

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menguraikan landasan teoritis yang menjadi dasar penelitian, meliputi: 1) konsep remaja, 2) konsep agresivitas, 3) konsep adiksi *game online*, 4) konsep interaksi teman sebaya, 5) jurnal yang relevan, 6) kerangka berpikir

2.1 Konsep Remaja

2.1.1 Pengertian Remaja

Remaja diartikan oleh World Health Organization (WHO) melalui tiga kriteria yakni biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, remaja adalah fase dari munculnya tanda seksual sekunder hingga kematangan sosial (Alfaro, 2021). Pada fase ini, individu mengalami perubahan psikologis serta proses perubahan dari masa anak-anak menuju dewasa, serta beralih dari ketergantungan ke kemandirian (Walsh & Nicholson, 2022). Kata "remaja" saat ini memiliki makna yang luas, termasuk kematangan mental, sosial, dan emosional sehingga masa remaja adalah waktu di mana seseorang mulai berinteraksi dengan orang dewasa, pada usia ini remaja merasa sejajar seperti mereka yang lebih tua, terutama dalam hal hubungan sosial (Ciampo & Ciampo, 2020).

Fase ini juga memiliki aspek emosional yang penting, terkait dengan pubertas dan perubahan cara berpikir, transformasi ini membantu remaja berintegrasi dalam hubungan sosial dengan orang de-

wasa (Mastorci et al., 2024). Berbagai alat dan studi dalam bidang psikologi atau perkembangan mendefinisikan remaja sebagai kelompok usia 12 hingga 21 tahun. Secara khusus, rentang usia 12 hingga 17 atau 12 hingga 18 tahun dianggap sebagai remaja dalam jenjang pendidikan (Johnstone et al., 2021), sedangkan usia 18 hingga 21 tahun digolongkan sebagai remaja akhir atau awal dewasa, alat ukur Sensory Processing Measure-2 (SPM-2) secara jelas mengartikan versi remaja yang diperuntukkan bagi individu berusia 12 hingga 21 tahun (Taheri et al., 2024).

Setelah memahami berbagai teori, yang dimaksud dengan masa remaja dipahami sebagai fase peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yang ditandai oleh perkembangan atau pertumbuhan yang signifikan di berbagai aspek, termasuk perubahan fisik serta psikososialnya. Kemudian, perkembangan kognitif yang mencerminkan cara berpikir remaja, serta pertumbuhan sosial emosional menjadi bagian penting dalam proses menuju kedewasaan. Berbagai kemajuan ini berperan sebagai bekal untuk memasuki fase dewasa. Dalam proses tersebut, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan, seperti hubungan dengan orang tua, interaksi dengan teman sebaya, keterlibatan dengan lingkungan sekitar, serta kemampuan pemahaman kognitif yang dimiliki.

2.1.2 Fase-fase Remaja

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyampaikan bahwa para remaja adalah warga negara yang berada dalam rentang usia remaja umumnya berada pada 10 hingga 19 tahun. Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 25 Tahun 2014, remaja didefinisikan sebagai individu berusia 10 hingga 18 tahun.

Sementara itu, tahapan remaja menurut Arinandya (2021) adalah:

1. Pra Remaja (usia 11-12 tahun sampai 14 tahun)

Tahap ini adalah tahap remaja yang berlangsung dalam waktu yang sangat singkat. Tahap ini remaja cenderung bersikap tertutup terhadap orang tua dan juga individu lain di sekitarnya. Perubahan bentuk tubuh, yang termasuk perubahan hormon, dapat mempengaruhi kondisi psikologis remaja.

2. Remaja Awal (usia 13 atau 14 tahun hingga 17 tahun)

Tahap ini merupakan tahap di mana banyak perubahan berlangsung di dalam diri remaja. Remaja mulai mencari identitas diri dan mulai menjadi mandiri melalui pilihan yang mereka buat. Pemikiran anak muda menjadi lebih rasional, dan mereka memiliki lebih banyak waktu untuk mendiskusikan keinginan mereka dengan orang tua.

3. Remaja dewasa (17-20 atau 21 tahun)

Dalam fase ini, para remaja memiliki keinginan untuk menonjolkan diri mereka ingin menjadi fokus perhatian,

mempunyai tujuan yang jelas, lebih bersemangat, dan telah memulai untuk menentukan identitas diri dan tidak tergantung pada situasi emosional.

2.1.3 Karakteristik Remaja

Atiqah (2024) menyatakan masa remaja merupakan tahap yang memiliki peran signifikan dalam eksistensi manusia. Masa remaja mempunyai sifat-sifat atau karakteristik yang membedakannya dari fase pertumbuhan lainnya, mengacu pada teori tokoh seperti Jean Piaget, Erik Erikson, dan Elizabeth Hurlock. menyatakan bahwa ciri-ciri remaja adalah

1. Masa Remaja Peralihan

Masa remaja awal merupakan tahap peralihan yang ditandai oleh berbagai perubahan. Perubahan ini tidak menunjukkan transformasi total dari kondisi sebelumnya, tetapi merupakan proses transisi dari satu fase ke fase berikutnya dalam perkembangan. Tahap ini menjadi bagian dari proses pertumbuhan menuju kematangan. Kondisi psikologis remaja dipengaruhi oleh pengalaman pada masa kanak-kanak. Selain itu, ciri khas remaja mulai muncul sejak akhir masa kanak-kanak (Arinandya, 2021). Sehingga memungkinkan remaja untuk mengeksplorasi hal-hal baru dalam hidup, termasuk gaya hidup, pola perilaku, serta keinginan dan karakter yang mereka inginkan untuk diri mereka sendiri (Branje et al., 2021).

2. Masa Remaja Perubahan

Perubahan dalam sikap dan tindakan yang terjadi dalam situasi tertentu, sebanding dengan perubahan fisik yang terjadi pada remaja pada awal masa dewasa. Perubahan dalam perilaku sejalan dengan perubahan fisik. Dikatakan oleh Arinandya (2021) bahwa terdapat perubahan yang berlangsung, yakni perubahan tingkat emosi, perubahan bentuk tubuh, ketertarikan dan peran, perubahan pola minat dan perilaku, ketakutan terhadap tanggung jawab yang diberikan, serta perubahan dalam menghadapi masalah.

3. Masa Remaja Sebagai Ambang Perubahan

Remaja meyakini bahwa setelah ini mereka akan memasuki tahap kehidupan dewasa. Pada periode ini, remaja cenderung akan fokus pada tindakan yang menyerupai perilaku orang dewasa. Era ini membuat para remaja mendambakan perilaku yang umumnya identik dengan orang dewasa, seperti menghisap rokok, mengonsumsi alkohol, menggunakan narkoba, dan terlibat dalam hubungan seksual yang tidak terikat. Remaja akan melihat bahwa perilaku itu benar berdasarkan pandangan orang dewasa.

2.2 Konsep Agresivitas

2.2.1 Pengertian Agresivitas

Agresif adalah suatu bentuk serangan atau penyerangan berupa tindakan permusuhan yang diarahkan pada individu atau objek (Franjić,

2024). Agresivitas dapat menyebabkan bahaya atau cedera yang bersifat fisik dan nonfisik. Bahaya fisik termasuk cedera yang diakibatkan oleh tindakan agresif, sementara bahaya nonfisik bisa muncul dari agresi verbal, yaitu kata-kata yang menyakiti (Franjić, 2022). Selain itu, agresi tidak langsung juga dapat menyebabkan bahaya fisik, seperti melalui pemaksaan, intimidasi, atau pengucilan sosial (Hanani & Yudistira, 2024).

Agresivitas merupakan hasrat untuk melukai orang lain dengan menunjukkan emosi negatif seperti permusuhan guna mencapai suatu tujuan. Perilaku agresif timbul akibat situasi atau kondisi yang tidak nyaman di sekitar. Sering kali kemarahan menjadi faktor penyebab agresivitas yang mengaitkan aspek perilaku dan kognitif, umumnya individu cenderung menunjukkan perilaku yang lebih agresif ketika dalam keadaan marah dibandingkan saat mereka tidak merasa marah (Sekar, 2021). Perilaku agresif di kalangan remaja meliputi tindakan baik verbal maupun non-verbal yang menunjukkan perasaan negatif seperti amarah, kebencian, atau pertikaian sosial (Nurhalimah et al., 2023).

2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas

Menurut Kartono dalam (Sekar, 2021) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi perilaku agresif, yaitu:

1. Faktor Internal

a. Frustrasi

Frustrasi adalah keadaan di mana seseorang terhalang atau gagal dalam usaha untuk mencapai sasaran tertentu yang

diinginkannya, atau mengalami kendala dalam bertindak untuk meraih tujuan. Frustrasi merupakan penghalang atau pencegahan terhadap usaha mencapai tujuan, dan sering kali berujung pada perilaku agresif. Individu yang mengalami frustrasi cenderung menunjukkan perilaku kekerasan ketika dorongan agresif menumpuk dan kemudian diluapkan. Agresi dapat dipahami sebagai salah satu respons terhadap frustrasi. Kondisi ini dapat muncul di berbagai konteks, seperti sekolah, rumah, maupun lingkungan sosial. Frustrasi terjadi saat seseorang terhambat dalam mencapai tujuan, memenuhi kebutuhan, mewujudkan keinginan, atau merealisasikan harapan tertentu (Kruglanski et al., 2023).

b. Gangguan Emosional

Salah satu alasan umum perilaku agresif adalah emosi yang dirasakan individu. Ketika berada dalam situasi tidak menyenangkan, emosi yang sering muncul adalah kemarahan. Rasa marah ini bisa berkembang menjadi keinginan untuk mengekspresikannya dengan cara tertentu dan terhadap objek tertentu (Cholifah et al., 2025). Kurangnya perkembangan emosional pada remaja membuat mereka menghadapi masalah sikap agresif (B. Pratiwi et al., 2020). Emosi remaja dipengaruhi oleh tekanan sosial dan rasa percaya diri. Emosi penting karena memberi variasi dan kegembiraan dalam hidup. Tanpa emosi, hidup terasa membosankan. Tidak mengekspresikan emosi dengan bijak bisa me-

nyebabkan masalah karena emosi mempengaruhi cara berpikir, berperilaku, dan minat (Saskia & Sastri, 2025).

c. Gangguan Berfikir

Gangguan berpikir adalah pemikiran negatif yang bisa mempengaruhi cara berbahasa seseorang. Ini termasuk menggunakan kata-kata kasar, menghina, berargumen, mengejek, dan marah. Siswa yang sering berbicara kasar menganggap cara itu sebagai bentuk pertahanan diri. Mereka merasa dapat merespons gangguan tanpa merasa ada masalah. Akibatnya, mereka cenderung berucap kasar dan merespons dengan kemarahan (Sekar, 2021)

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan konteks terdekat bagi remaja dan dapat menjadi sumber munculnya perilaku agresif. Salah satu faktor yang berperan adalah pola asuh yang diterapkan oleh orang tua. Pola asuh memiliki pengaruh besar dalam pembentukan karakter karena keluarga menjadi tempat pertama anak tumbuh dan diterima. Kondisi kehidupan keluarga tercermin dari sikap orang-orang terdekat yang dirasakan anak. Dengan demikian, cara orang tua mendidik akan memengaruhi perilaku anak (Sekar, 2021).

b. Faktor Sekolah

Lingkungan pendidikan yang kurang kondusif berkaitan

erat dengan meningkatnya kekerasan yang dialami siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa suasana sekolah yang tidak nyaman berhubungan dengan munculnya perilaku agresif di kalangan siswa. Sebaliknya, rasa aman dan iklim sekolah yang positif menjadi faktor penting yang mendukung proses belajar, perkembangan, serta pencapaian prestasi akademik (Sekar, 2021).

c. Faktor Lingkungan

Lingkungan tempat tinggal kita dibagi menjadi dua kategori: lingkungan fisik dan non-fisik. Lingkungan fisik adalah hal-hal yang terlihat dan tetap, sedangkan lingkungan non-fisik mencakup aspek yang tidak terlihat secara langsung, seperti interaksi sosial. Lingkungan sosial adalah contoh dari lingkungan non-fisik. Lingkungan fisik mempengaruhi perilaku individu seperti kondisi yang tidak bersih, padat, dan sempit dapat memengaruhi kesehatan fisik, sosial, dan mental penghuninya (Xu et al., 2023). Lingkungan sosial berperan penting dalam membentuk perilaku individu, termasuk perilaku agresif. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi tempat tinggal dapat berkontribusi pada terbentuknya perilaku maladaptif yang tidak sesuai (Carroll et al., 2023).

2.2.3 Aspek- Aspek Agresivitas

Menggunakan aspek pengukuran perilaku agresi yang dikembangkan oleh Medinus dan Johnson dalam Dwi (2021) yang mengklasifikasikan berbagai jenis agresivitas, yaitu:

1. Melakukan serangan secara fisik

Perilaku yang dimaksud mencakup tindakan memukul, mendorong, meludahi, menginjak, mencakar, memukul, membentak, dan mengambil.

2. Melakukan serangan terhadap suatu objek

Perilaku yang dimaksud adalah menyerang objek yang tidak hidup atau sesuatu objek.

3. Melalui ucapan atau verbal

Perilaku yang dimaksud adalah melakukan ancaman dengan kata-kata, menghina orang lain, perilaku yang mengancam, dan sikap menuntut.

4. Melanggar hak kepemilikan atau menyerang wilayah orang lain.

Sementara menurut Buss & Perry.M (1992) mengkategorikan agresi remaja terbagi menjadi delapan kategori, yaitu:

1. Agresi fisik aktif langsung: tindakan agresif yang bersifat fisik dan dilakukan secara langsung. Dilaksanakan oleh individu atau kelompok dengan cara bertemu langsung. berinteraksi langsung dengan individu atau kelompok yang menjadi sasaran dan terjadi interaksi fisik secara langsung seperti menampar, mendorong dan menembak.
2. Agresi fisik pasif langsung: perilaku agresif secara fisik yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok melalui metode langsung, bersama individu atau kelompok lain yang menjadi sasarannya, tetapi tidak ada interaksi fisik secara langsung, seperti dalam demonstrasi. aksi mogok dan tindakan hening.

3. Agresi fisik aktif tidak langsung: tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh orang lain atau kelompok lain dengan cara yang tidak menemui secara langsung individu atau kelompok lainnya yang menjadi sasaran mereka. Seperti merusak barang milik korban, membakar gedung, menyewa petugas pemukul.
4. Agresi fisik pasif tidak langsung: tindakan agresif secara fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok lain tanpa berhadapan langsung dengan individu atau kelompok yang menjadi sasaran, serta tidak melibatkan kontak fisik secara langsung. Seperti tidak memperhatikan, acuh tak acuh, tidak peduli.
5. Agresi verbal aktif langsung: tindakan agresif secara verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berinteraksi langsung kepada individu atau kelompok lain, seperti melakukan penghinaan, menggunakan kata-kata kasar, serta mencela.
6. Agresi verbal pasif langsung: tindakan agresif secara verbal yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan cara berhadapan dengan individu atau kelompok lain tetapi tanpa terjadinya komunikasi verbal secara langsung, seperti menolak untuk berbicara atau tetap diam.
7. Agresi verbal aktif tidak langsung: tindakan agresif secara lisan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berinteraksi secara langsung dengan individu atau kelompok lain yang menjadi sasarannya, seperti menyebarkan informasi yang tidak benar atau

mengadu domba.

8. Agresi verbal pasif tidak langsung: Perilaku agresif verbal ini dilakukan secara tidak langsung oleh individu atau kelompok terhadap pihak lain tanpa interaksi tatap muka. Bentuknya dapat berupa tidak memberikan bantuan atau tidak menggunakan hak suara sebagai bentuk penolakan.

2.2.4 Teori-Teori Dalam Agresivitas

Marini & Nusir (2024) menjelaskan teori menurut para ahli yang berhubungan dengan agresivitas:

1. Teori *Instinct*

Sigmund Freud menjelaskan bahwa setiap manusia memiliki dorongan untuk bertahan hidup. Ia berpendapat bahwa perilaku agresif muncul sebagai upaya mempertahankan eksistensi diri sebagai makhluk hidup.

2. Teori *Fighting Instinct*

Insting untuk berperang dijelaskan oleh Konrad Lorenz. Gagasan ini sejalan dengan pandangan bahwa setiap makhluk hidup berusaha mempertahankan dan melindungi dirinya. Ketika sumber daya terbatas, konflik dapat muncul hingga mendorong upaya menyingkirkan pihak lain. Pandangan ini berakar pada teori etologi yang dikembangkan oleh Charles Darwin.

3. Teori Sosio Biologis

Barach mengemukakan sebuah teori yang menyatakan bahwa

struktur fisik individu tersebut memiliki hubungan yang kuat dengan karakteristik agresif. Perbedaan hormon yang dimiliki oleh individu dapat menyebabkan munculnya sikap agresif pada seseorang. Begitu pula dengan bagian-bagian tertentu dari otak yang dimiliki seseorang yang menjadikannya sangat peka terhadap perilaku agresif. Umumnya, fenomena ini merupakan suatu bentuk penyimpangan.

4. Teori Frustrasi-Agresi

Penganut dari konsep tersebut adalah Berkowitz dan Dollard. Berdasarkan pendapat kedua individu ini salah satu penyebab utama perilaku agresif pada individu adalah frustrasi yang mereka alami. Seseorang yang mengalami frustrasi umumnya akan mencari objek atau orang lain untuk melepaskan perasaannya. Hal ini sering dianggap sebagai sumber frustrasi, terutama ketika sulit dicapai atau terhalang oleh berbagai keadaan. Bentuk pelampiasan agresi biasanya diarahkan pada objek yang memiliki kemiripan dengan sumber frustrasi tersebut..

5. Teori Proses Terjadinya Agresi

Rahabav dalam penelitian Marini & Nusir (2024) menjelaskan bahwa terdapat dua teori penting yang berkaitan dengan proses terjadinya agresi yakni:

a. Teori *Modelling*

Proses munculnya sifat agresif disebabkan oleh faktor-faktor sehingga harus memperhatikan contoh atau model yang relevan. Contoh atau acuan tersebut kemudian ditiru menjadi salah

satu ciri khas. Umumnya sosok yang diteladani adalah karakteristik yang dimiliki oleh figur yang dihormati. Contohnya dapat dilihat pada teori Albert Bandura, yang menjelaskan bahwa ketika seseorang melampiaskan kemarahan dengan membanting gelas, perilaku serupa cenderung dapat terulang kembali di kemudian hari.

b. Teori Belajar

Dalam proses tersebut meskipun individu memperoleh rasa puas atau kesenangan, tidak selalu terdapat hubungan langsung antara pihak yang meniru dan pihak yang ditiru. Di sisi lain, sering terdapat elemen pelaksanaan. Tindakan agresif tentunya akan menjadi faktor pembelajaran agresif terhadap individu, mungkin saja seseorang akan berada dalam keadaan yang mendorong untuk berbuat hal tersebut.

2.2.5 Skala Agresivitas

Menurut teori Arnold Buss dan Mark Perry dalam Umar, agresivitas dibagi menjadi:

1. Agresi fisik, seperti tindakan kekerasan dan perusakan properti.
2. Agresi verbal, seperti berbicara kasar, mengancam, dan mengejek.
3. *Anger* (marah), yaitu sifat mudah tersulut emosi atau temperamental.
4. *Hostility* (permusuhan), seperti sikap pendendam, gampang cemburu, dan gampang curiga.

5. Agresi sosial, seperti berkurangnya interaksi sosial, kerenggangan hubungan

2.2.6 Alat Ukur Agresivitas

Agresif merupakan perilaku menyerang yang dapat muncul dalam bentuk tindakan fisik, lisan, atau menyerang benda dan hak orang lain. Di kalangan remaja, kecenderungan agresivitas diukur dengan skala yang mencakup agresivitas fisik, verbal, serangan objek, dan pelanggaran hak. Nilai yang tinggi menunjukkan tingkat agresivitas yang sedang, sedangkan nilai yang rendah menunjukkan kecenderungan agresivitas yang lebih rendah. (Syasmita et al., 2024).

Menurut pada data normal pembagian skor *agresivitas* di kategori menggunakan kriteria sebagai berikut:

- 1) Agresivitas sedang : $(\mu - \sigma) \leq \text{skor} \leq (\mu + \sigma)$
- 2) Agresivitas rendah : $\text{skor} < (\mu - \sigma)$

Keterangan :

μ : mean teoritik (rata-rata teoritis dari skor maksimum dan minimum)

σ : standar deviasi populasi (luas jarak rentang yang dibagi dalam satuan standart devisiensi)

Jarak : skor maksimum – minimum

2.3 Konsep Adiksi *Game Online*

2.3.1 Pengertian Adiksi *Game Online*

Game online merupakan suatu fenomena digital yang mencakup aktivitas bermain menggunakan jaringan internet, dan telah menjadi bagian integral dari kehidupan remaja saat ini (Sari & Maulidya, 2023). Adam dan Rollings dalam Rompas (2023) menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang melalui perangkat yang terhubung dengan jaringan internet. *Game online* juga dipahami sebagai bentuk permainan komputer yang memanfaatkan jaringan *Local Area Network* (LAN) atau internet sebagai media penghubungnya.

Adiksi adalah pola perilaku di mana seseorang tidak bisa mengontrol aktivitas atau penggunaan suatu benda meskipun ada efek negatif dalam hidupnya (Suryawan, 2025). Dalam psikologi dan kesehatan masyarakat, adiksi berarti melakukan perilaku buruk secara berulang, yang menyebabkan kerugian fisik, psikologis, dan sosial. Adiksi bisa berupa ketergantungan pada alkohol atau narkoba, tetapi juga termasuk perilaku seperti perjudian, penggunaan internet, media sosial, dan permainan video. Perilaku ini terlihat ketika seseorang kehilangan kontrol, memberi perhatian berlebihan, dan tetap melakukannya meskipun mengalami dampak negatif. Peneliti menekankan bahwa kecanduan melibatkan elemen kompulsif dan penguatan psikologis yang mendorong perilaku tersebut (Hatimah, 2023).

Dapat diinferensikan bahwa *game online* ialah jenis permainan yang dimainkan memakai koneksi internet, baik menggunakan komputer pribadi

(PC) atau *gadget*, biasanya permainan ini dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan, di mana para pemain berpotensi belum pernah berinteraksi sebelumnya. Maka dapat disimpulkan jika adiksi *game online* adalah ketergantungan yang mendalam terhadap permainan yang ditandai dengan kesulitan dalam mengendalikan waktu bermain hasrat yang tinggi untuk terus bermain, serta reaksi emosional negatif ketika tidak bermain.

2.3.2 Durasi Bermain *Game Online*

Menurut Rahman (2022) durasi bermain *game online* dalam sehari dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Kurang dari 2 jam dikategorikan sebagai normal.
2. Lebih dari 2 jam dikategorikan sebagai tidak normal.

2.3.3 Tipe-Tipe *Game Online*

Dalam penelitian Novitasari (2022) menjelaskan bahwa tipe *game online* terbagi menjadi :

1. *First Person Shooter (FPS)*

Permainan ini menggunakan sudut pandang orang pertama sehingga pemain seolah-olah merasakan langsung pengalaman di dalam permainan. Sebagian besar game memiliki latar tertentu, seperti peperangan dengan penggunaan senjata militer. Di Indonesia, jenis permainan ini lebih dikenal sebagai game tembak-menembak.

2. *Real-time Strategy*

Merupakan permainan yang fokus pada cara bermain mengenai kecerdasan strategi para pemainnya, umumnya pemain akan bermain

lebih dari satu karakter.

3. *Cross-platform online*

Permainan yang dapat dimainkan di berbagai jenis perangkat secara daring dengan perangkat keras yang beragam, contohnya adalah Need for Speed Undercover dapat dimainkan secara daring melalui komputer pribadi.

4. Browser game

Merupakan jenis permainan yang dimainkan melalui peramban seperti Mozilla Firefox, Opera, dan Internet Explorer. Permainan ini memerlukan dukungan teknologi seperti JavaScript, PHP, dan Flash agar dapat dijalankan dengan baik.

5. Massive multiplayer online game

Merupakan jenis permainan yang memungkinkan para pemain berinteraksi secara langsung layaknya interaksi di kehidupan nyata.

2.3.4 Faktor Bermain *Game Online*

Berdasarkan penelitian Irawan dan Dina Siska (2021), aktivitas bermain *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut:

1. Faktor Internal

- a. Adanya keinginan kuat pada remaja untuk mencapai prestasi sesuai tingkat kemampuan dalam permainan online.
- b. Perasaan bosan yang dirasakan remaja saat berada di rumah maupun di sekolah.
- c. Kesulitan dalam mengatur waktu untuk menjalankan aktivitas

lainnya.

d. Rendahnya kemampuan remaja dalam mengendalikan diri.

2. Faktor Eksternal

a. Lingkungan yang tidak terkelola dengan baik, disebabkan oleh keberadaan teman-teman lain yang melakukan permainan *game online*.

b. Kurangnya hubungan sosial yang baik membuat remaja memilih bermain *game online* sebagai alternatif aktivitas.

c. Adanya harapan dan tuntutan orang tua yang tinggi terhadap anak untuk mengikuti berbagai kegiatan, seperti pelatihan atau pembelajaran.

2.3.5 Dampak Game Terhadap Perilaku

Menurut Ismi dan Akmal (2020) terdapat dampak positif dan negatif *game online* terhadap perilaku remaja yang perlu diperhatikan, antara lain sebagai berikut:

1. Dampak Positif

a. Remaja dapat menyalurkan emosinya melalui permainan online, misalnya dengan mengajak teman yang membuatnya kesal untuk bermain bersama, sehingga perasaan jengkel dapat diluapkan saat bermain *game online*.

b. Menggunakan *game online* sebagai kesempatan untuk berbisnis, mendapatkan sumber pendapatan tambahan.

- c. Bermain *game online* juga dapat dimanfaatkan untuk menjual atau membeli akun permainan sebagai sumber pendapatan tambahan, sehingga remaja dapat memenuhi kebutuhan seperti membeli paket internet tanpa bergantung pada orang tua.

2. Dampak Negatif

- a. Para siswa mengambil waktu untuk bermain *game online* saat proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, siswa tidak mampu mengendalikan diri dengan baik, mengabaikan tanggung jawab untuk belajar di sekolah karena ketergantungan main *game*.
- b. Remaja merasa bosan saat berada di kelas, terutama ketika guru hanya meminta mencatat tanpa menjelaskan materi, sehingga mereka memilih duduk di belakang untuk bermain *game online* agar tidak diketahui pengajar.
- c. Siswa menjadi sering tidur di kelas, datang terlambat, bahkan tidak masuk sekolah karena bermain *game online* hingga larut malam, yang membuat mereka sulit bangun dan kurang fokus saat belajar.

2.4 Konsep Interaksi Teman Sebaya

2.4.1 Pengertian Interaksi Teman Sebaya

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, teman sebaya diartikan sebagai rekan, sahabat, atau individu yang bekerja sama serta melakukan berbagai aktivitas bersama. Mereka berperan sebagai sumber dukungan. Aspek emosional sangat berpengaruh selama periode transisi masa remaja. Menurut Pratiwi (2024) teman sebaya juga dikenal sebagai teman dengan

usia yang sama, individu-individu yang berada dalam kelompok usia yang serupa dengan tingkat kematangan atau usia yang hampir setara.

Teman sebaya merupakan kelompok anak dengan rentang usia yang relatif sama atau lahir pada periode yang berdekatan serta mengalami tahap perkembangan yang serupa. Hubungan pertemanan dengan teman-teman sebaya di masa remaja memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses penemuan jati diri dan pengembangan pribadi, lebih dari pengaruh keluarga. Pertemanan ini biasanya dimulai dengan satu atau dua orang, namun seiring waktu, jumlahnya akan bertambah dan memungkinkan terjadinya pembentukan suatu kelompok remaja (geng) yang didasari oleh kesamaan minat, ide, gaya hidup, dan lain-lain (Pratiwi, 2024).

2.4.2 Ciri-Ciri Interaksi Teman Sebaya

Ciri-ciri Teman Sebaya menurut Santosa (2009) adalah sebagai berikut:

1. Tidak memiliki struktur, karena teman sebaya terbentuk secara alami dari individu-individu yang berada dalam rentang usia yang serupa. Namun, di antara mereka pasti ada yang berperan sebagai pemimpin, yang dapat mengayomi dan mendapatkan rasa hormat dari teman-teman di kelompok tersebut.
2. Bersifat sementara, karena tidak ada ketentuan atau kesepakatan yang mengikat.
3. Menyediakan pelajaran berharga bagi diri sendiri mengenai budaya dan sosial yang lebih luas, sebab tanpa disadari, teman sebaya mampu memberikan pengaruh positif baik dalam lingkungan

pendidikan maupun dalam konteks lain, sehingga mereka bisa saling belajar dari satu sama lain.

4. Anggota yang berada pada usia yang setara.

Ciri-ciri teman sebaya ini merujuk pada individu yang memiliki usia yang sama atau anak-anak yang bermain bersama. Keberadaan teman sebaya sering kali berakar dari minat individu untuk bermain atau berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan mereka. Kelompok ini terbentuk dengan tujuan yang sama atau hobi yang serupa, sehingga aktivitas yang dilakukan menjadi lebih mudah. Tanda yang menunjukkan keanggotaan dalam kelompok ini bisa berupa penggunaan pakaian atau atribut yang sama, dan sebagainya. Kelompok teman sebaya bersifat sementara, tidak terorganisir, serta tidak memiliki struktur yang jelas.

2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Hubungan Teman Sebaya

Semiawan (1998) menjelaskan sejumlah faktor yang memengaruhi interaksi dengan sesama teman sebaya, antara lain:

1. Kesamaan Usia

Orang-orang yang berada dalam rentang usia yang sama umumnya memiliki minat, topik diskusi, dan aktivitas yang serupa. Hal ini menyebabkan mereka yang seumur saling mendekat dan menjalin ikatan yang kuat.

2. Situasi

Keadaan dan konteks tertentu dapat berpengaruh pada pilihan aktivitas saat bermain dengan teman sebaya.

3. Keakraban

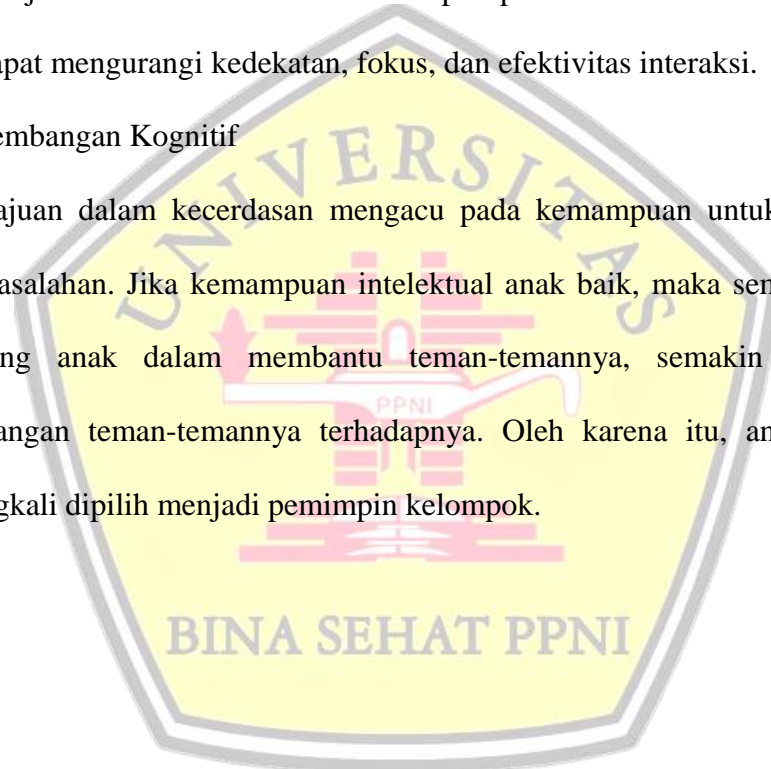
Kesamaan dan kedekatan dapat menciptakan suasana yang baik dalam interaksi sosial, termasuk saat berhubungan dengan teman sebaya. Mereka cenderung merasa tidak nyaman bekerja sama dengan teman yang kurang dikenal, sehingga jika dipaksa berinteraksi, masalah yang dihadapi akan ditangani dengan cara yang tidak efektif.

4. Ukuran Kelompok

Ketika jumlah anak dalam suatu kelompok pertemanan semakin banyak, hal ini dapat mengurangi kedekatan, fokus, dan efektivitas interaksi.

5. Perkembangan Kognitif

Kemajuan dalam kecerdasan mengacu pada kemampuan untuk mengatasi permasalahan. Jika kemampuan intelektual anak baik, maka semakin pintar seorang anak dalam membantu teman-temannya, semakin baik pula pandangan teman-temannya terhadapnya. Oleh karena itu, anak tersebut seringkali dipilih menjadi pemimpin kelompok.



2.5 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 2. 1 Jurnal Penelitian Yang Relevan

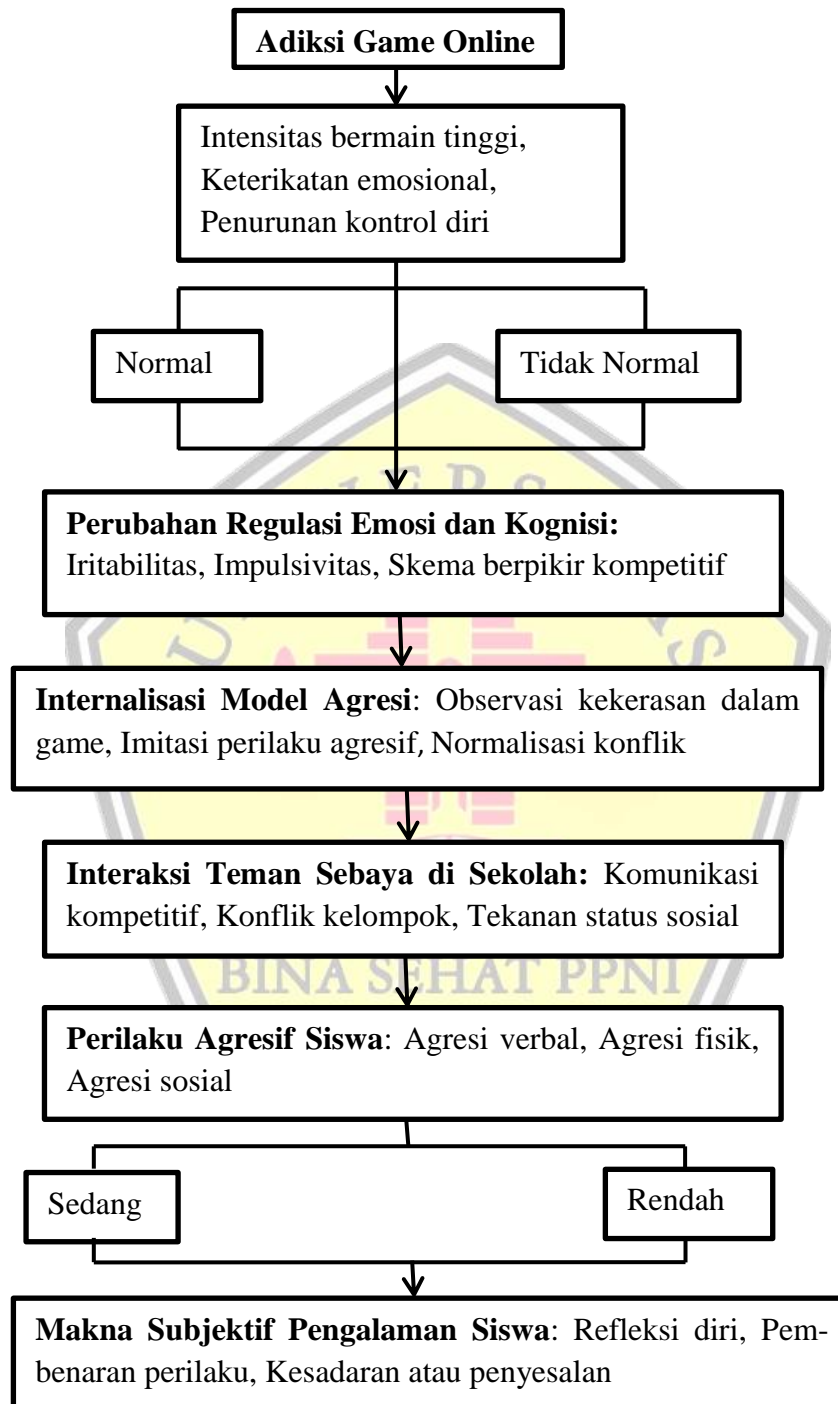
No	Judul, Penulis, Tahun	Desain	Sampel & Sampling	Fokus Penelitian	Instrumen & Analisa	Hasil Penelitian
1.	Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku dan Emosi Remaja di Kabupaten Minahasa (Usoha et al., 2024)	Kualitatif fenomenologi	12 remaja pemain <i>Mobile Legends</i> , <i>purposive sampling</i>	Dampak <i>game online</i> terhadap perilaku dan emosi remaja	Wawancara mendalam, observasi, dokumentasi; analisis fenomenologi	Bermain game secara berlebihan memengaruhi regulasi emosi, meningkatkan perilaku agresif verbal, mudah marah, serta mengurangi interaksi sosial di lingkungan sekitar.
2.	Agresivitas pada Remaja Akhir Perempuan Pengguna Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter (Ratu 2023)	Kualitatif fenomenologi	3 remaja perempuan pengguna <i>game MMOFPS</i> , <i>purposive sampling</i>	Menganalisis bentuk perilaku agresif pada remaja perempuan pengguna <i>game online</i>	Wawancara mendalam; analisis fenomenologi menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan	Agresivitas muncul dalam bentuk verbal, emosional, serta agresivitas fisik berupa melempar benda dan melampiaskan kemarahan kepada lingkungan sekitar ketika mengalami kekalahan dalam permainan. dan kecenderungan perilaku menyerang ketika bermain game kompetitif.

No	Judul, Penulis, Tahun	Desain	Sampel & Sampling	Fokus Penelitian	Instrumen & Analisa	Hasil Penelitian
3.	Penggunaan Game Online dalam Kehidupan Remaja di Kota Surabaya :Studi Fenomenologi (Indrawan & Candrasari, 2023)	Kualitatif fenomenologi	Remaja pengguna <i>game online</i> , <i>purposive sampling</i>	Pengalaman remaja dalam menggunakan <i>game online</i> dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari	Observasi, wawancara mendalam, dokumentasi; analisis fenomenologi menurut Creswell	Bermain <i>game online</i> memengaruhi pola hidup, interaksi sosial, pengelolaan waktu, dan kondisi emosional remaja.
4.	Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk pada Remaja (Putri et al., 2020)	Kualitatif <i>Interpretative Phenomenological Analysis (IPA)</i>	3 remaja usia 14–15 tahun, <i>purposive sampling</i>	Perilaku agresif verbal (trash-talk) akibat bermain Mobile Legends	Observasi partisipatif, wawancara semi terstruktur, dokumentasi; analisis IPA	Ditemukan 12 faktor penyebab perilaku trash-talk sebagai bentuk agresivitas verbal pada remaja pemain <i>game online</i> .
5.	Perilaku Agresif Remaja Pemain Game Online (Fitri 2024)	Kuantitatif Cross-sectional	104 remaja; <i>purposive sampling</i>	Mengukur empat dimensi perilaku agresif pada remaja pemain <i>game online</i>	Kuesioner Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ); analisis statistik deskriptif	penelitian menunjukkan bahwa agresivitas fisik merupakan salah satu bentuk perilaku agresif yang muncul pada remaja pemain <i>game online</i> , meskipun dimensi permusuhan memiliki skor rata-rata tertinggi

No	Judul, Penulis, Tahun	Desain	Sampel & Sampling	Fokus Penelitian	Instrumen & Analisa	Hasil Penelitian
6.	Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja yang Adiksi Game Online Jenis Agresif dan Non-Agresif (Apriani et al., 2020)	Kuantitatif Deskriptif Komparatif	130 remaja (siswa SMP dan SMA) yang mengalami adiksi <i>game online</i> jenis agresif dan non-agresif dengan <i>purposive sampling</i> .	Menganalisis gambaran social intelligence, love, dan self-regulation pada remaja yang mengalami adiksi <i>game online</i> jenis agresif dan non-agresif.	Instrumen: skala Social Intelligence, Love Scale, Self-Regulation Scale, dan klasifikasi jenis <i>game online</i> agresif dan non-agresif. Analisis: statistik deskriptif (persentase, mean, dan kategorisasi).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar remaja mengalami adiksi <i>game online</i> jenis agresif. Penelitian juga menyimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi <i>game online</i> maka semakin rendah kemampuan regulasi diri remaja.

2.6 Kerangka Berpikir

Dibawah ini akan diuraikan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Pengalaman Perilaku Agresif Siswa Dengan Adiksi *Game Online*

Kerangka berpikir penelitian ini disusun berdasarkan pendekatan fenomenologi yang fokus pada:

Adiksi *game online* menjadi tahap awal dalam kerangka penelitian yang ditandai oleh intensitas bermain yang tinggi, keterikatan emosional terhadap permainan, serta menurunnya kontrol diri. Kondisi ini menyebabkan siswa lebih memprioritaskan game dibandingkan aktivitas lain sehingga mengganggu fungsi kehidupan sehari-hari. Menurut Kuss (2021) kecanduan *game online* menyebabkan kegagalan regulasi diri yang berdampak pada gangguan perilaku dalam kehidupan nyata.

Kategorisasi kondisi normal dan tidak normal digunakan untuk menggambarkan tingkat dampak adiksi *game online* terhadap fungsi psikologis siswa. Kondisi tidak normal ditandai ketika intensitas bermain telah mengganggu kemampuan menjalankan fungsi sosial dan akademik. Klasifikasi ini hanya berfungsi sebagai gambaran kondisi, bukan sebagai alat ukur. Zhu (2023) menjelaskan bahwa penggunaan game dikatakan patologis apabila telah menghambat pelaksanaan tanggung jawab sosial dan akademik.

Adiksi *game online* juga memengaruhi regulasi emosi dan proses kognitif siswa. Dampaknya terlihat melalui munculnya iritabilitas, impulsivitas, serta pola pikir kompetitif yang berlebihan sehingga siswa cenderung membawa pola menang-kalah dari permainan ke kehidupan sehari-hari. Liao (2020) menyatakan bahwa paparan game secara terus-menerus dapat mengganggu kendali emosi dan meningkatkan kecenderungan impulsif.

Paparan kekerasan dalam game mendorong proses internalisasi model agresi melalui peniruan perilaku dan normalisasi kekerasan sebagai cara menyelesaikan konflik. Anderson (2022) menjelaskan bahwa paparan media kekerasan yang berulang dapat menyebabkan desensitisasi emosional sehingga individu menjadi kurang memiliki rasa bersalah dan empati terhadap perilaku agresif.

Perubahan tersebut kemudian memengaruhi interaksi sosial siswa dengan teman sebaya di lingkungan sekolah. Nilai-nilai kompetisi yang terbawa dari permainan dapat memicu konflik, persaingan yang tidak sehat, dan perilaku agresif sebagai upaya memperoleh pengakuan dalam kelompok. Septian & Khotimah (2021) menyebutkan bahwa remaja dengan adiksi *game online* cenderung mengalami interaksi sosial yang lebih konfliktual.

Akumulasi dari berbagai faktor tersebut memunculkan perilaku agresif dalam bentuk verbal, nonverbal, maupun sosial. Tingkat agresivitas dikategorikan sebagai sedang dan rendah untuk menggambarkan tingkat keparahan yang muncul, bukan sebagai pembuktian hubungan sebab akibat. Hasan & Alvi (2023) menjelaskan bahwa agresi verbal dan relasional merupakan bentuk perilaku agresif yang paling sering muncul pada remaja dengan adiksi *game online*.

Tahap akhir kerangka penelitian berfokus pada pemaknaan subjektif terhadap pengalaman siswa, meliputi refleksi diri, pembenaran terhadap perilaku agresif, serta munculnya kesadaran atau penyesalan. Smith & Shinebourne (2024) menyatakan bahwa pemahaman terhadap makna subjektif pengalaman individu merupakan aspek penting dalam penelitian fenomenologi untuk memahami pengalaman hidup partisipan secara mendalam.