

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konsep diri dapat diartikan sebuah pemikiran, perilaku setiap individu dimana seseorang dapat mengontrol dirinya dalam melakukan tindakan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun sebuah tingkah laku individu yang berfikir tentang keberhasilan dalam melakukan sesuatu, begitu juga bila seseorang berfikir akan kegagalan sama seperti dia sudah mempersiapkan sebuah kegagalan tersebut untuk dirinya (Wahyudi dkk, 2016).

Konsep diri menunjukkan bahwa bagaimana cara seseorang memandang dirinya berdasarkan kriteria yang diperoleh dari sosialisasi. Dari interaksi sosial aktual, materi sosialisasi ini akan dapat berupa kesan-kesan oleh orang lain, yang sifatnya kategoris. Konsep diri berkaitan pula dengan kapasitas seseorang untuk memfungsikan seluruh daya yang ada pada dirinya. Dengan konsep diri tersebut potensi dan kapabilitasnya, akan diupayakan tercapai “keluaran” yang paling optimal untuk merealisasikan serta menafsirkan pengalaman-pengalaman. Dimana konsep diri berfungsi untuk memelihara rasa penghargaan kepada diri sendiri dengan melalui cara-cara pengolahan kesan-kesan yang timbul pada orang lain atas dirinya (Suhardono, 2016)

Konsep diri terdiri beberapa komponen yang pertama citra tubuh dimana menjelaskan tentang bagaimana cara seseorang menilai kondisinya karena mendengar pendapat orang lain dan pandangan terhadap dirinya.

Selain itu harga diri seseorang dipengaruhi karena setiap individu akan menilai manfaat dirinya sendiri berasal dari keyakinan yang positif ataupun negatif mengenai kemampuan dirinya sendiri dan persepsi seseorang dalam berperilaku sesuai dengan keadaan sehat sama seperti ideal diri. Selain itu juga pada identitas diri seseorang yang mengacu terhadap kesadaran dirinya sendiri yang berasal dari observasi dan penilaian yang merupakan panutan yang berasal dari satu kesatuan yang utuh dari semua aspek konsep diri.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi konsep diri salah satunya ialah karena perkembangan teknologi. Teknologi saat ini merupakan sebuah alat yang sering digunakan dalam kehidupan, dimana pada era globalisasi sekarang teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat. Teknologi merupakan perkembangan sarana komunikasi informasi terutama perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi sedikitnya ada 2 teknologi informasi yang sangat berkembang dengan pesat, pertama telpon selular atau *handphone* dimana sekarang menjadi sarana komputer berjaringan internet sebagai alat untuk menghubungkan seseorang dengan orang lain tanpa ada batas waktu (Kasemin, 2015). Pada saat ini kebanyakan masyarakat sering kali menggunakan sarana teknologi terutama di kalangan remaja yang banyak meluangkan waktu hanya untuk digunakan bermain game.

Perubahan konsep diri kebanyakan terjadi pada masa remaja karena pada masa itu setiap individu memiliki tingkat pemikiran dan cara memandang diri sendiri dalam interaksi sosial begitu besar. Dimana pada proses menuju kedewasaan akan menghadapi berbagai masalah dikarenakan

dia merasa sudah mampu dalam menghadapi semua masalah. Masalah yang sering dijumpai seperti perubahan bentuk tubuh, timbulnya jerawat yang menyebabkan gangguan emosional, gangguan miopi, adanya kelainan kifosis atau skoliaosis, penyakit infeksi, defisiensi besi khususnya remaja perempuan, obesitas, kenakalan remaja, dan lain-lain. (Hidayat, 2012). Remaja dibagi menjadi beberapa kriteria, dikatakan remaja awal jika seseorang berusia (11-14 tahun), dikatakan remaja tengah jika sudah berusia (14-17 tahun), dan dikatakan remaja akhir jika sudah berusia (18 – 24 tahun), dalam buku yang sama erikson juga menjelaskan dikatakan remaja pada umur (12-18) (Wahyudi, 2016).

Berdasarkan data yang didapat dari Balai Desa Kertasada Kabupaten Sumenep bahwa jumlah remaja di daerah Kertasada tercatat, laki-laki dengan jumlah remaja awal (146) dan remaja akhir (160), dan perempuan pada masa remaja awal (144) dan masa remaja akhir (148).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan kepada 10 responden dengan wawancara didapatkan hasil bahwa dari observasi tersebut didapatkan data, 4 (40%) responden terlihat bahwa tidak bisa menerima kritikan dari orang lain contohnya selalu marah jika orang lain mengatakan sesuatu kepada dirinya dan cenderung merasa tidak disukai oleh orang lain. Sedangkan 4 (40%) orang lainnya terlihat selalu melakukan kritikan kepada orang lain (hiperkritik), dan 2 (20%) orang lainnya terlihat tidak mempunyai hambatan dalam melakukan interaksi sosial.

Teknologi saat ini merupakan sebuah alat yang sering digunakan dalam kehidupan, dimana pada eraglobalisasi sekarang teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat. Pada saat ini kebanyakan masyarakat sering kali menggunakan sarana teknologi salah satunya penggunaan *handphone* yang sangat sering pakai pada kalangan remaja yang banyak meluangkan waktu hanya untuk digunakan bermain game. *Game online* dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya perubahan konsep diri (Astriningrum, 2018).

Pada masa remaja banyak memanfaatkan waktu luang dengan hanya bermain *game online* tanpa mengetahui dampak yang akan terjadi jika terlalu sering bermain game online, diantaranya dampak yang akan disebabkan adalah tidak bisa mengenali dirinya sendiri, malas untuk belajar dan sekolah bahkan tidak memperhatikan lingkungan sekitar.

Dari latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat memperburuk atau mempengaruhi konsep diri pada remaja dari beberapa hal yang sudah dijelaskan di atas, bagaimana remaja lebih mementingkan *game online* dari pada hal lain yang harus dikerjakan atau bagian kewajiban sebagai remaja seperti belajar dan memenuhi kewajiban lainnya. Dengan demikian penulis tertarik untuk meneliti dengan judul hubungan kecanduan game online terhadap konsep diri pada remaja di Desa Kertasada tahun 2019.

Dalam hal ini, remaja hendaklah dapat membagi waktu antara bermain *game online* dengan kewajibannya yang lain. Namun dalam hal ini peran

orang juga sangat dibutuhkan sebagai mediator untuk mengawasi anak mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin mengetahui adakah hubungan kecanduan game online dengan konsep diri pada remaja di Desa Kertasada tahun 2019 ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan konsep diri,pada remaja di Desa Kertasada tahun 2019.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kecanduan game online pada remaja di Desa Kertasada tahun 2019;
2. Mengidentifikasi konsep diri pada remaja di Desa Kertasada tahun 2019;
3. Menganalisis hubungan kecanduan game online pada remaja di Desa Kertasada tahun 2019.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pengetahuan terhadap remaja dan masyarakat lainnya tentang pentingnya membagi waktu antara bermain dan kewajiban remaja yang lain.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Remaja

Memberikan informasi tentang bagaimana pentingnya membagi waktu antara bermain dan kegiatan yang lain;

2. Bagi Keluarga

Sebagai salah satu masukan dan memberikan informasi bagaimana cara memberikan edukasi kepada anak;

3. Bagi Peneliti lain

Sebagai salah satu masukan bagi peneliti lain jika ada yang ingin melakukan penelitian terkait dengan masalah diatas.

