

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah fase perkembangan yang dinamis dalam kehidupan seorang individu. Masa ini merupakan periode transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa yang ditandai dengan percepatan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial yang berlangsung pada dekade kedua masa kehidupan. Oleh karena itu, banyak ahli menamakan periode ini sebagai masa-masa badai and tekanan (Irwanto, 2002).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online* (Ameliya, 2008). *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (Young, 2009). Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

Masa remaja merupakan periode transisi dari perkembangan masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa, batasan usia remaja menurut World Health Organization yaitu 10-20 tahun. Teori perkembangan psikososial Erikson

menyatakan bahwa remaja berada pada fase pencarian identitas diri (Santrock, 2003).

Remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* akan menghambat proses interaksi dengan teman sebaya, termasuk kecerdasan emosi. Hal ini dapat membatasi kesempatan remaja untuk dapat belajar dari lingkungan sosialnya dan belajar peran dari teman sebayanya. Remaja yang bermain *game online* dapat menginternalisasikan elemen-elemen yang didapatkan dari game online, seperti aksi tokoh game yang dimainkan (Mazalin, 2004). Penelitian menunjukkan 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* (Yee, 2006).

Game online merupakan permainan yang dimana banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online. Sedangkan menurut *game online* adalah salah satu permainan yang menggunakan perangkat keras seperti handphone (android), Playstation (PS), XBOX, dan komputer (Kustiawan, 2019). *Game online* dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet oleh semua kalangan usia melalui bantuan alat seperti komputer, smartphone, maupun tablet (Utami, 2020). Pemain adalah orang yang membuat keputusan yang perilakunya dapat dijelaskan dan diperkirakan (Kennedy, 2016).

Game online adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan yang dapat memberi hiburan sekaligus tantangan bagi para pemain *game online* tanpa memperhitungkan waktu, sehingga tak jarang hal ini dapat membuat seseorang tidak mampu mengontrol hasrat bermainnya menjadi adiksi (Pratiwi, 2012).

Fenomena bermain *game online* sudah ada sejak tahun 2001, sejak saat itu jumlah pemain game online meningkat sebesar 5% hingga 10% setiap tahunnya hingga tahun 2014, tercatat ada 25 juta orang Indonesia yang bermain *game online* (Ramdani, 2018). Karakteristik permainan *game online* adalah kebebasan dari pemain menciptakan karakter mereka sedari awal dan mengkustomisasi karakter tersebut berdasarkan keinginan mereka.

Game online menyebabkan banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dan tidak dapat mengendalikan diri sehingga mempengaruhi perkembangan emosi remaja (Yuan, 2013). Kemampuan dalam mengontrol emosi penting pada masa remaja, jika tidak mampu mengontrol dan mengelola emosi akan membuat kegagalan dalam mengendalikan perilaku (Mulyodiharjo, 2010).

Kecerdasan emosi bermanfaat untuk mengenali, memahami, mengatur, menggunakan emosi secara efektif dalam hidup sehingga dapat membedakan tindakan yang benar dan salah tidak berlebihan dalam kesenangan, mengatur suasana hati, dan kemampuan menyelesaikan konflik (Hamid, 2017).

Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk menilai emosi dalam diri dan orang lain, memahami makna emosi-emosi, dan mengatur emosi seseorang secara teratur (Robbins, 2015). Kecerdasan emosional sebagai sekumpulan kemampuan untuk merasakan dan menyatakan emosi, mengasimilasi emosi dalam berpikir, memahami dan menghubungkan emosi dalam diri sendiri dan orang lain (Wibowo, 2014).

Kecerdasan emosi sebagai suatu kecerdasan sosial yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam memantau baik emosi dirinya maupun emosi orang lain, dan juga kemampuannya dalam membedakan emosi dirinya dengan emosi orang lain, dimana kemampuan ini digunakan untuk mengarahkan pola pikir dan perilakunya (Fitriastuti, 2013). Kecerdasan emosi (EQ) berfokus bagaimana mampu membangun hubungan harmonis, serasi dan selaras antarmanusia secara horizontal, sehingga kecerdasan intelegensi (IQ) yang dimilikinya pasti bermanfaat (Al Ahyadi, 2015).

Kecerdasan emosi menunjuk kepada kemampuan mengenai perasaan diri sendiri serta perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, serta kemampuan mengelola emosi diri sendiri dengan baik dan dalam hubungannya dengan orang lain. Kecerdasan emosi mencakup kemampuan-kemampuan yang berbeda namun saling melengkapi dengan kecerdasan akademik. Kecerdasan emosional menuntut seseorang mempelajari, mengakui dan menghargai perasaan diri sendiri dan orang lain. Orang yang mempunyai kecerdasan emosional tinggi akan berupaya menciptakan keseimbangan dalam dirinya, mampu mengusahakan kebahagiaan dari dalam dirinya sendiri dan mampu mengubah sesuatu yang buruk menjadi sesuatu yang positif dan bermanfaat (Wibowo 2007).

Kecerdasan emosi penting dimiliki oleh setiap individu, khususnya dimiliki oleh remaja karena pada masa remaja mereka tidak mampu untuk mengontrol diri sendiri maka akan mudah untuk terjerumus ke dalam hal-hal negatif yang akan dapat merugikan diri. Hal ini sesuai dengan pengertian yang dikemukakan oleh Hurlock (2008) dimana pada masa remaja sebagai periode perubahan, yaitu

meningginya emosi, perubahan fisik, perubahan minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok.

Mengingat pentingnya kecerdasan emosional sebagai sesuatu penilaian karakter yang dapat menempatkan emosi seseorang pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati. Koordinasi suasana hati adalah inti dari hubungan sosial yang baik. Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan suasana hati individu. Memang harus diakui bahwa mereka yang memiliki EQ rendah akan mengalami kesulitan dalam mengatur suasana diri, bahkan mungkin tidak mampu bersosialisasi secara baik.

Apabila remaja memiliki kecerdasan emosi yang tinggi atau baik maka dapat melahirkan kemampuan untuk memberikan kesan yang baik tentang dirinya, mampu mengungkapkan dengan baik emosinya sendiri, berusaha menyetarakan diri dengan lingkungan, dapat mengendalikan perasaan dan mampu mengungkapkan reaksi emosi sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada sehingga interaksi dengan orang lain dapat terjalin dengan lancar dan efektif (Mutadin, 2002).

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek pertama MRA berusia 17 tahun, disaat subjek sedang bermain *game online* dia terkadang tidak bisa mengontrol emosinya. Terkadang keluar kata kasar dan mengabaikan orang lain yang berada disekitarnya. Awal pertama kali subjek mengenal *game online* adalah sejak berumur 11 tahun. Subjek mengakui bahwa subjek terkadang tidak bisa mengontrol emosi, bahkan sampai melemparkan barang di dekatnya, jika sedang mengalami kekalahan saat bermain bersama tim di dalam permainan game online.

Orang tua subjek sedari kecil telah memberikan fasilitas yang cukup untuk mengakses game online, karena orang tua sibuk bekerja, subjek lebih sering mengurung diri dalam kamar sambil bermain *game online*. Pengendalian diri dan kemampuan mengontrol emosi sering lepas kendali akibat bermain game online.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek kedua yaitu FN berusia 21 tahun, subjek kesulitan untuk berinteraksi dengan orang disekitarnya. Tetapi subjek terbiasa jika berkomunikasi dengan orang yang berada dalam *game online*, lewat aplikasi discord. Pernah ada sebuah konflik saat subjek bermain dengan temannya, hingga subjek tidak berbicara lagi dengan teman yang bermain dengannya saat kalah dalam bermain game online. Hal tersebut memiliki alasan, karena mencari poin kemenangan sangat sulit, sehingga membuatnya marah. Pada awalnya subjek sehari-hari bermain game di warnet, kemudian subjek memiliki ponsel pintar dan menginstal mobile *game online*. Semenjak itu subjek jarang berinteraksi dengan teman di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek ketiga SH berusia 19 tahun, subjek bermain *game online* sejak tahun 2013, karena saat itu dia sedang mengambil pekerjaan sampingan sebagai penjaga warnet. Subjek kenal banyak temannya dari *game online* tersebut. Subjek pernah merusak keyboard yang berada di tempatnya bekerja, karena tidak mengenai sasaran saat bermain *game online*. Kemudian subjek memutuskan untuk meninggalkan pekerjaannya dan membeli personal komputer sendiri dirumah. Hal tersebut menjadi kebiasaan sehari-hari subjek untuk bermain *game online*. Sejak subjek mengenal *game online*,

subjek jarang mengikuti kegiatan karang taruna, bahkan sering mengabaikan nasehat dari orang tua.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Apriliyani, 2020) yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional” menunjukkan bahwa terdapat hubungan negative dan signifikan antara intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional, semakin tinggi intensitas bermain permainan online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin rendah. Sebaliknya, jika semakin rendah intensitas bermain permainan online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin tinggi.

Faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi menurut Goleman (2001), salah satunya adalah empati, yaitu kemampuan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, mampu memahami perspektif orang lain, dan menimbulkan hubungan saling percaya serta mampu menyelaraskan diri dengan berbagai tipe individu.

Empati adalah mempertimbangkan perasaan dan kemudian membuat keputusan yang cerdas yang menggeser perasaan-perasaan itu menjadi respon. Empati memanfaatkan pengelolaan diri, tetapi dalam artian bagaimana mengungkapkan emosi dengan tepat bukan menghambatnya (Goleman, 2001). Istilah ‘empati’ mengacu pada aspek kepribadian yang memiliki peran penting dalam hubungan interpersonal dan dalam memfasilitasi kompetensi dalam komunikasi. Empati adalah ciri kepribadian yang memungkinkan seseorang untuk

mengidentifikasi dengan situasi lain, pikiran, atau kondisi dengan menempatkan diri dalam situasi mereka (Prihanti, 2017).

Empati merupakan kajian dari psikologi sosial sebagaimana secara teoritis dikatakan respon yang kompleks, meliputi komponen afektif dan kognitif. Dengan komponen afektif seseorang dapat merasakan apa yang orang lain rasakan dan dengan komponen kognitif seseorang dapat memahami apa yang orang rasakan beserta alasannya (Ghaffar, 2020). Empati memungkinkan individu untuk memahami maksud orang lain, memprediksi perilaku mereka dan mengalami emosi yang dipicu oleh emosi mereka (Baron, 2004). Dua konsepsi dari empati. Pertama, melihat kerangka berpikir internal orang lain secara akurat dengan komponen-komponen yang saling berhubungan. Kedua, dalam memahami orang lain tersebut, individu seolah-olah masuk dalam diri orang lain sehingga bisa merasakan dan memahami orang lain tersebut. Empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman tersebut serta untuk melihat situasi dari sudut pandang orang lain (Taufik 2012).

Penelitian yang dilakukan Henkel (2017) yang berjudul *“The role of emotional intelligence and empathy in compassionate nursing care. Mindfulness & Compassion”* menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecerdasan emosi dengan empati. Penelitian yang dilakukan Martin dkk, (2019) yang berjudul *“Relations Between Dimensions of Emotional Intelligence, Specific Aspects of Empathy, and Non-verbal Sensitivity”* menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecerdasan emosi dengan empati

Salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi menurut Goleman (2001) adalah keterampilan sosial yaitu kemampuan menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan menciptakan serta mempertahankan hubungan dengan orang lain, bisa mempengaruhi, memimpin, bermusyawarah, menyelesaikan perselisihan dan bekerja sama dalam tim. Menurut Desi (2014) keterampilan sosial secara generalisasi merupakan respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk mampu mempertahankan interaksi sosial dalam bentuk positif dengan orang lain..

Interaksi sosial merupakan suatu proses di mana individu memperhatikan, merespon terhadap individu lain, sehingga direspon dengan suatu tingkah laku tertentu (Mar'at, 2008). Interaksi sosial ialah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu yang satu mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan timbal-balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Walgito, 2008). Interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Pebriana, 2017). Tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya (Weber, 2010).

Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas dan integrasi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan orang perorang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorang dengan kelompok manusia (Kymlicka, 2006). Dalam berinteraksi seseorang individu atau kelompok sosial sedang berusaha atau belajar untuk memahami tindakan sosial seorang individu ataupun kelompok sosial lain. Kecerdasan emosi adalah suatu jenis kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang yang mengacu pada pemusatan perhatian dalam mengenali, memahami, merasakan, mengelola, memotivasi diri sendiri dan orang lain serta dapat mengaplikasikan kemampuan tersebut dalam kehidupan pribadi dan sosial. Interaksi sosial sangat mempengaruhi adanya kecerdasan emosi. Dimana berdasarkan penjelasan diatas bahwa kecerdasan emosional itu merujuk pada kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Sehingga kemampuan mengelola emosi dalam hubungan dengan orang lain akan mempengaruhi adanya interaksi sosial (Fitriyani 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Agustini (2019) yang berjudul “Korelasi Antara Kecerdasan Emosional dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SD Gugus VI Pangeran Diponegoro Denpasar Barat” menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecerdasan emosional dengan interaksi sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Gultom & Mujiono (2020) yang berjudul “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Interaksi Sosial Siswa” menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecerdasan emosional dengan interaksi sosial.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam melalui penelitian dengan judul “Kecerdasan Emosi ditinjau dari Empati dan Interaksi Sosial Pada Remaja Pemain Game Online”.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi secara empiris tentang bagaimana peran kecerdasan emosional yang ditinjau dari empati dan interaksi sosial pada pemain game online.

C. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis kepada berbagai pihak. Adapun manfaat ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu khususnya dalam bidang psikologi sosial yang berkaitan dengan kecerdasan emosional yang ditinjau dari empati dan interaksi sosial pada remaja pemain game online.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pemain game online

Diharapkan menjadi suatu bahan informasi dan pengetahuan bahwa mereka mampu mengembangkan dirinya untuk mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai tuntutan yang berhubungan pada kemampuan kecerdasan emosional remaja pemain game online.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Diharap peneliti selanjutnya mampu memperdalam kajian dan memberikan referensi mengenai kecerdasan emosional remaja pemain game online.

