

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi yang tidak dapat dibendung lagi, mendorong manusia agar mampu bertahan dengan tingkat persaingan yang semakin ketat dan harus terus menerus berpikir dinamis agar dapat bertahan hidup. Menurut Soedjatmoko (Dedi Herdiana Hafid, 1997: 1) manusia harus belajar hidup dalam perubahan, ketidakpastian, dan kesulitan memperhitungkan apa yang akan terjadi. Perubahan itu didorong oleh 1) Perkembangan IPTEK; 2) Pertumbuhan penduduk; 3) Perubahan ekologi. Pada saat manusia dipengaruhi oleh kecepatan perkembangan IPTEK, maka diperlukan keputusan-keputusan dan pilihan-pilihan mendasar tentang dampak sosial, etik, teknologi, dan ilmu tertentu.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat tentu saja tidak terlepas dari dampak positif dan dampak negatif terhadap kehidupan manusia. Dampak positif dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu mendorong manusia untuk mampu bersaing diantara setiap individu. Sedangkan dampak negatif yang akan terjadi dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yaitu: 1) timbulnya kecemasan dan keresahan hidup di masyarakat; 2) manusia kurang iman akan mencari jalan pintas untuk meraih apa yang diinginkan sehingga menimbulkan bias antara yang benar dan salah; 3) tuntutan yang tinggi dan ketidakmampuan untuk mengikutinya bisa saja berbuat hal yang tidak masuk akal, cenderung menyakiti diri sendiri.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam jenis tentu dimaksudkan untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi setiap individu, dari mulai manfaat pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata.

Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari dikalangan remaja saat ini adalah *video games* dan *online game*. Keberadaan *video games* dan *online game* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tentu saja sudah tidak asing lagi. Banyak cara yang bisa digunakan manusia untuk mendapatkan kesenangan. Keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lain. Hal itu akan sangat tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (*individual differences*), ada orang yang mencari kesenangan dengan membaca atau menonton TV atau aktivitas lain seperti bermain kartu, catur, monopoli dan permainan-permainan yang lain.

Video games ada sejak tahun 1962 berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi *Nintendo*, *Sega*, dan *Online game*, dan yang sedang menjadi trend di tahun 2000 terakhir terutama dikalangan remaja yaitu *online game*. *Online game* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via *internet* (Liem, 2001). *Game* dengan fasilitas *online* via *internet* menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti: *video game*) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting* [<http://facweb.cs.depaul.edu/htm>].

Online game tentu saja mempunyai daya tarik tersendiri di mata pecinta *online game*, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Memasuki tahun 2000 *online game* yang menjadi trend dikalangan remaja yaitu *Counter Strike (CS)* dan *Ragnarok*.

Pada saat ini, bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas *online game* di rumahnya, tersedia warung-warung internet (warnet) dimana-mana yang menyediakan fasilitas *online game*, kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk bermain *game* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang pada akhirnya menyebabkan remaja menjadi kecanduan. Singkatnya permainan *online game* dituduh menjadikan orang berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan bermain tidak terpenuhi.

Menurut Hawadi (Widayanti, 2007: 3) pada prinsipnya, *game* memiliki sifat *seductive*, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Apalagi permainan pada *online game* dirancang untuk suatu *reinforcement* atau penguatan yang bersifat 'segera' begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. *Online game* menyebabkan remaja merasa tertantang sehingga terus menerus menekuninya, dan mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, dikarenakan remaja tidak memiliki *self control* yang baik terhadap ketertarikannya pada *online game*.

Keasyikan bermain *online game* kini menjadi kegiatan yang biasa dilakukan oleh remaja untuk mengisi waktu luangnya. Bermain *online game* adakalanya sampai menyita banyak waktu sehingga dapat mengabaikan aktifitas-

aktifitas lain yang penting untuk dilakukan, hal ini bisa mengarahkan pada tingkah laku *addictive* pada para pelakunya. Secara umum *addiction* dapat didefinisikan sebagai kompulsi yang tidak terkontrol untuk mengulangi satu bentuk tingkah laku tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada diri remaja

Penelitian terbaru oleh seorang pakar adiksi *video game* di Amerika, Mark Griffiths dari *Nottingham Trent University*, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *online game* setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu”. Menurut Griffiths [<http://www.pembelajar.com>] betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, dan sosial remaja.

Penelitian *The Kaiser Foundation* di Amerika Serikat pada tahun 1999, sebagaimana di kutip majalah *Monitor* dan dimuat dalam APA 2003, mengungkapkan anak berusia 2-18 tahun rata-rata menghabiskan waktu lima setengah jam menghabiskan waktu di rumah dengan menonton TV, memainkan *video game*, menjelajahi internet. Banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet juga salah satu ancaman berbaya bagi anak. Melalui internet-lah berbagai materi bermuatan seks dan kekerasan diujakan secara terbuka dan tanpa penghalang. Di Canada dalam sebuah studi menunjukkan bahwa satu dari 12 anak yang sedang berinternet menerima pesan yang berisi muatan seks.

Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield [<http://www.cybermq.com>], menemukan sekitar 6 % dari pengguna internet mengalami kecanduan *online game*. *Gamer* mengalami gejala yang sama dengan kecanduan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain *online game*. Kebanyakan orang yang kecanduan *online game* ini dikarenakan menemukan kepuasan pada permainan dalam yang tersedia *online game* yang tidak didapatkan di dunia nyata.

Seorang peneliti dari Tokyo's Nihon University melakukan studi tentang efek *video game* terhadap aktivitas otak. Hasilnya menunjukkan bahwa terjadi penurunan gelombang betha pada kelompok yang bermain games antara 2-7 jam setiap hari. Penurunan gelombang beta masih terus terjadi meski sudah berhenti bermain, selain itu responden juga menyampaikan bahwa *gamer* mudah marah, sulit berkonsentrasi dan mengalami gangguan sosialisasi. Secara psikologis, efek keseringan bermain *games* atau komputer bagi remaja hanya akan mendorong mereka *enjoy* bermain sendiri (*soliter*) tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya (kelompok).

Di Indonesia, fenomena bermain game sudah banyak melibatkan remaja-remaja di Indonesia. *Online game* mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi anak dan remaja. Survei yang dilakukan oleh Media Analysis Laboratory pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna *game* terbanyak adalah remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental *online game* yang didominasi oleh remaja SMP dan SMA. Remaja dengan seragam sekolah biasa terlihat memenuhi rental tersebut setelah jam pulang sekolah, akan tetapi sering kali juga ditemukan remaja yang berseragam sekolah terlihat bermain pada jam sekolah.

Tidak sedikit pula remaja SMA yang juga ikut larut dalam permainan *online game*, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *online game*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap rental *online game*, didapatkan bahwa para pemain *online game* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting, seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore bahkan larut malam, para remaja SMA terlihat asyik untuk bermain *online game*. Di sebuah kota di Jawa Barat, pernah ditemukan kasus banyaknya siswa yang ketagihan *online game*. Para siswa yang kecanduan *online game* menjadi lupa waktu, bahkan sampai memakai uang bayaran sekolah untuk membayar sewa *online game*.

Menurut hasil wawancara terhadap pengelola rental *online game*, diperoleh keterangan bahwa seorang pemain *online game* bisa menghabiskan waktunya berjam-jam atau bahkan sehari semalam berada di rental *online game* hanya untuk bermain *game*. Selain bisa menghabiskan banyak waktu, bermain *online game* juga akan membutuhkan biaya yang cukup besar. Biaya yang dikeluarkan bukan hanya untuk membayar listrik yang digunakan oleh komputer akan tetapi juga untuk membayar pulsa *internet* yang digunakan untuk *online*.

Penggunaan fasilitas komputer yang terlalu berlebihan dan tidak proporsional bisa mengarahkan pada tingkah laku adiktif, hal ini dipertegas oleh beberapa penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan fasilitas *Internet Relay Chat* (IRC) (Griffiths, 1997a), *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) (Griffiths et al., 2003; Yee, 2002) dan *e-mail* (Young, 1998c)

memberikan kontribusi yang luas bagi kemunculan adiksi. Terutama bagi MMORPG, penggunaan fasilitas komputer untuk tujuan *online game* ternyata bisa mengarahkan pada tingkah laku *addictive* yang cukup potensial setelah fasilitas *chat room* [<http://netaddiction.com/articles/newdisorder.htm>].

Penelitian mengenai akibat dari penggunaan teknologi komputer diawali oleh penelitian yang membahas fenomena *internet addiction* dan kini mulai mengkaji tentang fenomena *online game*. Ivan Goldberg (2002) mengatakan bahwa dampak yang dimunculkan dari *online game* serupa dengan dampak yang dimunculkan oleh *Internet Addiction Disorder* (IAD). Goldberg menjelaskan bahwa *addiction* muncul pada saat individu merasakan penurunan kualitas dari tampilan pekerjaan mereka, pendidikan, sosial, hubungan kerja, hubungan keluarga, finansial, psikologis dan fungsi fisiologis.

Beberapa peneliti menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktivitas bermain *online game* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial (Benner, 1997); kehilangan kontrol atas waktu (*time dilation*, Chou, 2001) dan mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial, pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital (Young, 1998; King, 1996). Menurut Griffiths (Dwiastuti, 2005: 6) kondisi ekstrim yang bisa muncul adalah individu akan menjadi sangat cemas jika tidak bermain.

Tingkah laku bermain *online game* yang dilakukan secara berlebihan bisa menghadirkan dampak-dampak yang tidak baik dan bisa mengarah pada *addiction* bagi pemainnya. Salah satu dampaknya adalah menyebabkan remaja kehilangan

kontrol atas waktu, hal ini disebabkan karena waktu yang dimiliki oleh remaja dihabiskan selama berjam-jam hanya untuk bermain *game*. Remaja yang kehilangan kontrol atas waktu, akan mengabaikan segala aktivitas lainnya.

Munculnya gejala-gejala adiksi *online game*, maka diperlukan upaya bantuan bimbingan pribadi bagi remaja untuk mereduksi perilaku adiksi *online game* yang akan berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh dapat menurunkan prestasi belajar remaja. Apabila adiksi terhadap *online game* ini dibiarkan maka akan menjadi permasalahan bagi remaja, karena berdampak buruk terhadap kesehatan dan prestasi belajarnya, .

Melihat fenomena gejala adiksi *online game* pada remaja maka mendorong untuk dilakukannya penelitian tentang bagaimana cara mereduksi adiksi *online game* pada remaja melalui pelatihan asertif, hal ini penting dilakukan karena akan membantu remaja untuk bersikap tegas terhadap dirinya sendiri, dan mereduksi perilaku adiksi terhadap *online game*.

B. Identifikasi Masalah

Dasar-dasar dari pengertian adiksi sama dengan dasar-dasar pengertian kebutuhan manusia akan sesuatu. Sejauh kemampuan berbahasa manusia, dapat disimpulkan bahwa adiksi adalah suatu penyakit yang dapat menyerang siapa saja karena semua orang memiliki kebutuhan yang dimiliki oleh pecandu pada awalnya. Kebutuhan di dalam dunia adiksi berkembang dengan sangat cepat. Awal dari adiksi dapat berupa kebutuhan untuk diterima oleh kelompok, kebutuhan untuk memuaskan diri dengan pengetahuan (rasa ingin tahu), atau kebutuhan untuk menciptakan suatu “realita” yang berbeda.

Secara umum *addiction* dapat didefinisikan sebagai kompulsi yang tidak terkontrol untuk mengulangi satu bentuk tingkah laku tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada diri remaja. Seseorang dikatakan adiksi jika aktivitas yang disukai mendominasi dalam level pikiran dan perilaku, kemudian orang yang adiksi akan merasakan efek kesenangan jika melakukan aktivitas bermain *game* (*Euphoria*).

Online game merupakan satu bentuk fenomena yang menggejala di kalangan penggemar *online game*. Kini mulai banyak bermunculan rental-rental penyedia layanan *online game* yang selalu terlihat dipenuhi oleh para penggemar *game*.

Online game dari satu sisi dapat memberikan beberapa manfaat, khususnya untuk aktivitas rekreasi dan hiburan, namun di sisi lain dapat memberikan dampak negatif bagi aspek fisik, psikis dan sosial pada pemainnya dan juga pada orang lain. Keasyikan yang ditawarkan oleh permainan pada *online game* membuat pemainnya mampu bertahan bermain dalam rentang waktu yang cukup lama. Apabila sudah muncul rasa ketergantungan dari pemain *online game* maka pemainnya akan sanggup untuk mengacuhkan aktivitas penting lain hanya untuk bermain *online game*.

Bermain *online game* yang berlebihan dan tidak mengenal waktu, tentu saja akan menjadi masalah yang sangat fatal bagi remaja, karena akan banyak hal yang dikorbankan baik yang berhubungan dengan akademik ataupun dengan pribadi remaja itu sendiri. Membantu remaja dalam mengatasi masalah yang dihadapi, maka diperlukan dukungan lingkungan atau penguatan untuk

mendapatkan respon yang diinginkan dari remaja. Remaja harus mampu bersikap tegas, dalam artian, remaja dapat mengatakan ‘tidak’ pada dirinya sendiri agar tidak bermain *online game* secara berlebihan yang akan menyebabkan pada perilaku adiksi, dan remaja dapat mengambil keputusan secara bebas namun bertanggung jawab.

Pelatihan yang digunakan untuk mereduksi ketertarikan remaja terhadap *online game* melalui pendekatan behavioral adalah pelatihan asertif (*Assertive Training*). Pelatihan asertif bisa diterapkan pada situasi-situasi interpersonal dimana individu mengalami kesulitan untuk menerima kenyataan bahwa menyatakan atau menegaskan diri adalah tindakan layak atau benar.

Pelatihan asertif akan membantu bagi orang-orang yang (1) tidak mampu mengungkapkan kemarahan atau perasaan tersinggung; (2) menunjukkan kesopanan yang berlebihan dan selalu mendorong orang lain untuk mendahuluinya; (3) memiliki kesulitan untuk mengatakan “TIDAK”; (4) mengalami kesulitan untuk mengungkapkan afeksi dan respons-respons positif lainnya; (5) merasa tidak punya hak untuk memiliki perasaan-perasaan dan pikiran-pikiran sendiri.

Pelatihan asertif pada dasarnya merupakan penerapan latihan bagi perkembangan individu untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Pada perilaku asertif, tingkat sensitivitas yang dimiliki cukup tinggi sehingga dapat membaca situasi yang terjadi di sekelilingnya, yang memudahkannya untuk menempatkan diri dan melakukan aktivitasnya secara strategis, terarah, dan terkendali mantap.

Lebih jauh lagi perilaku asertif membuat seseorang merasa bertanggung jawab dan konsekuen untuk melaksanakan keputusannya sendiri. Individu bebas untuk mengemukakan berbagai keinginan, pendapat, gagasan, dan perasaan secara terbuka sambil tetap memperhatikan juga pendapat orang lain. Citra diri remaja akan terlihat sebagai sosok yang berpendirian dan tidak terjebak pada eksploitasi yang merugikan dirinya sendiri.

Berdasarkan identifikasi masalah, mengenai perlunya kontrol atas waktu pada remaja pada saat bermain *online game*, sepertinya akan ada masalah yang muncul. Oleh karena itu, penelitian berfokus pada pelatihan yang akan digunakan untuk mereduksi perilaku adiksi *online game* pada remaja. Pelatihan yang dikembangkan akan didasari oleh perubahan khusus terhadap diri remaja yang relevan.

C. Rumusan Masalah

Perilaku adiksi *online game* yang terjadi pada remaja tidak boleh dibiarkan berlarut-larut karena akan merugikan diri remaja sendiri. Adiksi terhadap *online game* akan menyebabkan banyak aktivitas yang lebih penting untuk dilakukan terabaikan begitu saja, kegagalan dalam bidang akademik, tidak mempunyai skala prioritas terhadap kegiatan utama yang harus dilakukan lebih awal, dan menjadi tidak disiplin waktu. Rumusan masalah yang akan di kaji dalam penelitian dirumuskan dalam pertanyaan, *apakah pelatihan asertif dapat mereduksi adiksi online game pada remaja ?*

Untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah umum, diturunkan beberapa pertanyaan yang menunjang sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran umum perilaku adiksi *online game* pada remaja?
2. Bagaimana kebutuhan layanan bimbingan bagi remaja adiksi *online game* ?
3. Bagaimana rancangan pelatihan asertif untuk mereduksi perilaku adiksi *online game* pada remaja ?
4. Bagaimana pelaksanaan intervensi layanan bimbingan pribadi dengan pelatihan asertif untuk mereduksi perilaku adiksi *online game* pada remaja ?
5. Bagaimana umpan balik dari pemberian intervensi terhadap siswa yang mengalami adiksi *online game* ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan umum dalam penelitian adalah memperoleh gambaran mengenai penggunaan pelatihan asertif untuk mereduksi adiksi remaja terhadap *online game*.

Tujuan khusus dalam penelitian adalah memperoleh gambaran umum adiksi *online game* pada remaja, menganalisis kebutuhan siswa yang adiksi terhadap *online game*, merumuskan rancangan pelatihan asertif untuk mereduksi adiksi terhadap *online game*, mengintervensi pelatihan asertif bagi remaja yang adiksi terhadap *online game*, memperoleh umpan balik dari intervensi yang diberikan pada remaja yang adiksi terhadap *online game*.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian mengenai pelatihan asertif untuk mereduksi perilaku adiksi *online game* pada remaja, adalah sebagai berikut.

1. Ketika bermain *online game* remaja cenderung larut dalam permainan untuk terus menyelesaikan misi-misi dalam *game* tanpa menghiraukan hal-hal lain yang seharusnya dikerjakan diluar aktivitas bermain, sehingga segala sesuatu yang menjadi kewajiban seorang remaja menjadi terabaikan (Ariani Dwiastuti, 2005: 20).
2. Apabila seorang pemain *online game* menjadikan aktivitas bermain *online game* sebagai satu bentuk tingkah laku kompulsif yang tidak terkontrol sehingga tidak memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif dari aktivitas bermain *game*, maka pemain *online game* memiliki *addiction level* yang tinggi. Keadaan sebaliknya dapat dikatakan sebagai *addiction level* yang rendah apabila aktivitas bermain *online game* tidak menjadi kompulsi yang tidak terkontrol dan tidak sampai menimbulkan konsekuensi-konsekuensi negatif pada diri remaja (Ariani Dwiastuti, 2005: 16).
3. Asertif adalah respon yang berusaha untuk mempertahankan keseimbangan yang sesuai antara kepasifan dan keagresifan. Perilaku asertif berbeda dengan perilaku agresif (yang cenderung merugikan orang lain), karena perilaku asertif adalah ekspresi emosi dan kognisi yang memberikan respek terhadap diri sendiri dan orang lain (Nanik Yuliati, 2004: 107).
4. Pelatihan asertif adalah bentuk terapi perilaku yang dirancang untuk membantu individu berdiri untuk dirinya sendiri dan memperkuat dirinya sendiri. Seseorang berperilaku asertif artinya menempatkan

keinginan, kebutuhan, dan hak diri sendiri secara seimbang. Pelatihan asertif yang diberikan kepada remaja yang adiksi terhadap *online game* akan membantu remaja untuk bersikap tegas, baik kepada dirinya sendiri maupun kepada orang lain. Sehingga remaja mampu bersikap seimbang, dan mendahulukan aktivitas atau kewajiban yang seharusnya dikerjakan (<http://www.glorianet.org>).

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Konselor

Bagi konselor untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa tentang adiksi terhadap *online game* yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan program bimbingan, serta upaya pemberian bantuan kepada siswa di sekolah yang mengalami adiksi terhadap *game*, terutama *online game*.

2. Manfaat bagi Siswa

Siswa mengetahui kerugian dari bermain *online game* yang tidak mengenal waktu sehingga mengabaikan aktivitas sehari-hari, serta siswa mampu mengendalikan keinginannya untuk bermain *online game* agar tidak menjadi *addict*.

3. Manfaat bagi Sekolah

Memberikan rekomendasi kriteria siswa yang mengalami adiksi *online game*, memberikan manfaat bagi para guru dalam menyikapi perilaku dan indikator-indikator perilaku siswa yang mengalami adiksi *online game* dan

memberikan informasi secara empiris tentang profil siswa SMA yang mengalami adiksi *online game* dan cara –cara penanganannya.

4. Manfaat bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Sebagai bentuk pengembangan program dari studi penelitian tentang *game*, dan menambah pengetahuan mengenai adiksi *online game* remaja di lingkungan pendidikan.

G. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengungkap profil adiksi terhadap *online game* pada remaja. Metode penelitian yang digunakan yaitu pra eksperimen, dengan desain pra tes-pasca tes satu kelompok atau *One Group Pretest-Postest Design*. Desain penelitian pra eksperimen, kelompok tidak diambil secara acak, juga tidak ada kelompok pembanding, tetapi diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan.

Teknik sampling yang digunakan adalah teknik non-probabilitas dimana setiap sampel tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih, yakni dengan memakai *purposive sampling*, dimana (Suharsimi Arikunto, 1997:128) :

1. pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat, atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi;
2. subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi (*key subject*).

H. Lokasi dan Sampel Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah area-area yang dipertimbangkan akan memiliki peluang terbesar dalam penjangkauan yang sesuai dengan karakteristik sampel yakni rental *online game* atau warnet di sekitar wilayah Bandung, tepatnya daerah Pajajaran. Lokasi selanjutnya adalah sekolah yang dimana banyak terdapat siswa yang mengalami adiksi terhadap *online game*, yaitu SMA Angkasa Bandung.

Pemilihan lokasi penelitian didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut.

1. Sekolah Menengah Atas Angkasa Bandung merupakan sekolah terletak di kawasan yang cukup strategis dan terdapat warnet yang menyediakan fasilitas *online game* di sekitar lingkungan sekolah.
2. Jadwal sekolah yang tidak terlalu padat sehingga siswa memiliki kesempatan untuk bermain *online game* setelah pulang sekolah.

Sampel pada penelitian yaitu siswa yang adiksi terhadap *online game*, dengan karakteristik sebagai berikut.

1. Berada pada rentang usia 15 – 18 tahun. Pemilihan sampel disesuaikan dengan peminat *online game* yang mayoritas kaum remaja.
2. Memiliki pengalaman bermain *online game* minimal 1 bulan. Selama rentang waktu 1 bulan diharapkan *gamer* sudah memiliki penghayatan akan aktivitas bermain *online game* dan problematika yang muncul berkaitan dengan aktivitasnya.

3. Menghabiskan waktu selama 4 – 10 jam dalam sehari untuk bermain *online game*.
4. Siswa SMA Angkasa Bandung.

Pemilihan sampel penelitian didasarkan atas asumsi sebagai berikut.

1. Dalam perkembangannya, siswa SMA tergolong pada usia remaja madya yang dianggap sangat berarti, sehingga kebanyakan siswa menghabiskan waktunya untuk bermain di luar rumah.
2. Masa SMA sedang gencar-gencarnya untuk memperoleh kesenangan untuk dirinya sendiri, sehingga mengabaikan kewajibannya untuk belajar dan seringkali tidak bisa membagi waktunya.
3. Siswa yang sekolah dan tinggal di daerah perkotaan tentu akan mengenal teknologi lebih baik bila dibandingkan dengan anak-anak yang tinggal di pinggiran kota, sehingga anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan tentu akan mengenal lebih baik dan lebih banyak bergelut dengan *online game*.