

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat banyak digunakan adalah internet. Internet menjadi media yang praktis dan berguna bagi setiap lapisan masyarakat. Melalui internet seseorang bisa mengakses pelbagai macam berita dan juga informasi secara cepat, atau memperoleh informasi lewat *world wide web (www)* misalnya membaca berita dalam maupun luar negeri, bisa juga bercengkrama lewat situs-situs sosial, berkomunikasi melalui surat elektronik (*e-mail*) sampai berbisnis melalui *online shop*. Tidak hanya itu, internet juga bisa memberikan banyak hiburan seperti *chatting*, *download* lagu atau film serta bermain *game online*. Ini membuktikan bahwa internet banyak memberikan fasilitas hiburan dan kemudahan untuk mengetahui apa saja, namun dibalik semua kegunaannya itu internet juga mempunyai dampak negatif bagi penggunanya.

Dampak negatif itu akan muncul jika internet digunakan secara tidak bijaksana. Berdasar hasil penelitian, penggunaan internet berlebihan dapat mengakibatkan penurunan tajam pada *social involvement*, peningkatan kesendirian dan depresi (www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/9841579 diakses tanggal 14 april 2013), serta mengalami *high levels of emotional loneliness* dan atau kesulitan berinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata (Psychology.uchicago.edu/people/faculty/cacioppo/pups.shtml diakses tanggal 14

april 2013) dan juga berhubungan dengan kerusakan pada faktor sosial, psikologi, dan kehidupan (Brenner; Egger; Griffiths; Morahn-Martin; Thompson; Scherer; Young, dalam Young, 1997). Internet digunakan oleh hampir semua lapisan masyarakat sehingga dampaknya akan terlihat pada masing-masing konteksnya.

Kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sangat banyak waktu dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online* (Young, 1998). Pengguna internet akan menghabiskan banyak waktunya di depan komputer terutama berkaitan dengan aktivitas yang dilakukannya di internet.

Menurut Young (2000:475) ada beberapa tipe internet yang dapat menyebabkan kecanduan, yaitu *Cybersexual Addiction* (penggunaan website dewasa untuk melihat situs porno atau *cybersex* secara berlebihan), *Cyber-relationship Addiction* (terlibat secara berlebihan dalam hubungan *online* seperti *chatting* dll), *Net Compulsions* (berjudi, berdagang dan belanja secara *online*), *Information Overload* (kecanduan untuk mencari data), *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).
(<http://skripsipsikologie.wordpress.com/2010/02/04/intensitas-bermain-game-online-berhubungan-dengan-kompetensi-sosial-remaja>)

Game sendiri terbagi menjadi *game online* dan *offline*. Ada *game online* yang bisa dimainkan secara *offline* dan begitu pula sebaliknya. *Game offline* adalah permainan yang dimainkan oleh satu orang tanpa layanan internet. *Game online* menurut Kim dkk (dalam Theodora ,2008) adalah permainan atau *game* yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet

dalam waktu yang sama, *game online* juga bisa dimainkan lewat *LAN* atau *local Area Network* yaitu suatu jaringan yang menghubungkan antara pemain yang satu dengan pemain yang lain dalam suatu *server* sehingga para pemain bisa bermain secara bersama sama. Jenis *game online* pun bermacam-macam, yaitu *First Person Shooter (FPS)*, *Real Time Strategy*, *Cross-Platform Online* dan *Browser Game s*. *Game online* lebih dapat menyebabkan kecanduan karena bisa dimainkan bersama dengan seluruh orang bahkan di dunia dan dapat memperbaharui permainan tersebut sehingga membuat seseorang terus penasaran dan akhirnya tergantung dan kecanduan.

Maraknya beredar *game online* di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar *game* . Bermain *game* memang mempunyai dua sisi, negatif dan positif. Dari segi positif bisa melatih pola berpikir, refleksi, dan mungkin juga dijadikan ajang untuk mendapatkan uang dengan mengikuti pertandingan atau menjual item dan karakter di *game* . Dari segi negatif bermain *game* bisa membuat seseorang menjadi lupa diri dan tidak memedulikan hal-hal yang lainnya, para pemain *game* akan mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game* , mereka mengorbankan waktu untuk tidur, makan, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. ([http://telaga.org/audio/anak dan kemajuan teknologi](http://telaga.org/audio/anak_dan_kemajuan_teknologi) diakses tanggal 27 maret 2012)

Berikut adalah fenomena kecanduan *game online*. Di Bandung S (19 tahun) rela hujan-hujan, makan tidak teratur dan menyimpan uang saku untuk bermain *game online* sepulang dan di jeda kuliah. Ada pula keluhan dari orang

tua yang memiliki anak kelas 6 SD (13), dulu anaknya ranking 1 dikelas, sekarang setelah kecanduan *game* online nilai menurun drastis, pulang sekolah langsung ke warnet, pulang ke rumah pun selalu bikin masalah dan suka ngamuk tidak jelas. (rinaldimunir.wordpress.com/2013/02/01/kecanduan-game-online-bagaikan-narkoba/ diakses tanggal 14 april 2013)

Sebanyak 5 orangtua di Bandung yang diwawancara 100% mengeluh mengenai anak remajanya yang mengalami penurunan nilai, kurang bisa bergaul, lebih sulit diajak berkomunikasi bahkan ada yang sampai lupa makan, lupa tidur dan lupa dengan semua tugas sekolahnya karena sibuk bermain *game online*. (berdasarkan hasil wawancara).

Sumber berita dari Detiknet.com pada tanggal 6 Februari 2009, memberitakan bahwa pengguna *game online* di Indonesia sudah mencapai enam juta orang. Diperkirakan setengah dari jumlah pengguna *game online* adalah pelajar/mahasiswa. Jumlah pemain *game online* memperlihatkan peningkatan pesat dibanding tahun 2007 yaitu diprediksi jumlah pemain *game online* meningkat dua juta lima ratus pemain menjadi delapan juta lima ratus orang, dan pemain *game online* kebanyakan dari kalangan remaja. Sebagaimana penelitian Bakker (1999) para pemain *game* rata-rata berusia 12-30 tahun dengan persentase 80 persen berusia 12-21 tahun atau remaja. Kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangunkan minat mereka, seperti internet dan komputer *game s*, remaja dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan dalam penggunaan internet. (<http://repository.usu.ac.id/bitstream/>diakses tanggal 27 maret 2012)

Dari hasil observasi peneliti di 4 warnet di kota Bandung, didapatkan data ada sekitar 20 pemain *game* yang sedang bermain di tiap warnet, 15-18 orang di antaranya adalah remaja dan 10 di antaranya sedang memainkan jenis *MassiveMultiplayer Online Games*. Jenis *game* ini biasa dimainkan dengan berkelompok dan setiap anggota kelompok bisa berinteraksi untuk mengadu strategi dalam mengalahkan lawan. *Game* jenis ini dapat menyebabkan remaja kecanduan karena karakter-karakter pada *game* yang sering dinamakan *Hero* harus mengumpulkan barang-barang untuk membuat pertahanan dan penyerangan bagi musuh. *Hero-hero* tersebut terus bertambah dengan keunikan-keunikan baru yang membuat remaja penasaran dan mengikuti perkembangan *game* tersebut dan akhirnya kecanduan. (Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pemain *game online*).

Dari 15 remaja yang kecanduan *game online* diberikan beberapa pertanyaan sebagai survei awal yaitu apakah responden lebih senang bergaul di dunia nyata atau dunia *game online*? Mengapa responden senang bermain *game online*? Selain bermain *game online*, kegiatan apa yang dilakukan di waktu luang? Apakah ada kelompok bermain lain selain teman bermain *game online*?

Dari pertanyaan tersebut didapatkan hasil 66,67% mengatakan bahwa mereka merasa lebih mudah bergaul di dunia *game online* dan 33,3% mengatakan lebih mudah di dunia nyata. Adapun alasan adalah berbeda-beda yaitu 26,67% orang dari 66,67% mengatakan bahwa jika berteman di dunia *game* mereka tidak perlu menjadi diri mereka sendiri, 26,67% orang mengatakan di dunia *game online* tidak perlu melakukan pendekatan saat akan berkenalan seperti di dunia

nyata, dan 13,3% orang mengatakan berteman di dunia *game* bisa menguntungkan mereka karena mungkin saja terjadi jual beli barang dari *game* tersebut tanpa bersusah payah melakukan pendekatan terlebih dahulu.

Hal yang menjadi alasan remaja bermain *game online* pun beragam, 73,3% mengatakan bahwa mereka awalnya memang tertarik melihat *game* tersebut dan akhirnya terus terikat dengan *game online*, 20% mengatakan mereka diajak oleh teman, dan 6,67% mengatakan untuk mengisi waktu luang saja. Mereka juga mengungkapkan bahwa ketika bermain *game online*, mereka seperti lupa terhadap kehidupan nyatanya seperti lupa makan, tugas-tugas sekolah apalagi bergaul. 46,67% remaja yang kecanduan *game online* mengatakan bahwa mereka menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, 33,3% menghabiskan waktu luang mereka selain bermain yaitu dengan tidur, berdiam diri di kamar kos atau istirahat, hanya 20% yang menghabiskan waktu selain bermain *game online* dengan berjalan-jalan bersama teman. Selain itu diketahui juga bahwa dari 15 orang yang kecanduan *game online* 46,67% tidak memiliki kelompok bermain lain selain teman bermain *game online*, 26,67% masih memiliki sahabat dekat seorang atau dua orang di luar teman bermain *game online* dan 26,67% memiliki sahabat dan kelompok bermain yang lain di luar teman bermain *game online*.

Dari survei awal yang dilakukan didapat fenomena bahwa remaja yang kecanduan *game online* kurang memiliki waktu untuk bergaul di dunia nyata karena sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain *game online*, di luar bermain *game online* pun mereka lebih banyak yang memilih untuk

beristirahat, namun di luar itu ada pula remaja yang kecanduan *game online* masih memiliki kelompok bermain di luar teman bermain *game online* dan masih punya kesempatan untuk mengasah kemampuan bergaulnya. Dari fenomena tersebut peneliti melihat bahwa kecanduan *game online* cukup mengurangi waktu remaja untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya sehingga kemampuan untuk bergaul menjadi kurang terasah. Padahal menurut Santrock dalam perkembangannya remaja mengalami transisi sosial ditandai dengan mengalami perubahan dalam hubungannya dengan individu lain yaitu dalam emosi, kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan. Jean Piaget dan Harry Stack Sullivan (dalam Santrock, 2007) mengemukakan bahwa remaja mulai belajar pola hubungan yang timbal-balik dan setara melalui interaksi dengan teman sebaya. Remaja juga belajar mengamati dengan teliti minat dan pandangan teman sebaya agar memudahkan proses penyatuan dirinya ke dalam aktivitas teman sebaya yang sedang berlangsung. Sullivan berpandangan bahwa teman memainkan peran yang penting dalam membentuk kesejahteraan dan perkembangan remaja.

Keberhasilan remaja dalam menjalin hubungan antar pribadi dan komunikasi secara lebih dewasa dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, dipengaruhi oleh kemampuan interpersonal . (Buhrmester 1988) Kompetensi interpersonal menurut Buhrmester (1988) merupakan kemampuan- kemampuan yang dimiliki seseorang dalam membina hubungan interpersonal. Berdasarkan hasil penelitiannya Buhrmester mengungkapkan kemampuan menjalin hubungan antar pribadi berpengaruh terhadap banyak hal misalnya popularitas anak dalam

kelompok sebaya, kesuksesan menjalin hubungan antar jenis kelamin pada individu dewasa dan kepuasan kehidupan perkawinan.

Buhrmester dan Reis (1988) mengemukakan lima aspek kompetensi interpersonal yaitu kemampuan berinisiatif, kemampuan bersikap terbuka (*self disclosure*), kemampuan bersikap asertif, kemampuan memberikan dukungan emosional, kemampuan mengatasi konflik dengan teman sebaya. Remaja yang mempunyai kompetensi interpersonal yang tinggi akan mempunyai inisiatif untuk memulai suatu hubungan pertemanan, mampu bersikap terbuka tentang dirinya, mampu bersikap asertif dengan mengemukakan pendapat-pendapat dan pemikirannya, mampu memberikan dukungan sosial bagi orang lain, dan mampu mengatasi konflik interpersonal dalam dirinya (Buhrmester dan Reis, 1988).

Remaja yang kecanduan *game online* akan memiliki kecenderungan untuk menghabiskan waktunya berinteraksi dalam dunia maya daripada berinteraksi di dunia nyata dengan teman sebayanya, sehingga berpeluang menurunkan kemampuannya untuk menjalin hubungan dengan *peers* pun menjadi terbatas dan tidak terasah akibat kurangnya kesempatan untuk berinteraksi secara langsung. Padahal seharusnya relasi dengan *peers* di dunia nyata diperlukan untuk perkembangan sosial yang normal pada remaja. Remaja dapat belajar dari teman sebayanya untuk menjadi lebih peka dalam hubungan yang lebih intim melalui hubungan persahabatan yang akan menjadi dasar berpacaran dan hubungan marital pada tahap berikutnya. (Santrock, 2007).

Dalam pertemanan di dunia maya remaja tidak memerlukan tuntutan untuk memiliki keterampilan pendekatan secara pribadi dan remaja tidak perlu memiliki

kemampuan bersikap terbuka tentang dirinya. Oleh karena itu kompetensi interpersonal kurang terasah pada remaja yang kecanduan *game online*. Perkembangan kompetensi interpersonal pada remaja dapat dilakukan dengan cara meningkatkan hubungan dengan orang lain dan mengembangkan pola komunikasi yang asertif dan efektif. (www.gudangmateri.com). Dalam hubungan pertemanan di *game online*, remaja juga berelasi di dunia *game online*, saling memuji dan berbagi informasi mengenai *game* tetapi hal tersebut lebih dikarenakan tuntutan *game* dan bukan berasal dari keinginan remaja untuk menjalin hubungan pertemanan seperti di dunia nyata, sehingga kemampuan-kemampuan untuk mengembangkan kompetensi interpersonal pada remaja yang kecanduan *game online* menjadi kurang terasah.

Di sisi lain ada pula remaja yang kecanduan *game online* yang masih dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang membentuk kompetensi interpersonalnya. Kesempatan itu didapat dari adanya teman sebaya lain di luar teman bermain *game online*. Berdasarkan survey pun 20% remaja yang kecanduan *game online* tetap pergi bermain dan bersosialisasi dengan teman sebaya selain bermain *game* di waktu luang mereka. Kesempatan inilah yang mengembangkan kemampuan remaja untuk bergaul secara nyata, mengekspresikan emosi dan pemikirannya secara langsung kepada teman, menyelesaikan konflik yang mungkin timbul sehingga kompetensi interpersonal masih dapat berkembang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena di atas peneliti ingin mengetahui seperti apakah gambaran kompetensi interpersonal pada remaja yang kecanduan *game online* di Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud diadakannya penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang kompetensi interpersonal pada remaja yang kecanduan *game online* di kota Bandung dengan tujuan untuk mengetahui kuat lemahnya aspek-aspek di dalam kompetensi interpersonal remaja yang kecanduan *game online*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoretis

- Penelitian ini memberikan masukan bagi bidang ilmu psikologi perkembangan dan psikologi sosial khususnya untuk mengetahui kompetensi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* guna memperluas pemahaman yang komprehensif tentang fenomena ini.
- Memberikan masukan kepada peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian mengenai kompetensi interpersonal pada remaja yang kecanduan *game online*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

- Memberikan masukan kepada remaja yang kecanduan *game online* tentang kompetensi interpersonalnya, agar dapat membantu remaja untuk menjalin hubungan yang baik di masa sekarang dan masa depan.

- Setelah memperoleh pemahaman tentang kompetensi interpersonal pada remaja yang kecanduan *game online*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi praktisi psikologi yang tertarik untuk merancang program intervensi maupun tindakan preventif untuk masalah ini.

1.5. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi memberikan dampak positif dan negatif bagi remaja. Salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi adalah kecanduan pada internet khususnya *game online*. Remaja yang kurang memiliki kemampuan untuk mengendalikan diri terhadap penggunaan internet dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan dalam perilaku, khususnya remaja yang kecanduan *game online*.

Game online menurut Kim (2002) adalah permainan atau *game* yang bisa dimainkan oleh ratusan bahkan ribuan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. *Game online* juga bisa dimainkan lewat *LAN* atau *local Area Netwok* yaitu suatu jaringan yang menghubungkan antara pemain yang satu dengan pemain yang lain dalam suatu *server* sehingga para pemain bisa bermain secara bersama sama. *Game online* sendiri memiliki dampak positif dan negatif bagi remaja. Dari segi positif bisa melatih pola berpikir, refleksi, dan mungkin juga dijadikan ajang untuk mendapatkan uang dengan mengikuti pertandingan atau menjual item dan karakter di *game online* , sedangkan segi negatif bermain *game online* bisa membuat seseorang menjadi lupa diri dan tidak memedulikan hal-hal yang lainnya, para pemain *game* akan mengorbankan aktivitas yang lain

untuk bisa bermain *game* , mereka mengorbankan waktu untuk tidur, makan, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga.

Remaja yang kecanduan *game online* akan kesulitan berhenti bermain untuk melakukan kegiatan lain seperti belajar, makan, dan istirahat. Saat tidak bermain pun mereka akan terus memikirkan hal-hal mengenai *game online*. Remaja yang kecanduan *game online* cenderung menarik diri dari lingkungannya dan berusaha dengan segala cara agar dapat terus bermain termasuk menggunakan uang sakunya untuk bermain. (Chen dan Chang, 2008)

Kecanduan internet yang dialami pada remaja akan mengurangi kesempatan remaja untuk bergaul secara nyata dengan teman sebayanya. Remaja akan lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *game online* di depan komputer dan berelasi di dunia maya daripada menjalin relasi pertemanan di dunia nyata dengan alasan berelasi di dunia maya khususnya *game online* tidak menuntut remaja untuk merepresentasikan diri secara langsung, selain itu tidak perlu membuka diri kepada teman di dunia *game online* . Hal-hal tersebut sangat berbeda jika remaja berelasi di dunia nyata yang membutuhkan inisiatif untuk memulai pertemanan dan bersikap terbuka satu sama lain untuk dapat menjalin hubungan yang baik. Padahal menurut Santrock (2007) dalam perkembangannya remaja mengalami transisi sosial ditandai dengan mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan. Jean Piaget dan Harry Stack Sullivan (dalam Santrock, 2007: 220) mengemukakan bahwa remaja mulai belajar mengenai pola hubungan yang timbal balik dan setara melalui interaksi

dengan teman sebaya. Mereka juga belajar untuk mengamati dengan teliti minat dan pandangan teman sebaya dengan tujuan untuk memudahkan proses penyatuan dirinya ke dalam aktivitas teman sebaya yang sedang berlangsung. Sullivan beranggapan bahwa teman memainkan peran yang penting dalam membentuk kesejahteraan dan perkembangan remaja.

Keberhasilan remaja dalam menjalin hubungan antar pribadi dan komunikasi secara lebih dewasa dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, dipengaruhi oleh kemampuan berelasi yang dimilikinya. Buhrmester, (1988), menamakan kemampuan berelasi ini sebagai kompetensi interpersonal. Kompetensi interpersonal menurut Buhrmester (1988) merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang dalam membina hubungan interpersonal. Buhrmester mengungkapkan ada lima aspek dari kompetensi interpersonal yaitu kemampuan berinisiatif, sikap terbuka tentang diri, sikap asertif dengan mengemukakan pendapat-pendapat dan pemikiran, dukungan sosial bagi orang lain, dan mengatasi konflik interpersonal dalam diri dan hubungan dengan orang lain.

Kemampuan berinisiatif, yaitu kemampuan untuk memulai suatu bentuk interaksi pertemanan dengan orang lain. Kemampuan untuk bersikap terbuka adalah kemampuan untuk menyampaikan info yang bersifat pribadi mengenai dirinya dan memberikan perhatian kepada orang lain sebagai suatu bentuk penghargaan yang akan memperluas kesempatan untuk terjadinya *sharing*. Kemampuan untuk bersikap asertif yaitu kemampuan untuk memertahankan hak-hak pribadi secara tegas, mengemukakan gagasan, perasaan dan keyakinan secara

langsung, jujur, jelas dan dengan cara yang sesuai. Kemampuan untuk memberikan dukungan emosional adalah kemampuan untuk memberikan empati dan kemampuan untuk menenangkan serta memberikan rasa nyaman bagi orang lain. Kemampuan dalam mengatasi konflik interpersonal adalah upaya agar konflik yang muncul tidak semakin panjang dan menimbulkan konflik baru.

Kelima aspek tersebut akan membentuk kompetensi interpersonal pada remaja juga pada remaja yang kecanduan *game online*. Kompetensi interpersonal pada diri remaja akan terbentuk dan berkembang dengan dipengaruhi oleh faktor-faktor yaitu adanya kelompok pertemanan di luar lingkungan *game*, interaksi dengan orangtua, dukungan dari orangtua berupa kesempatan untuk bergaul dan jenis kelamin (Monks, dkk. 1990)

Kecanduan *game online* akan membuat remaja menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online* dan bergaul di dunia maya ketimbang kekurangan waktu untuk menjalin relasi dengan teman sebaya di dunia nyata. Pada akhirnya kesempatan remaja untuk dapat berinisiatif dalam membangun hubungan pertemanan secara nyata akan berkurang karena cara berelasi di dunia maya berbeda dengan berelasi di dunia nyata. Di dunia *game online* untuk memulai relasi dituntun oleh kebutuhan *game online* itu bukan karena remaja ingin memulai suatu hubungan pertemanan. Hal ini mengakibatkan inisiatif untuk memulai komunikasi atau pertemanan pun menjadi kurang terasah.

Mereka pun kurang terbiasa bersikap terbuka tentang dirinya karena di dalam *game online* komunikasi yang terjadi hanya sebatas tentang permainan bukan tentang diri remaja tersebut sehingga komunikasi kurang dapat terjalin.

Selain itu waktu untuk bercerita atau sekedar mengobrol dengan teman secara nyata pun berkurang karena remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.

Kemampuan untuk bersikap asertif pun kurang dapat diasah, karena kecanduan bermain *game online* membuat remaja hampir menghabiskan waktunya untuk berinteraksi di dunia maya, sehingga mereka tidak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapat mereka secara langsung dengan lawan bermainnya. Pendapat-pendapat dan gagasan mereka akan disampaikan kepada orang lain tanpa bisa mengetahui cara penyampaian mereka menyinggung orang lain atau tidak karena lawan bicara mereka tidak ada secara nyata di depan mereka. Ketika harus menyampaikan pendapat dan perasaan secara langsung di depan orang lain mereka pun cenderung akan menyampaikan dengan cara yang mereka anggap benar tanpa tahu bagaimana perasaan orang lain.

Selain itu, kecanduan *game online* akan memengaruhi kemampuan remaja dalam memberikan dukungan emosional pada orang lain khususnya orang yang sedang kesulitan. Remaja yang kecanduan *game online* berinteraksi dalam dunia maya, sehingga tidak terbiasa melihat situasi yang dialami orang lain di luar konteks *game* sehingga remaja tidak tahu harus berbuat apa. Remaja bisa saja memberikan pujian atau dukungan kepada teman bermain *game online* nya namun hal tersebut bukan didasarkan pada kemampuan remaja untuk berempati secara nyata. Hal itu akan menyebabkan remaja kurang terlatih memberikan dukungan emosional pada orang lain.

Kemampuan menyelesaikan konflik interpersonal pun menjadi kurang terasah karena jarang berinteraksi dengan orang lain secara langsung membuat kurang terampil dalam menyelesaikan masalah. Konflik yang terjadi dalam *game* dapat selesai dengan sendirinya ketika remaja selesai bermain, sedangkan konflik pada relasi di dunia nyata tidak akan selesai dengan sendirinya. Remaja harus memiliki kemampuan untuk dapat menyelesaikan konflik dengan baik tanpa memicu konflik yang lain sehingga hubungan pertemanan dapat terjaga.

Remaja yang kecanduan *game online* yang mampu berinisiatif dalam membangun hubungan pertemanan, mampu bersikap terbuka mengenai dirinya sehingga komunikasi bisa terjalin, mampu bersikap asertif dengan mengutarakan pendapat dan keinginannya tanpa membuat seseorang tersinggung, mampu memberikan dukungan emosional kepada teman ketika ada teman yang sedang dalam kesulitan serta mampu menyelesaikan konflik-konflik interpersonal sehingga hubungan pertemanan bisa dipertahankan dikatakan mempunyai kompetensi interpersonal atau kompeten secara interpersonal.

Sebaliknya, Remaja yang kecanduan *game online* yang kurang mampu berinisiatif dalam membangun hubungan pertemanan, kurang mampu bersikap terbuka mengenai dirinya sehingga komunikasi bisa terjalin, kurang mampu bersikap asertif dengan mengutarakan pendapat dan keinginannya tanpa membuat seseorang tersinggung, kurang mampu memberikan dukungan emosional kepada teman ketika ada teman yang sedang dalam kesulitan serta kurang mampu menyelesaikan konflik-konflik interpersonal sehingga hubungan pertemanan bisa

dipertahankan dikatakan kurang mempunyai kompetensi interpersonal atau kurang kompeten secara interpersonal.

Kemampuan remaja yang kecanduan *game online* untuk berelasi secara interpersonal pun dipengaruhi oleh jumlah waktu yang tersedia untuk bersosialisasi dengan teman sebaya di luar waktu untuk bermain *game online*. Jika remaja yang kecanduan *game online* masih memiliki waktu untuk bergaul secara nyata dengan teman sebayanya remaja masih memiliki kesempatan untuk mengasah kompetensi interpersonalnya, namun jika waktu untuk bermain *game online* jauh lebih banyak sehingga mengurangi waktu luang remaja yang bisa diisi dengan bersosialisasi dengan teman sebayanya maka kesempatan untuk mengasah kompetensi interpersonal pun berkurang.

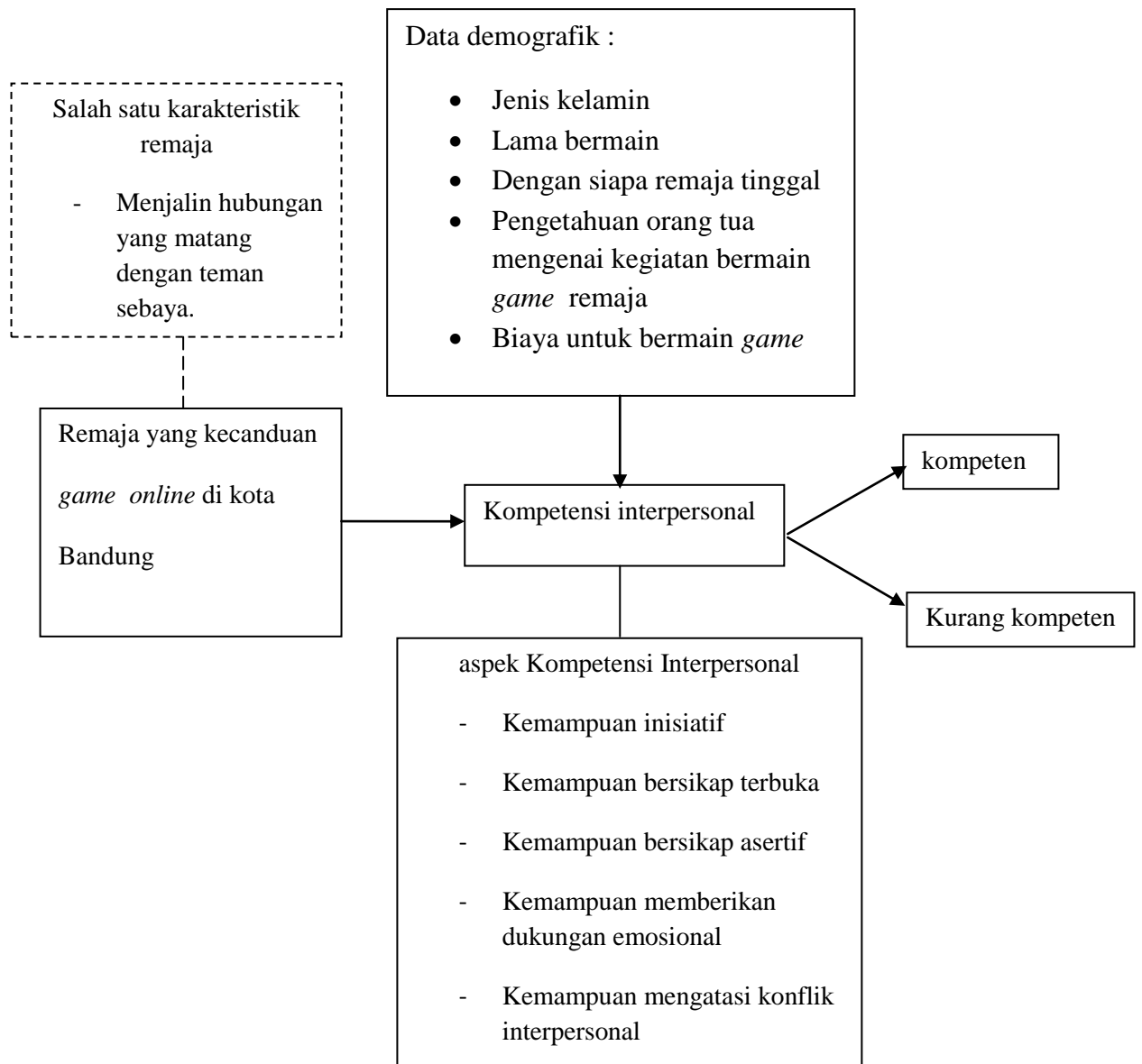
Lamanya bermain *game online* berkaitan juga dengan biaya yang dihabiskan untuk bermain, semakin banyak biaya yang dihabiskan untuk bermain berarti remaja bermain semakin lama, selain itu bila remaja menghabiskan banyak uang untuk bermain *game online* maka remaja kurang memiliki kesempatan untuk sekedar pergi bersama teman sebaya di luar bermain *game online*, padahal kesempatan seperti itulah yang dapat mengasah kemampuan remaja yang kecanduan *game online* untuk dapat bertatap muka secara langsung, dapat mengekspresikan diri dan mengutarakan pikiran-pikirannya atau sekedar bercerita dan mendengarkan cerita dari teman yang lain, sehingga kesempatan untuk mengembangkan kompetensi interpersonal pun kurang berkembang. Sebaliknya, jika remaja masih menyisihkan uang jajannya untuk melakukan hal-hal lain selain bermain *game online*, misalnya untuk pergi jalan-jalan dan mengobrol dengan

teman sebayanya maka remaja yang kecanduan *game online* pun memiliki kesempatan untuk mengembangkan kompetensi interpersonalnya.

Kondisi lingkungan tempat tinggal remaja pun turut mempengaruhi kesempatan berkembangnya kompetensi interpersonal. Jika remaja tinggal bersama orang tua, diharapkan orang tua dapat menjadi kontrol bagi kegiatan bermain *game online* remaja. Orang tua dapat menerapkan peraturan-peraturan seperti jam makan, tidur, membuat tugas. Hal tersebut setidaknya dapat sedikit banyak membatasi kegiatan bermain *game* remaja yang kecanduan *game online*, meskipun banyak juga orangtua yang mengetahui bahwa anak remajanya kecanduan *game online* tapi tetap saja tidak melakukan apa-apa (wordpress.com/2013/02/01/kecanduan-game-online-bagaikan-narkoba).

Apabila orang tua mengetahui kegiatan bermain *game online* remaja dan orang tua berusaha memberikan batasan waktu dan biaya untuk mengurangi frekuensi bermain remaja, maka remaja masih memiliki waktu untuk dapat melakukan kegiatan lain selain bermain *game online*, seperti berkumpul dan mengobrol dengan orangtua, pergi ke acara-acara keluarga, dapat juga pergi bersama teman. Kegiatan-kegiatan itu dapat memberikan kesempatan bagi remaja yang kecanduan *game online* untuk dapat bersosialisasi, berkomunikasi, berekspresi dan berbagi dengan orang tua, keluarga dan teman sehingga kompetensi interpersonal masih dapat berkembang. Sebaliknya jika orang tua mengetahui anak remajanya kecanduan *game online* namun tidak melakukan kontrol apapun atau kurang tegas terhadap anak remajanya, maka remaja akan terus terlarut bermain *game online* sehingga waktu melakukan kegiatan

bersosialisasi dengan keluarga dan teman menjadi berkurang. Dengan kurangnya waktu untuk bersosialisasi maka kesempatan untuk mengembangkan kompetensi interpersonal pun menjadi berkurang.



1.1 Skema kerangka pikir

1.6. Asumsi

- Kompetensi interpersonal akan ditentukan oleh seberapa sering remaja melakukan hubungan interpersonal secara nyata.
- Remaja yang kecanduan *game online* akan memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk melakukan relasi interpersonal dengan teman sebayanya.
- Remaja yang kecanduan *game online* kurang memiliki kemampuan berinisiatif, kemampuan bersikap terbuka, kemampuan bersikap asertif, kemampuan memberikan dukungan emosional dan kemampuan menyelesaikan konflik karena kurangnya kesempatan untuk berelasi secara nyata dengan teman sebaya.
- Kurangnya kesempatan untuk menjalin relasi interpersonal dengan teman sebaya akan mengurangi peluang mengembangkan kompetensi interpersonal.