

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Empati

1. Pengertian Empati

Mark Davis (dalam Taufik, 2012) mendefinisikan empati sebagai seperangkat konstruk yang berkaitan dengan bagaimana seseorang merasakan respon, perasaan dan pengalaman orang lain, merasa simpati dan mencoba menyelesaikan masalah, serta mengambil perspektif orang lain. Empati menjadi acuan dan sebagai motivator yang mendorong seseorang untuk membantu orang lain yang kesusahan. Baron dan Bryne (2005), mengatakan empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik, dan mencoba menyelesaikan masalah, dan mengambil perspektif orang lain.

Hurlock, (1991) berpendapat bahwa, empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman tersebut serta untuk melihat situasi dari sudut pandang orang lain. Dengan kata lain, empati merupakan kemampuan untuk menghayati perasaan dan emosi orang lain. Menurut Hoffman (2000), empati adalah keterlibatan proses psikologis yang membuat seseorang memiliki *feelings* lebih kongruen dengan situasi diri sendiri. Eisenberg, (2000) berpendapat bahwa, empati merupakan respon afektif yang berasal dari pemahaman kondisi emosional orang lain, yaitu apa yang sedang dirasakan oleh orang lain pada waktu itu. Allport, (1965) mendefinisikan empati sebagai perubahan imajinasi seseorang

kedalam pikiran, perasaan, dan perilaku orang lain. Allport percaya bahwa empati berada diantara kesimpulan pada suatu sisi. Sementara itu, Carl Rogers (1951), menawarkan dua konsepsi : *pertama*, Rogers menulis empati adalah melihat kerangka berfikir internal orang lain secara akurat. *kedua*, dalam memahami orang lain tersebut individu seolah-olah masuk dalam diri orang lain sehingga dapat merasakan dan mengalami sebagaimana yang dirasakan dan dialami oleh orang lain itu, tetapi tanpa kehilangan identitas dirinya sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa empati merupakan kemampuan seseorang untuk merasakan dan menghayati perasaan orang lain serta keterlibatan psikologis yang memungkinkan seseorang untuk dapat merasakan perasaan serta emosi seseorang, seolah-olah dapat masuk dalam diri orang lain sehingga dapat merasakan dan memahami situasi dan kondisi sudut pandang orang lain.

2. Aspek Empati

Davis (dalam Taufik, 2012), menguraikan aspek-aspek empati terdiri dari :

a. *Perspective taking*

Perspective taking merupakan kecenderungan untuk mengambil sudut pandang orang lain secara spontan. Aspek ini merupakan kecenderungan mengadopsi pandangan-pandangan psikologi orang lain.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. *Fantasy*

Fantasy Merupakan kemampuan seseorang untuk mengubah diri secara imajinatif ke dalam perasaan dan tindakan dari karakter-karakter khayalan yang terdapat pada buku-buku, layar kaca, bioskop maupun dalam permainan-permainan. Seringkali ditemui bahwa empati terjadi ketika individu melihat kejadian yang sesuai dengan fantasinya.

c. *Emphatic concern.*

Emphatic concern merupakan perasaan empati yang berorientasi pada orang lain dan perhatian terhadap kemandirian orang lain. Aspek ini juga cermin dari perasaan kehangatan yang erat kaitannya dengan kepekaan dan kepedulian terhadap orang lain. Perhatian yang muncul pada seseorang mencerminkan pula tingkat kematangan emosi dan empati dari orang tersebut. Seseorang yang telah matang tingkat kematangan emosinya memiliki kemungkinan yang lebih besar pula dalam mengendalikan empatinya dengan baik.

d. *Personal distress*

Personal distress merupakan reaksi-reaksi emosional tertentu, dimana seseorang merasa tidak nyaman dengan perasaannya sendiri ketika melihat ketidaknyamanan pada emosi orang lain.

3 Faktor yang Mempengaruhi Empati

Hoffman (2000) mengemukakan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi empati seseorang adalah:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Sosialisasi, dapat mempengaruhi empati melalui permainan-permainan yang memberikan peluang kepada individu untuk mengalami sejumlah emosi, membantu untuk lebih berfikir dan memberikan perhatian kepada orang lain, serta lebih terbuka terhadap kebutuhan orang lain.
- b. Mood dan *feelling*, apabila seseorang dalam situasi perasaan yang baik, maka dalam berinteraksi dan menghadapi orang lain ia akan lebih baik dalam menerima keadaan orang lain.
- c. Proses belajar dan identifikasi, dalam proses belajar, seorang mahasiswa membutuhkan respon-respon yang sesuai dengan peraturan yang dibuat oleh pihak kampus. Apa yang telah dipelajari dikampus diharapkan dapat pula diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Situasi dan tempat, pada situasi tertentu seseorang dapat berempati lebih baik dibandingkan dengan situasi yang lain. Hal ini disebabkan situasi dan tempat yang berbeda dapat memberikan suasana yang berbeda pula, suasana inilah yang dapat meninggi dan merendahkan empati seseorang.
- e. Komunikasi dan bahasa, seseorang sangat mempengaruhi seseorang dalam mengungkapkan dan menerima empati. Ini terbukti dalam penyampaian atau penerimaan bahasa yang disampaikan dan diterima olehnya. Bahasa yang baik akan memunculkan empati yang baik. Begitu sebaliknya, komunikasi dan bahasa yang buruk akan menyebabkan lahirnya empati yang buruk.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Pengasuhan, lingkungan yang berempati dari suatu keluarga sangat membantu individu dalam menumbuhkan empati dalam dirinya. Individu yang dibesarkan dari keluarga yang baik dan komunikasi yang baik maka akan melahirkan individu dengan empati yang baik.

Selain itu faktor lain yang mempengaruhi empati seseorang menurut Borba (2008), yaitu permainan (*game online*). Borba (2008), menjelaskan bahwa *game online* dapat memberikan pengaruh buruk bagi kepribadian karena, menyodorkan pelecehan, kekerasan, dan penyiksaan.

B. Kecanduan *Game online*

1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Menurut Yee (2002), kecanduan *game online* adalah suatu perilaku tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu yang bersangkutan. Perilaku yang tidak sehat dapat merugikan diri individu tersebut dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain *game online*.

Fitri & Widiningsih (2016), didalam buku Psikologi Adiktif menjelaskan kecanduan adalah keterlibatan perilaku yang berfungsi untuk menyenangkan dan memberikan bantuan dari ketidaknyaman, ke hal lain dengan biaya yang lebih besar dari pada manfaat dan lebih sering disertai dengan adanya bahaya yang ditimbulkan secara fisik, sosial atau psikologis serta keinginan untuk mengurangi, menghentikan atau merubah perilaku dengan cara yang tidak mudah.

Kecanduan juga dikenal dengan istilah ketergantungan. Menurut Ghodse (2002), ketergantungan ditandai dengan respon perilaku yang selalu

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyertakan keharusan terus menerus atau periode untuk mengalami dampak psikis dan kadang-kadang menghindari ketidaknyamanan. Kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan (Yee, 2002).

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan (Young, 2009) yang menyatakan internet dapat menyebabkan kecanduan. Salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game online*) Chen dan Chang (2008), mengatakan kecanduan *game online* adalah suatu keadaan dimana seseorang mengalami *compulsif* atau dorongan yang terus menerus dan menganggap *game online* sebagai bentuk kepercayaan dirinya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah salah satu bentuk kecanduan perilaku yang bersifat *non-physical*, ditunjukkan dengan perilaku secara terus menerus dalam memainkan *game online* untuk mendapat kepuasan sendiri hingga akan sulit berhenti dan membatasinya meski perilaku tersebut menyebabkan beberapa masalah sosial atau emosional.

2 Aspek kecanduan *Game online*

Chen dan Chang (2008), menyebutkan bahwa ada empat aspek kecanduan *game online* yaitu:

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. *Compulsion* yaitu suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya dengan orang yang merokok yang tidak dapat lepas dari rokoknya.
- c. *Tolerance* ditunjukkan sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan suatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*, dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain sampai merasa puas.
- d. *Interpersonal and health related problems* merupakan hal-hal yang berkaitan dengan interaksi kita dengan rang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* biasanya cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karna mereka hanya fokus pada *game online* saja. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan seperti waktu tidur yang kurang dan pola makan yang tidak teratur.

C. Kerangka Berfikir

Empati merupakan kemampuan untuk memahami pikiran, perasaan orang lain, serta mampu menepatkan diri pada posisi orang lain. Mark Davis (dalam Taufik, 2012), mendefinisikan empati sebagai seperangkat konstruk yang berkaitan dengan bagaimana seseorang merasakan respon, perasaan dan pengalaman orang lain, merasa simpati dan mencoba menyelesaikan masalah, serta mengambil perspektif orang lain. Empati menjadi acuan dan sebagai motivator yang mendorong seseorang untuk membantu orang lain yang kesusahan

Empati dibangun berdasarkan kesadaran diri, semakin terbuka kita kepada emosi diri sendiri, semakin terampil kita membaca perasaan orang lain (Goleman, 2007). Empati mudah untuk dirasakan tapi sulit untuk melahirkan perilakunya dikalangan mahasiswa. Menurut Davis (dalam Taufik, 2012), proses terlahirnya empati dimulia dari *antecedent* atau dapat dibilang bawaan dari diri individu itu sendiri, yang meliputi kapasitas kemampuan bawaan atau turunan, pengalaman serta pembelajaran, kekuatan situasi, persamaan individu. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi (2015) menerangkan bahwa empati memungkinkan seseorang dapat memotivasi orang lain, sehingga dapat berbuat lebih baik. Setiap orang dapat meningkatkan kepekaan perasaan sehingga memiliki tenggang rasa yang tinggi, yakni dengan membayangkan suatu keadaan dilihat dari sudut pandang orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa orang yang kecanduan *game online* akan menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk bermain *game online* sehingga mengurangi rasa empati terhadap orang lain dan lingkungan sekitar.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Chen dan Chang (2008) mengatakan kecanduan *game online* merupakan suatu keadaan dimana seseorang mengalami *compulsif* atau dorongan yang terus menerus dan menganggap *game online* sebagai bentuk kepercayaan dirinya. Perkembangan teknologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan disegala bidang kehidupan. Hari kehari internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, seperti menawarkan berbagai aplikasi salah satunya *game online*. Pemanfaatan teknologi saat ini terbukti dapat mempengaruhi masyarakat secara global baik itu perubahan sosial, ekonomi, dan budaya yang secara signifikan berlangsung demikian cepat. *Game online* digunakan sebagai sarana hiburan oleh masyarakat. Namun, dengan seiringnya perkembangan teknologi permainan *game online* mengalami kemajuan yang besar. Kini *game online* tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan tetapi juga digunakan sebagai sarana mendapatkan kepuasan sendiri. Menuntaskan level permainan yang dianggap sulit, dapat mencapai skor yang tinggi, bahkan dapat menguasai karakter *game* yang dimainkan, hal inilah yang merupakan kepuasan dalam bermain *game online*. Hal inilah yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan atau ketergantungan pada *game online* sehingga mereka tidak peduli dengan lingkungan karena sibuk dengan permainan yang dimainkan.

Kuss, dkk. (2012) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* berhubungan dengan berbagai macam simptom psikopatologis dan psikiatri dengan berbagai macam dampak negatif. Didalam DSM-V (2013) kecanduan *game online* merujuk pada penggunaan internet secara berlebihan dan terus menerus didalam permainan, dengan banyak pemain lain, yang menyebabkan

distress yang diidentifikasi oleh 5 atau lebih kriteria selama masa 12 bulan. Kriteria diagnostik tersebut antara lain keasikan bermain *game*, tanda-tanda menarik diri, toleransi menghabiskan banyak waktu untuk bermain, kurang kontrol diri, kehilangan ketertarikan, tetap menggunakan walupun tau dampak negatifnya, menipu, modifikasi *mood*, dan kehilangan hubungan, pekerjaan, dan beberapa aspek penting dalam hidup.

Menurut Borba (2008) faktor yang mempengaruhi empati terdiri dari televisi, film, permainan (*game online*), internet yang memberikan pengaruh buruk bagi kepribadian karena menyodorkan pelecehan, kekerasan, dan penyiksaan. Tayangan dan serbuan berbagai media baik media permainan negatif ini memberikan pengaruh yang besar pada empati seorang individu. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* yang tinggi akan menghabiskan waktu lebih dari 35 jam perminggu. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Chen & Chou, (2005) menjelaskan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* menghabiskan waktu 2-10 jam per minggu, atau 5 jam/harinya. Akibatnya, pecandu *game online* mengalami gangguan sosial seperti, kurangnya empati terhadap lingkungan sekitar, acuh tak acuh, dan relasi dengan sesama yang tidak dewasa (Chen & Chang, 2008). Jadi permainan *game online* dapat mengakibatkan pengisolasian sosial sehingga mengakibatkan mahasiswa tidak tertarik untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Kepedulian mahasiswa terhadap sesama menjadi sangat berkurang karena sibuk dengan permainan *game online*. Ketidakpedulian dengan lingkungan ataupun keadaan diri sendiri dapat memperburuk rasa empati yang

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dimiliki mahasiswa, sehingga mahasiswa tumbuh menjadi makhluk yang individual. Dalam penelitian ini rendahnya empati yang dimiliki mahasiswa disebabkan karena kecanduan *game online*.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang negatif antara kecanduan *game online* dengan empati pada mahasiswa. Jika kecanduan *game online* tinggi maka empati mahasiswa akan rendah, sebaliknya, jika kecanduan *game online* rendah maka empati mahasiswa akan tinggi.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.