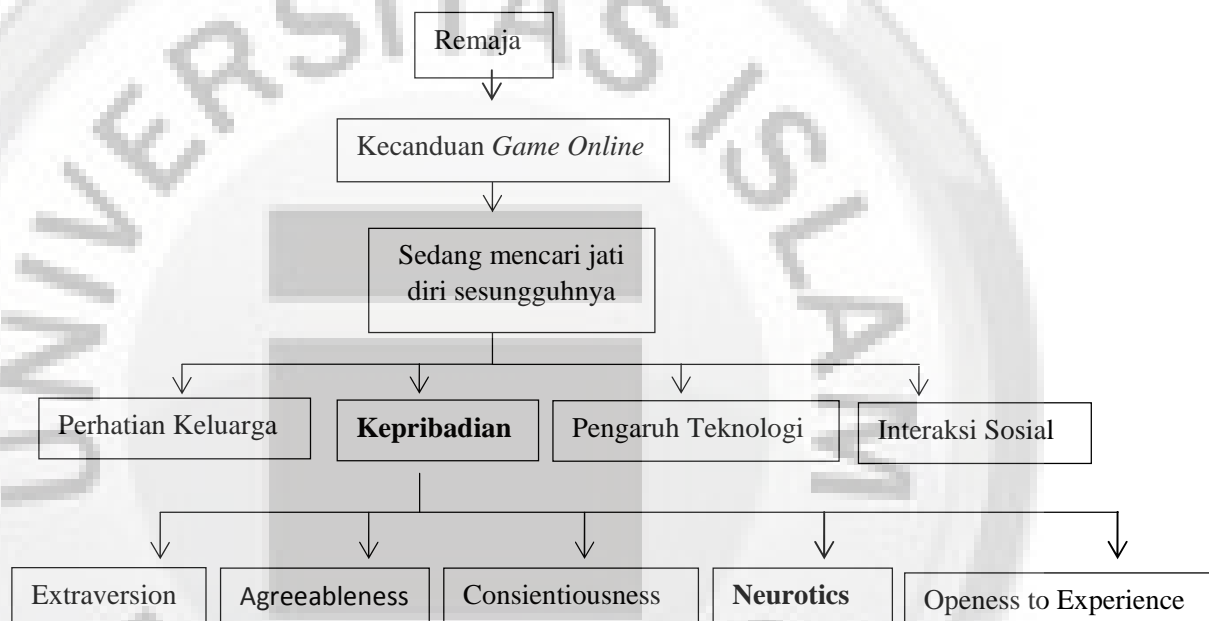
Kehadiran internet sebagai media baru ikut mendorong pertumbuhan masyarakat informasi. Penggunaan internet tidak hanya semakin bertambah banyak dalam jumlah, namun juga semakin luas cakupannya dan mencakup semua usia.

Penggunaanya di Indonesia di temukan bahwa 20-30% anak berusia 8-17 tahun pemakai internet. Salah satu manfaat internet adalah untuk mencari hiburan melalui dengan cara bermain *game online*. Para remaja memainkan *game online* sebagai salah satu cara untuk menghilangkan kejenuhan dan bermanfaat bagi mereka yang tidak menyukai kehidupan sosial.

Remaja adalah kelompok masyarakat usia remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun. yang masih mencari jadi diri yang sesungguhnya. Perilakunya dipengaruhi secara konsisten oleh karakteristik yang disebut sebagai kepribadian. Penggunaan *game* berlebihan (kecanduan) dapat berpengaruh negatif terhadap fungsi fisik dan mental, antara lain menurunnya kondisi indera penglihatan dan berat badan yang menurun serta menimbulkan kebingungan antara kenyataan dan ilusi, juga relasi yang kurang dewasa dengan sebayanya. Di lain pihak banyak nilai positif *game online* bila penggunanya mengetahui cara mengatur dan memanfaatkannya karena *game online* menjawab kebutuhan terhadap penerimaan sosial. Dalam interaksi sosial di dunia maya terdapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial untuk mengungkapkan diri, berkomunikasi, memahami orang lain, dan menumbuhkan perasaan ingin membantu orang lain. Efek negatif maupun positif *game online* ini berkaitan erat dengan kondisi kejiwaan. Orang yang kecanduan internet adalah orang yang mengatur perasaannya dengan berinternet agar dapat keluar dari tekanan-tekanan, seperti perasaan cemas, frustrasi, kesepian atau merasa sedih. Penelitian ini berkaitan dengan salah satu dimensi kepribadian, yaitu *neuroticism*. Individu dengan tipe *neuroticism* merupakan individu yang memiliki

masalah dengan emosi yang negatif seperti kecemasan, depresi, sedih dan agresif. Individu yang mengalami kecemasan sosial, mudah bosan dan kesepian memiliki kecenderungan lebih besar untuk mengalami kecanduan pada internet.

## 2.2 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran