

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Piaget (dalam Hurlock, E. B., 1998, hlm. 206) mengungkapkan bahwa remaja merupakan usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua sekurang-kurangnya dalam masalah hak, sedangkan menurut Santrock, John W. (2012, hlm. 403) masa remaja adalah masa transisi dari kehidupan manusia. Periode transisi pada masa remaja merupakan sebuah peralihan dari tahap sebelumnya ke tahap yang lebih tinggi. Segala hal yang terjadi pada tahap sebelumnya tentu akan mempengaruhi tahap selanjutnya. Apa yang telah terjadi pada tahap sebelumnya akan mempengaruhi pola perilaku dan sikap yang baru.

Masa remaja juga dikatakan sebagai masa perubahan. Minat, perilaku, ketertarikan pada kelompok sosial, serta nilai-nilai berkembang pada saat remaja. Salah satu ketertarikan yang terjadi adalah ketertarikannya pada *online game*. Griffiths, M. D (2010, hlm. 261) mengemukakan bahwa bermain *online game* merupakan hal yang sedang populer di kalangan remaja di seluruh belahan dunia.

Sejak tahun 1990-an sejumlah komputer, video dan *online game* telah dikembangkan. Hal tersebut adalah yang disebut RPG (*Role Playing Game*), beberapa di antaranya memiliki pemain dalam jumlah yang relatif kecil, dan yang lainnya dalam cakupan pemain yang luas yang disebut MMP (untuk multi *player* besar-besaran). Pada *online game*, MMP bermain dengan orang lain di seluruh dunia. Ribuan orang terlibat dalam *online game*, di mana seseorang bermain dengan orang lain di seluruh dunia. Beberapa permainan yang lebih populer di antaranya, *World of Warcraft*, *Ever Quest* (seringkali disebut *Evercrack*), *Guildscape*, *Eve*, dan *Runescape*, dan *Call of Duty: Modern Warfare 2*.

Dasar dari MMP ini adalah setiap orang memiliki peran atau karakter, ada pula tingkat, tema, dan struktur sosial. Pemain *online game* dapat

membentuk aliansi, sarana untuk berkomunikasi, membentuk serikat, klan, dan menjadi bagian dari struktur sosial yang lebih besar di dunia. Tidak hanya itu, karakter yang dimiliki juga dapat dikembangkan, keterampilan, memenangkan poin, dan bisa mendapatkan ketenaran. Ketika bermain, kekuasaan dapat mempengaruhi dan dikembangkan secara penuh.

Menurut Sitorus, S (2016) di Indonesia, pengguna *online game* pada tahun 2013 mencapai 6,5 juta orang. Berdasarkan jumlah tersebut, timbullah kekhawatiran atas dampak-dampak yang terjadi karena semakin tidak terarahnya dalam memanfaatkan teknologi internet tersebut. Beberapa permasalahan *online game* terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Flageo, J. A (2015, hlm. 7) di kota Pekanbaru bahwa sebagian besar pemain *online game* berasal dari kalangan muda berusia 12-20 tahun. Berdasarkan penelitian tersebut juga dikemukakan bahwa uang saku yang diberikan orang tua direlakan untuk bermain *online game*. Permasalahan yang lebih jauh yang diberitakan oleh Kompas.com (2013) adalah bahwa dua remaja berusia 14 tahun nekat mencuri kotak amal di Mesjid Uswatun Hasanah di Jalan Kaliurang No. 4 Candirejo, Manggung Caturtunggal, Depok Sleman demi bermain *online game*. Hal tersebut menunjukkan bahwa dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *online game* bisa sampai ke arah kriminalitas.

Kekhawatiran-kekhawatiran yang terjadi pada remaja yang bermain *online game* tidak hanya terjadi pada kasus-kasus di atas, tetapi terjadi pula pada peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung yang berdasarkan hasil pengamatan dan penyebaran angket teridentifikasi banyak yang memainkan *online game* seperti *game* yang sudah lama yaitu Dota 2, maupun *game* baru seperti *Crisis Action*, *COC*, *Clash Royals*, *Candy Crush Saga*, dan lain sebagainya baik dari *smartphone* maupun *hand held* lain seperti komputer. Hal ini tidak dapat dibiarkan meskipun tanda-tanda kecanduan belum tampak sepenuhnya.

Online game menjadi sangat menarik dari waktu ke waktu. Silin, P (2015) mengemukakan bahwa bagi sebagian remaja, memainkan *online game* akan menimbulkan kecanduan. Ada dorongan yang kuat untuk menggunakan

permainan di luar kendali. Hal ini dapat terjadi karena sifat dari *online game* yang memiliki tarikan lebih, seperti memenangkan permainan, pengembangan karakter yang berkelanjutan, kekaguman dan dukungan dari kelompok. Silin, P (2015) juga mengungkapkan jika *online game* terus menerus dimainkan, akan menjadi sulit untuk ditinggalkan. Hal ini akan menyebabkan kehilangan kontak antara pemain dan kelompok, permainan, dan tanggung jawab. Hal tersebut lah yang menjadi godaan dan kegembiraan bagi pemain, sebab pengembangan strategi untuk menang, permainan, dan dunia permainan menjadi sangat menarik. Selain itu, hal yang lebih parah adalah memungkinkan pemain untuk memisahkan diri dari dunia nyata, tidak hanya teman, keluarga dan pekerjaan, tetapi juga dari stress, sakit hati, dan psikologis atau fisik lainnya. Sejalan dengan hal tersebut, Griffiths, M. D (2010, hlm. 261) mengungkapkan bahwa kecanduan *online game* membahayakan pekerjaan atau kegiatan pendidikan, hubungan sosial, dan kesejahteraan pribadi. Dampak negatif lain dari kecanduan *online game* seperti yang diungkapkan Yuniar (Indahtiningrum, F, 2013, hlm. 2) berupa sifat agresif, dikeluarkan dari sekolah, kehilangan pekerjaan, dapat mengalami gangguan jiwa, melakukan tindakan kriminal sampai bunuh diri. Selain itu, kecanduan *online game* menurut Surya, H (2005, hlm. 46-47) dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dan remaja, menjadikan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak anti sosial karena aktivitas bermain *online game* cukup menyita waktu untuk berkomunikasi.

Margaretha Soleman (Ameliya, R. S, 2008, hlm. 40) mengungkapkan dampak buruk dari kecanduan *online game* secara sosial, psikis, dan fisik. Secara Sosial, hubungan dengan keluarga dan teman menjadi kurang, sebab pergaulan remaja sebatas di *online game* saja. Perhari, remaja dapat meghabiskan waktu sampai 5,5-6 jam untuk bermain *online game*. Dampak yang terjadi adalah mereka menjadi asing dengan lingkungan sosialnya. Keterampilan sosial yang dimiliki pun menjadi berkurang, dan berdampak pada keterampilan sosial yang dimiliki. Perilaku remaja menjadi agresif dan kasar karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam *online game*. Secara psikis, remaja yang mengalami kecanduan, akan terus menerus

memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Berkonsentrasi dalam belajar dan pekerjaan menjadi sulit, dan menyebabkan bolos. Remaja akan melakukan apapun untuk bisa bermain, seperti berperilaku berbohong, mencuri uang, dan lain sebagainya. Secara fisik, terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung pun menurun akibat begadang, ginjal dan lambung pun terpengaruh karena duduk berjam-jam, kurang minum dan lupa makan karena keasyikan bermain. Berat badan menjadi tidak ideal karena makan tidak teratur, mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik. Jika dibiarkan dapat mengakibatkan kematian.

Griffiths, M. D (dalam Griffiths, M. D, 2010, hlm. 261) menyebutkan bahwa dalam beberapa penelitian dalam taraf yang lebih tinggi keterlibatan remaja dalam bermain *online game* merupakan sebuah bentuk perilaku kecanduan, yang sebanding dengan kecanduan perjudian.

Selain memiliki dampak negatif, *online game* juga memiliki dampak positif seperti yang dikemukakan oleh Prof. Johana E. Prawitasari, Ph. D seorang psikolog di bidang klinis dari Universitas Gadjah Mada yang melakukan penelitian mengenai dampak *video online game* pada aktivitas otak. Berdasarkan penelitian tersebut, diperoleh hasil bahwa *online game* pada remaja memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata, lalu diteruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan ke tangan untuk menekan tombol tertentu. Selain itu, *online game* dapat mendorong remaja untuk menjadi lebih cerdas karena dalam permainan menuntut daya analisa yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Mengacu pada hal tersebut, *online game* dapat meningkatkan konsentrasi. Namun, meskipun *online game* memiliki dampak positif, jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada kecanduan tentu akan memberikan dampak negatif, di antaranya remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, bertindak asosial karena bermain *online game* menyita waktu untuk berkomunikasi, menimbulkan kemalasan belajar yang ditimbulkan karena

kelelahan setelah bermain *online game*, mengimitasi tokoh secara berlebihan yang mengakibatkan tindak kekerasan dan tindak kriminalitas.

Berdasarkan pemaparan kasus di atas, remaja yang kecanduan *online game* senantiasa mengusahakan agar dirinya tetap bermain *online game* bagaimana pun caranya. Hal ini memperlihatkan bahwa remaja yang kecanduan *online game* menjadi lepas kendali dan tidak mempertimbangkan resiko atas perilakunya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ameliya, R. S (2008) bahwa salah satu yang menjadi penyebab kecanduan *online game* adalah kontrol diri yang dimiliki remaja rendah. Hal ini menyebabkan kemampuan remaja dalam mengantisipasi dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *online game* menjadi tidak terkendali dan berlebihan. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widiarti, I (2010) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dan kecanduan *online game* ($r_{xy} = - 0,884$ sig = $0,000 < 0,05$). Artinya, semakin tinggi kontrol diri semakin rendah kecanduan *online gamenya*, sebaliknya semakin rendah kontrol dirinya semakin tinggi kecanduan *online gamenya*. Ada pun penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, R (2015, hlm. 8) yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisis data penelitian, diketahui $r=0.914$ dan $p=0.00$ ($p<0.01$). Hal ini dapat diartikan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *online game* pada remaja di warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. Hal ini berarti semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi kecanduan *online game*. Dari uraian tersebut diketahui bahwa kontrol diri berhubungan dengan kecanduan *online game*.

Pemaparan kondisi di atas menjadi dasar bagi penelitian ini, untuk mengungkap sejauh mana hubungan antara kecanduan *online game* dan kontrol diri peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Teknologi akan terus berkembang dan diciptakan supaya lebih menarik dan lebih mudah lagi untuk digunakan. Contohnya, seperti permainan digital

yang terus dikembangkan dari waktu ke waktu, lebih mudah lagi untuk diakses, bahkan hingga di genggam tangan tanpa perlu keluar rumah untuk melakukan sewa perangkatnya, kini tersedia di *telepon pintar* yang hari ini disebut *online game*. Dalam menggunakannya hanya perlu telepon pintar dan pulsa internet yang terhitung murah dan terjangkau. Tentu saja hal ini, di tengah ketertarikan remaja yang sedang berkembang menarik remaja untuk jauh lebih dalam mengenali permainan-permainan yang diciptakan lebih menarik baik secara visual, tata cara memainkan, mau pun mengikuti *trend* yang sedang berkembang. Hal ini bukan berarti bermain secara menyenangkan tanpa adanya resiko yang mengancam. Beberapa di antara remaja bahkan sampai berani mengambil resiko mulai dari uang jajan yang rela dibelikan tanpa sisa sepeser pun untuk dibelikan makanan, bermain ketika kegiatan belajar sedang berlangsung, bermain secara berlebihan, hingga menjadi candu dan tidak dapat menahan diri untuk tidak memainkannya dalam jangka waktu dekat. Berdasarkan hal tersebut, diketahui adanya dorongan dalam diri remaja atas ketertarikannya bermain *online game* yang tidak bisa ditahan dan harus diselesaikan saat itu juga. Mengacu pada pemaparan tersebut, pokok permasalahan yang akan dibahas penulis pada penelitian ini adalah pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *online game* pada peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung beserta implikasi bagi layanan bimbingan dan konseling.

Dalam memperjelas masalah yang akan dibahas maka akan dikemukakan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran umum kecanduan *online game* peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017?
2. Bagaimana gambaran umum kontrol diri peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017?
3. Bagaimana gambaran umum mengenai hubungan antara kecanduan *online game* dengan kontrol diri peserta didik yang teridentifikasi kecanduan

online game di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017?

4. Bagaimana layanan yang responsif yang dapat dirancang untuk peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah di atas, tujuan penelitian secara umum adalah mendapatkan data yang empirik mengenai pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *online game* pada peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017. Ada pun tujuan khusus penelitian yaitu memperoleh gambaran empirik tentang:

1. Mendeskripsikan kecanduan *online game* peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Mendeskripsikan kontrol diri peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.
3. Mendeskripsikan hubungan kecanduan *online game* dan kontrol diri pada peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.
4. Merancang layanan responsif bagi peserta didik yang teridentifikasi mengalami kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut.

1. Segi teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk hal sebagai berikut.

- a. Menambah ilmu di bidang bimbingan dan konseling yang bisa digunakan untuk penelitian selanjutnya.
- b. Menambah pengetahuan bagi peserta didik, guru bimbingan dan konseling/konselor sekolah, serta departemen psikologi pendidikan.
- c. Sumbangan keilmuan, khususnya di bidang bimbingan dan konseling mengenai pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *online game* pada remaja.

2. Segi praktis

Jika diamati berdasarkan segi praktis, penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut.

- a. Sumber acuan bagi praktisi bimbingan dan konseling sekolah yang dapat digunakan sebagai keperluan konseling dan sebagai salah satu upaya untuk lebih memahami kondisi peserta didik sehingga dapat lebih lanjut ditemukan pemecahan masalah yang tepat terkait kontrol diri dan kecanduan *online game*.
- b. Hasil penelitian dapat menjadi suatu gambaran bagi para orang tua supaya lebih memahami keadaan remaja saat ini, sehingga dapat lebih memberikan perhatian, serta memberikan pengarahan yang lebih positif terhadap anak supaya lebih bisa mengontrol diri dalam bermain *online game*.
- c. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pengetahuan bagi peserta didik dalam mengenal dan memahami pentingnya memiliki kontrol diri ketika bermain *online game* sehingga perilaku yang mengarah pada kecanduan dapat dihindari.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi ini terdiri atas lima bab, dengan rincian sebagai berikut.

Bab I yaitu pendahuluan yang menguraikan latar belakang penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II yaitu kajian teoretis yang menguraikan tentang konsep dasar kecanduan *online game*, kontrol diri, dan hubungan antara kecanduan *online game* dengan kontrol diri, dan implikasi bagi layanan bimbingan dan konseling.

Bab III yaitu metode penelitian yang menguraikan lokasi serta subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV yaitu penjelasan mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh di lapangan, serta mengetahui hubungan antara kedua variabel di Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung.

Bab V yaitu menguraikan kesimpulan dan dan rekomendasi hasil penelitian.