

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game online merupakan *game* yang sangat populer saat ini, sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, *game online* tidak hanya dimainkan menggunakan komputer dan konsol, tetapi juga bisa dimainkan menggunakan *smartphone*. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King dalam Novrialdy, 2019) Mudahnya akses terhadap *game online* meningkatkan jumlah peminat bermain *game* dari berbagai kalangan dan usia, sehingga *game online* tidak hanya dimainkan oleh orang dewasa, tetapi juga dimainkan oleh remaja dan anak-anak. Dalam bermain *game online* terdapat istilah “mabar” yang merupakan singkatan dari “main bareng”. Kegiatan mabar biasanya dilakukan dalam memainkan *game* yang bersifat tim, namun bermain *game online* juga dapat dilakukan sendiri-sendiri. Ketika bermain *game online* baik saat mabar ataupun bermain sendiri, ada hal yang dapat mengganggu kenyamanan bermain seperti jaringan internet yang tidak stabil dan teman bermain yang tidak kompak. Kebanyakan pemain menjadi lebih agresif ketika bermain *game online* seperti berkata kasar atau mengumpat, marah, merasa benci atau

iri dengan orang lain serta perilaku agresif fisik seperti memukul meja, memukul teman bermain, bahkan ada juga yang membanting *handphone*. Menurut Cambridge *Dictionary* (dalam Ismi, 2020) menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan memainkan game online dengan secara berlebihan sehingga menjadikan *game online* sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan di kerjakan sehingga mengganggu kecerdasan emosional pada remaja.

Beberapa kalangan menilai keuntungan yang sangat besar dengan adanya *game online* khususnya para pebisnis *game*. Pengguna Indonesia di Indonesia tercatat mengalami peningkatan di tahun 2018 lalu. Berdasarkan studi Polling Indonesia yang bekerja sama Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia tumbuh 10,12 persen. Menurut Sekjen APJII, Henri Kasyfi, survey ini melibatkan 5.900 sampel dengan *margin of error* 1,28%. Data lapangan ini diambil selama periode Maret hingga 14 April 2019. Hasilnya, menurut Henri, dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, ada sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8% persen yang sudah terhubung ke internet. Penelitian yang dilakukan peneliti kepada 97 orang remaja yang bermain *game online* di Kelurahan Padang Tengah Kota Payakumbuh, terdapat 47 remaja yang bermain game *FreeFire*, 39 remaja bermain game *Mobile Legend* dan 11 remaja yang bermain game *PUBG*.

John W. Santrock (dalam Dwi Fani, 2022) menjelaskan bahwa kelompok teman sebaya memiliki peran penting dalam perkembangan remaja, berbagai sumber

informasi dan pengalaman-pengalaman yang penting didapatkan remaja di luar keluarganya. Untuk itu remaja dituntut memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri untuk hubungan sosial yang lebih luas. Kemampuan untuk dapat menyesuaikan diri tersebut salah satunya memiliki percaya diri yang kuat. Dalam interaksi sesama manusia, individu cenderung menghindari konflik dan memilih zona nyaman. Rasa aman dan kenyamanan yang diperoleh oleh individu merupakan cara agar dirinya tetap *survive* dalam suatu kelompok.

Menurut Sears (dalam Amanda, 2017) konformitas akan terjadi apabila seseorang melakukan interaksi dengan orang lain dan menampilkan perilaku karena orang lain menampilkan perilaku tersebut. Menurut Santrock (dalam Kartini, 2016) konformitas muncul ketika individu meniru sikap atau tingkah laku orang lain dikarenakan tekanan yang nyata maupun yang dibayangkan mereka. Konformitas dapat bersifat positif ataupun negatif pada seorang remaja, bersifat negatif biasanya berupa, memukul, penyerangan, melakukan pencurian, pengrusakan terhadap fasilitas umum, meminum - minuman keras, merokok dan bermasalah dengan orang tua dan guru. Menurut Sears (dalam Utami, 2016) konformitas adalah suatu bentuk tingkah laku menyesuaikan diri dengan tingkah laku orang lain, sehingga menjadi kurang lebih sama atau identik guna mencapai tujuan tertentu. Seorang remaja mulai memiliki perhatian terhadap kedudukannya dalam masyarakat dan lingkungan terutama di lingkungan remaja sendiri sangat besar. Ia ingin diterima oleh kawan-kawannya dan merasa sedih bila dikucilkan dari kelompok temannya. Faktor eksternal dalam pembentukan konsep diri pada remaja adalah konformitas

kelompok teman sebaya. Tak bisa dipungkiri bahwa pada masa remaja pengaruh teman sebaya sangat tinggi apabila dibandingkan pada saat fase anak-anak sedang terjadi, dimana pengaruh keluargalah yang mendominasi. Pada fase remaja, konformitas dapat dianggap sebagai suatu eksistensi dalam pergaulan, Sekalipun perilaku yang diciptakan dari kelompok tersebut merupakan perilaku yang negatif.

Menurut Adriansyah, M. A., dan Rahmi, M (dalam Rahman, 2020) pada banyak remaja, bagaimana mereka dipandang oleh teman sebaya merupakan aspek terpenting dalam kehidupan mereka. Beberapa remaja akan melakukan apapun, agar dapat dimasukkan sebagai anggota. Untuk mereka, dikucilkan berarti stress, frustrasi, dan kesedihan. Hal tersebut menimbulkan munculnya konformitas dalam kelompok teman sebaya tersebut. Menurut Helen (dalam Rahman, 2020) kelompok yang memiliki harapan dalam bermain *game online mobile* secara intens dapat mempengaruhi remaja untuk ikut andil dalam meningkatkan intensitas bermainnya

Dalam masa perkembangan setiap individu tentu akan menjalani tahapan dalam perkembangannya seperti yang dijelaskan oleh Hurlock (dalam Husna, 2022) masa remaja merupakan salah satu masa yang dilewati dalam setiap perkembangan individu. Masa perkembangan remaja adalah periode dalam perkembangan individu yang merupakan masa mencapai kematangan mental, emosional, sosial, fisik dan pola peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa, sehingga menimbulkan karakteristik yang berbeda antara satu remaja dengan remaja lain. Setiap remaja tentunya memiliki potensi dalam diri mereka masing-masing, namun beberapa remaja seringkali merasa tidak yakin memiliki potensi atau bahkan tidak menyadari potensi

yang besar dalam diri mereka tersebut. Hal ini dapat terjadi dikarenakan kurangnya rasa syukur terhadap diri individu yang membuat individu tersebut merasa selalu merasa kurang. Dengan rasa syukur individu dapat mulai menerima potensi dalam diri mereka dan mengembangkannya menjadi sesuatu yang lebih baik. Masa-masa remaja adalah saat yang paling tepat untuk menggali potensi dengan disertai selalu memiliki rasa syukur dan tak hanya fokus pada kekurangan yang ada dan tidak membandingkan potensi yang dimiliki dengan potensi yang ada didalam diri orang lain. Konformitas merupakan perubahan perilaku remaja sebagai usaha untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok acuan baik ada maupun tidak ada tekanan secara langsung yang berupa suatu tuntunan tidak tertulis dari kelompok teman sebaya menyebabkan munculnya perilaku-perilaku tertentu pada anggota kelompok yang akan mempengaruhi kecerdasan emosional pada saat perkembangan dimasa remaja. Dalam suatu konformitas harus ada kekompakan yang sering disebut sebagai kohesivitas. Semakin kohesif suatu kelompok, maka akan semakin kuat penengaruhnya dalam membentuk pola pikir dan perilaku anggota kelompoknya. Karena dengan adanya kekompakan dalam suatu kelompok akan mempengaruhi kecerdasan emosional pada individu.

Menurut Goeleman (dalam Amanda, 2017) kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, mampu bertahan pada saat mengalami frustrasi dan menjaga keselarasan emosi dengan cara pengendalian diri, mengontrol dorongan (*impulse*), empati, dan keterampilan sosial. Hurlock (dalam Septiyannah, 2019) juga berpendapat bahwa remaja yang telah mencapai kematangan emosi akan

berpikir dan menilai situasi-situasi kritis sebelum mengeluarkan reaksi emosinya. Ronnie M, (dalam Desi, 2019) juga mengungkapkan kecerdasan emosional yaitu suatu rangsangan yang ada didalam diri seseorang untuk mengetahui serta menjaga perasaan sendiri (*self awareness*) ataupun orang lain (*empathy*).

Seseorang yang tidak bisa mengendalikan emosinya dengan baik akan sangat berdampak buruk baik itu untuk dirinya sendiri ataupun orang lain, apalagi pada masa remaja yang sedang menyibukan diri untuk bermain, berkumpul bersama teman sebayanya sehingga terjadi sedikit banyaknya pengaruh – pengaruh yang negatif datang dari teman sendiri sehingga teman – teman yang lain pun ikut terbawa suasana yang negatif, namun tidak hanya itu kecerdasan emosional juga menimbulkan dampak positif seperti yang dikatakan oleh Adams *game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams dalam Novrialdy, 2019), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game (Russoniello dalam Nofrialdy, 2019).

Goleman (dalam Aswat, 2021) yang mengartikan kecerdasan emosional atau *emotional quotient* merujuk kepada kemampuan mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan kemampuan mengelola emosional diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Menurut Agustian (dalam Putri, 2016), kecerdasan emosional adalah serangkaian kecakapan untuk melapangkan jalan di dunia yang penuh liku-liku permasalahan sosial. Robbins dan Judge (dalam Hayati, 2020) juga menyatakan bahwa kecerdasan emosional menjadi karakteristik kinerja yang tinggi, bukan kecerdasan intelektual.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 21 April 2023 terhadap beberapa orang remaja di Kelurahan Padang Tengah para remaja mengatakan bahwa semenjak bermain *game online* remaja mampu menyesuaikan diri dengan orang-orang yang baru dikenal. Namun ada juga yang mengatakan ketika berkumpul salah satu individu ada yang berbeda pendapat dalam kelompok sehingga terjadi perdebatan yang membuat kekompakan dalam kelompok itu menurun ketika beramin *game* bersama.

Wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa remaja yang bermain *game online* di Kelurahan Padang Tengah ada yang mengatakan sebelum mengenal *game online* jarang berkumpul dengan teman-temannya, namun setelah mengenal *game online* menjadi sering berkumpul untuk bermain bersama teman “mabar”. Para remaja mengakui semenjak bermain bersama teman-temannya beberapa remaja ada yang mengalami perubahan sikap pada dirinya seperti berkata kasar, marah, mengumpat dan lain sebagainya. Bahkan ada yang mengatakan semenjak bermain *game online* dengan temannya, dapat mengetahui bagaimana kondisi emosi teman sebayanya ketika lagi berkumpul dengan temannya. Ada juga remaja yang mampu mengontrol emosinya dan mampu membangun hubungan yang baik dengan teman-temannya.

Penelitian lainnya yang juga telah dilakukan oleh Fema Rachmawati pada tahun 2013 yang berjudul hubungan antara kecerdasan emosi dengan konformitas pada remaja di SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penelitian sebelumnya mengenai hubungan kecerdasan emosional dengan konformitas yang diteliti oleh kuswijayanti

pada tahun 2019 dengan judul hubungan antara kecerdasan emosional dengan konformitas siswa kelas VIII SMPN 1 Kandangan, Kabupaten Temanggung. Lebih lanjut penelitian lainnya yang juga pernah dilakukan oleh Fitriani dan Septiyanah pada tahun 2020 yang berjudul hubungan antara kecerdasan emosi dan konformitas teman sebaya. Namun dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu terdapat perbedaan yang peneliti lakukan sekarang yaitu dari segi waktu, tempat, dan subjek penelitian.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul hubungan kecerdasan emosional dengan konformitas pada remaja yang bermain *game online* di Kelurahan Padang Tengah Kota Payakumbuh.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu apakah ada hubungan kecerdasan emosional dengan konformitas pada remaja yang bermain *game online* di Kelurahan Padang Tengah Kota Payakumbuh?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosional dengan konformitas pada remaja yang bermain *game online* di Kelurahan Padang Tengah Kota Payakumbuh.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan atau informasi serta memperdalam pemahaman bagi kalangan akademik mengenai hubungan kecerdasan emosional dengan konformitas pada remaja yang bermain game online.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pemikiran ilmu dalam bidang psikologi yakni psikologi sosial dan psikologi klinis.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi subjek, dapat meningkatkan kecerdasan emosionalnya.
- b. Hasil penelitian diharapkan lingkungan sosial dapat mengambil dan mempelajari dampak positif dan negative dari efek bermain *game online*, terutam untuk mengatur kecerdasan emosional.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai acuan untuk meneliti dengan tema serupa di masa yang akan datang.