

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kehidupan manusia, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan. Manusia dari kecil sampai dewasa selalu terlibat dalam permainan. Permainan menjadi elemen penting dalam kehidupan manusia. Pada kehidupan anak-anak permainan mempunyai kedudukan penting.

Johan Huizinga, seorang profesor, teoretis budaya dan sejarawan Belanda pada tahun 1938 menulis sebuah buku yang berjudul *Homo Ludens; a Study of Play Element in Culture*. Populer istilah *Homo Ludens* untuk menyebut manusia sebagai “makhluk bermain”, makhluk yang suka bermain atau menciptakan permainan. Huizinga (dalam Caillois Roger, 2001, Hlm.) menyatakan “*Play is older than culture*”.

Manusia suka bermain karena bermain merupakan satu kegiatan yang khas manusiawi bersifat universal. Permainan dan aktivitas bermain selalu ditemukan di mana-mana pada setiap bangsa dan kebudayaan. Ruang lingkup kegiatan bermain dan permainan secara objektif mampu menembus batas-batas usia dan jenis kelamin.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sedemikian cepat mengalahkan perkembangan peradaban masyarakat. Pengaruh teknologi terhadap pola hidup masyarakat juga semakin kuat. Pola hidup yang dahulu tradisional berkembang menjadi semakin kompleks dan modern.

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu aspek yang sulit lepas dari kehidupan manusia. Manusia akan sulit untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi tanpa teknologi. Teknologi memiliki peranan serta dampak pada berbagai bidang, baik pendidikan, kesehatan, politik, sosial-budaya, keamanan, ekonomi bahkan hiburan. Kemajuan teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi dari belahan dunia kini dapat langsung di ketahui berkat kemajuan teknologi.

Perubahan juga memberikan dampak yang besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat, termasuk di Indonesia. Pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut oleh masyarakat, baik di perkotaan maupun di pedesaan. Pengaruh televisi, telepon, radio, telepon genggam (HP), *gadget*, *ipad* dan internet tidak hanya berdampak pada masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat di pelosok-pelosok desa. Informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat, serta perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat (Eka, 2013, tanpa halaman).

Pada masyarakat kontemporer, teknologi dan internet menjadi salah satu kebutuhan penting dalam kehidupan moderen untuk menunjang kebutuhan hidup. Promosi bisnis, pendidikan, komunikasi, hingga hiburan, membuat teknologi dan internet menjadi semakin diminati. Salah satu produk teknologi yang penggunaannya memerlukan koneksi internet ialah *Online game*.

Online game merupakan salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan digemari semua kalangan. Keberadaan *online game* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tentu saja sudah tidak asing lagi. *Online game* menurut Dahlia (2013, hlm.3) merupakan fasilitas internet yang paling sering digunakan oleh remaja. Bermain *online game* dapat berdampak negatif terhadap kehidupan remaja, seperti menjadi kurang disiplin atau menjadi lupa terhadap waktu dan orang-orang disekitar. Remaja dengan kemudahan dalam perkembangan ilmu pengetahuan seharusnya dapat lebih mengembangkan diri dan menjadi bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

Online game memiliki daya tarik dalam unsur sosial. Unsur sosial menjadi kunci utama *online game addictive* untuk dimainkan. Daya tarik lain yang ada pada *online game* yaitu tampilan grafis yang memukau. “tampilan grafik yang berkualitas tinggi serta bertarung secara *online* menjadi daya tarik tersendiri bagi *gamers*” (Rohan, 2009: hlm. 30). *Online game* membawa dampak negatif bagi pengguna baik sosial, pribadi maupun akademik. Dampak negatif terjadi karena tidak adanya kontrol dari diri siswa (Syahrani, 2015, hlm. 17).

Silin, P (2015, tanpa halaman) mengemukakan bagi sebagian remaja, memainkan *online game* akan menimbulkan kecanduan. Kecanduan dapat terjadi karena sifat dari *online game* yang memiliki tarikan, seperti memenangkan permainan, pengembangan karakter yang berkelanjutan, kekaguman dan dukungan kelompok. Sebuah *online game* yang terus menerus dimainkan, akan menjadi sulit untuk ditinggalkan. Penggunaan internet di Indonesia menurut lembaga riset pasar E-Marjeter, populasi *netter* Tanah Air mencapai 83,7 juta orang pada tahun 2014. Angka yang berlaku untuk setiap orang yang mengakses internet setidaknya satu kali setiap bulan mendudukkan Indonesia di peringkat ke-6 terbesar di dunia dalam jumlah pengguna internet. Jumlah penggunaan internet akan terus meningkat sehubungan dengan banyaknya aplikasi serta game online yang terus berkembang. Pada negara berkembang seperti Indonesia dan India masih memiliki ruang pertumbuhan jumlah pengguna internet yang besarnya dapat mencapai dua digit setiap tahun.

Suler dan Yaoung (dalam Modul kecanduan PDE, 1996, hlm) menyatakan beberapa orang mengalami kesulitan untuk mengetahui kapan harus berhenti menggunakan internet, sebab tidak berbeda jauh dengan dunia nyata. Aspek sosial bagi hubungan secara interpersonal dengan orang lain yang menstimulasi dan menguntungkan (*rewarding and reinforcement*) membuat para pengguna internet lupa tidak dalam kondisi yang sebenarnya, hanya realitas semu.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurrahman pada tahun 2017 dengan tujuan mengetahui gambaran umum kecenderungan bermain *game online* berdasarkan pada aspek yang terdapat dalam *game online*. Populasi penelitian berjumlah 331 orang siswa dan menggunakan seluruh populasi siswa dengan teknik sampling jenuh. Data diperoleh dari hasil penyebaran instrumen berupa angket mengenai kebiasaan bermain *game online* pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan gambaran kebiasaan bermain *game online* siswa secara keseluruhan berada dalam kategori sedang yang artinya siswa masih memiliki keinginan bermain yang cukup tinggi. Dengan kata lain siswa memerlukan program bimbingan dan konseling untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* siswa ke kategori yang rendah.

Angela (2013, hlm. 35) melakukan wawancara kepada anak-anak pada rentang usia sekolah mengenai dampak dari *online game* dalam kegiatan belajar. Anak-anak merasa kurang bersemangat ketika sedang berlangsungnya pelajaran. Anak-anak juga mengatakan nilai akademik terkadang terganggu oleh *online game* dan cenderung menyukai permainan semacam *point blank*, *counter strike*, sepak bola, *ayo dance*, *farmville* dan *The Sim*. Waktu yang digunakan anak-anak untuk bermain *game* mulai dari dua jam sampai empat jam bahkan terdapat lebih. Permainan berkelanjutan sehingga mengharuskan pemain bermain secara terus-menerus (Angela, 2013, hlm. 35).

Peneliti khawatir peserta didik secara tidak sadar merusak masa depan apabila pada masa remaja digunakan hanya untuk bermain *online game*. Kadar kesukaan dan intensitas maupun frekuensi bermain *online game* yang dilakukan siswa berbeda-beda. Bimbingan dan konseling harus peduli terhadap permasalahan online game pada siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Faruza pada tahun 2018, menyatakan *game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya sangat merugikan. Kedisiplinan seorang yang kecanduan *game online* tidak berjalan dengan baik dan berdampak buruk terhadap prestasi. Sering bermain *game* membuat waktu belajar berkurang bahkan sama sekali tidak menyisakan waktu untuk belajar. Siswa pecandu *game online* cenderung lebih boros, dan menjadi suka berbohong tentang uang, atau bahkan sampai mencuri uang demi bisa bermain *game online*. Siswa yang terlalu banyak bermain *game* juga sering lupa dengan waktu, dan makan, sehingga mengganggu jadwal tidur dan makannya, yang pada akhirnya menimbulkan penyakit.

Berdasarkan latar belakang permasalahan mengenai kebiasaan bermain *online game* memerlukan kajian lebih dalam. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMP N 40 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian berjudul “*Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Mencegah Kebiasaan Bermain Online Game pada Siswa*” (Studi Deskriptif terhadap Siswa Kelas VIII di SMP N 40 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020).

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasar istilah *Homo Ludens* untuk menyebut manusia sebagai “makhluk bermain”, makhluk yang suka bermain atau menciptakan permainan. Pada masa

lalu maupun moderen permainan akan selalu ada sebagai bagian dari kebudayaan manusia. Pada setiap zaman memiliki tipikal permainan sendiri.

Orang-orang menggemari permainan. Permainan semakin beragam dan canggih yang merupakan hasil dari berkembangnya teknologi. *Online game* merupakan salah satu jenis dari permainan yang dimaksud. Semakin bertambahnya orang-orang yang bermain *online game*, terutama remaja yang masih duduk di bangku sekolah. Masalah tidak akan terjadi apabila bermain *online game* hanya dijadikan sebatas hiburan yang tidak berlebihan. Kegiatan bermain *online game* yang sudah menjadi rutinitas membuat pemainnya kehilangan kontrol dalam bermain *game*, sehingga berakibat munculnya kecanduan.

Griffiths seorang professor dari universitas Nottingham menulis jurnal medis yang menyatakan bermain *online game* (yang tidak berlebihan), dapat membantu anak-anak penderita *attention deficit disorder* (ADD) untuk mengembangkan keterampilan sosial. *Online game* mengajarkan pemain untuk melakukan *problem solving*, memotivasi, dan mengembangkan kemampuan kognitif. Kebanyakan *game* menantang *gamer* (pemain *game*) untuk mengatasi tantangan yang semakin sulit di tiap level. *Game* mendukung banyak pemain berinteraksi sehingga membuat *gamer* mengasah kemampuan komunikasi dan bersosialisasi terutama dalam bekerjasama secara tim.

Dampak positif dari *game online* terhadap sisi sosial yakni terdapatnya interaksi sosial meskipun interaksi tak langsung. *Online game* dimainkan melebihi batas kewajaran dapat membuat pemain kecanduan *game* dan tidak dapat meninggalkan *game* sehingga menjadi masalah besar bagi diri sendiri. Kecanduan *game* akibat intensitas bermain yang tinggi membuat seorang *gamer* menjadi seorang pecandu zat adiktif seperti narkoba. Faktor kecanduan *game online* membuat *gamer* melupakan kewajiban sebagai siswa atau mahasiswa, kesehatan, maupun keuangan. Kondisi yang berbahaya apabila dibiarkan terus menerus terjadi, terutama kepada generasi muda.

Aktivitas bermain *online game* yang dilakukan didasari dengan latar belakang yang berbeda dari setiap individu satu sama lain, dalam artian setiap orang yang bermain *game* memiliki alasan masing-masing dalam memainkannya. Upaya

membantu individu untuk mengembangkan kompetensi yang diperlukan untuk menjaga supaya tidak mengalami ketergantungan terhadap *online game*.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, rumusan penelitian adalah Bagaimana Layanan Bimbingan dan Konseling untuk mengurangi kebiasaan bermain *online game* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020.

Berdasarkan rumusan diidentifikasi pertanyaan penelitian yaitu.

1. Seperti apa kecenderungan umum bermain *online game* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana layanan bimbingan dan konseling untuk mengurangi kecenderungan kebiasaan bermain *online game*

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
 - a. Memperoleh gambaran kecenderungan bermain *online game* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sumedang Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Tujuan Khusus
 - a. Merancang Program Layanan Bimbingan dan Konseling untuk mengurangi kebiasaan bermain *online game* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian sebagai berikut.

1. Manfaat teoritik
 - a. Melengkapi kajian *online game* dalam kontek bimbingan dan konseling
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru bimbingan dan konseling sebagai alternatif program bimbingan dan konseling untuk mengurangikebiasaan bermain *online game* siswa.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam sitematika penulisan sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bagian dari membahas kajian pustaka mengenai kebiasaan bermain *online game*.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian yang membahas desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian empat membahas temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bagian lima membahas simpulan, implikasi dan rekomendasi.