

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia merupakan individu sosial yang dalam kesehariannya tidak pernah lepas dari individu lain, di mana individu tersebut harus mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, baik dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Menurut Walgito (2001) dorongan atau motif sosial pada individu, mendorong individu mencari orang lain untuk mengadakan hubungan atau interaksi sehingga memungkinkan terjadi interaksi antara manusia satu dengan manusia yang lain.

Hubungan sosial (sosialisasi) merupakan hubungan antar manusia yang saling membutuhkan. Hubungan sosial mulai dari tingkat sederhana dan terbatas, yang didasari oleh kebutuhan yang sederhana. Semakin dewasa dan bertambah umur, kebutuhan manusia menjadi kompleks dan dengan demikian tingkat hubungan sosial juga berkembang amat kompleks.

Sebagai makhluk sosial, individu dituntut untuk mampu mengatasi permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan norma yang berlaku. Oleh karena itu setiap individu dituntut untuk mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitarnya.

Penyesuaian diri yang baik ialah kemampuan seseorang untuk hidup dan bergaul secara wajar terhadap lingkungan, sehingga remaja merasa puas terhadap diri sendiri dan lingkungan (Willis, 2005). Penyesuaian diri yang baik akan

menjadi salah satu bekal penting karena akan membantu remaja pada saat terjun dalam masyarakat luas.

Di zaman modern, interaksi sosial sebagai bentuk penyesuaian sosial yang dilakukan remaja tidak terbatas dalam dunia nyata saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Cara berinteraksi sosial pun dapat dilakukan melalui berbagai produk teknologi yang canggih, salah satunya melalui dunia maya yaitu *internet*. Dalam *internet* terdapat berbagai macam pilihan program yang dapat dijadikan cara untuk berinteraksi dengan orang lain. Salah satu program yang paling diminati oleh kalangan remaja saat ini adalah media *online game*, merupakan permainan yang dapat menghubungkan seseorang dengan orang lain melalui *internet*.

*Online game* adalah permainan yang dimainkan secara *online* melalui *internet*. *Game* dengan fasilitas *online* via *internet* menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti: *video game*, *playstation*) karena para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*.

Fenomena bermain *online game* di Indonesia banyak mengambil perhatian remaja Indonesia. *Online game* mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Sesuai dengan survei yang dilakukan oleh Media Analysis Laboratory pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna *online game* terbanyak adalah remaja yang setara dengan siswa SMP atau siswa SMA.

Remaja berada pada rentang usia 13 sampai 18 tahun, atau siswa yang sedang duduk di bangku SMP dan SMA. Remaja berada masa transisi dimana pada masa tersebut banyak terjadi perubahan pada diri baik secara fisik, psikis, maupun secara sosial (Hurlock, 1973). Pada masa ini kemungkinan akan dapat menimbulkan masa krisis, ditandai dengan kecenderungan munculnya perilaku menyimpang.

Banyak siswa SMP maupun SMA yang sudah menjadi penggemar dari permainan *online game*. Terlihat dari pengunjung rental *online game* yang didominasi oleh remaja, dan paling banyak ditemui adalah siswa dengan seragam SMA. Siswa SMA biasa terlihat memenuhi rental *online game* setelah jam pulang sekolah, tetapi sering juga ditemukan siswa berseragam SMA terlihat bermain pada jam sekolah. Bermain *online game* bagi mereka sudah biasa dilakukan dan seringkali menyita banyak waktu serta menghabiskan banyak uang. Mereka sering menyisihkan uang jajan bahkan terkadang sengaja mengalokasikan semua uang jajan untuk bermain *online game* dan menikmati permainan. (Pikiran Rakyat, 3 Maret 2008).

Kini *online game* sudah banyak diminati siswa SMA. Menurut hasil penelitian, bagi siswa SMA yang berlebihan bermain *online game* dapat menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum atau belajar. Menurut hasil wawancara dengan seorang pengelola rental *online game*, seorang pemain *online game* bisa menghabiskan waktu sehari semalam berada pada rental *online game* untuk bermain (Ariani Dwiastuti, 2005: 4).

Seorang pakar adiksi *video game* di Amerika, Mark Griffiths dari *Nottingham Trent University* dalam penelitian terbarunya menemukan hampir sepertiga pada anak usia awal belasan tahun bermain *online game* setiap hari. "Yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu." Menurut Griffiths begitu besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, dan sosial anak. (www.pembelajar.com).

Penggunaan fasilitas komputer yang terlalu berlebihan dan tidak proporsional bisa mengarahkan pada tingkah laku adiktif. Menurut Griffiths, beberapa penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan fasilitas *Internet Relay Chat* (IRC), *Massively Multiplayer Role Playing Games* (MMRPG) dan *e-mail* memberikan kontribusi yang luas bagi kemunculan adiksi (Danfort, 2003). Terutama bagi MMRPG, penggunaan fasilitas komputer untuk tujuan *online game* ternyata bisa mengarahkan pada tingkah laku *addictive* yang cukup potensial setelah fasilitas *chat room*.

*Addiction* merupakan kondisi dimana seseorang membutuhkan lebih dan lebih lagi suatu zat atau perbuatan atau sikap tertentu, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada. Apabila seseorang tidak mendapatkan lebih suatu zat atau perbuatan tersebut, mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak senang. Seseorang dikatakan adiksi *online game* jika aktivitas yang disukai mendominasi dalam level pikiran dan perilaku.

Kemudian orang yang adiksi *online game* akan merasakan efek kesenangan jika bermain *online game* (*Euphoria*).

Hal ini karena pada prinsipnya, *online game* memiliki sifat *seductive*, yaitu membuat orang menjadi adiksi untuk terpaku di depan monitor berjam-jam (Hawadi, 2001 : 2007). Apalagi dalam permainan ini juga dirancang penguatan yang bersifat segera begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Hal ini menyebabkan anak merasa tertantang sehingga terus-menerus menekuninya. *Online game* dirancang sedemikian rupa, konsep permainan yang menarik, gambar tiga dimensi, efek-efek yang luar biasa dan media *chatting* yang melengkapi *game* menjadikan pemain enggan untuk meninggalkan permainan. Beragam suasana menarik yang ditawarkan *online game* menyebabkan remaja merasa tertantang untuk terus bermain meskipun harus menghabiskan waktu berjam-jam. Akibat dari sifat *seductive* dari *online game* ini akan menyebabkan remaja sedikit demi sedikit menarik diri dari lingkungannya.

Dari penelitian para ahli, penggunaan *online game* yang berlebihan dapat menimbulkan pengaruh positif dan pengaruh negatif bagi penggunanya. Pengaruh positif diantaranya adalah dalam permainan ini terdapat jenis-jenis permainan tertentu yang dapat merangsang kemampuan kognitif, seperti permainan mengenal angka, huruf, bentuk, warna, aneka benda dan binatang, belajar bahasa. Selain itu terdapat juga permainan yang dapat melatih daya konsentrasi, ketajaman pengamatan, kecepatan reaksi, mengembangkan koordinasi mata dan tangan, serta melatih anak untuk berkompetisi, karena pemain dirangsang untuk melihat dan

langsung dituntut untuk bereaksi dengan langsung menggunakan tombol-tombol yang tepat.

Sementara itu tidak dapat dipungkiri permainan *online game* memiliki pengaruh negatif. Menurut seorang Psikolog, Margaretha Soleman, M.Si, Psi pengaruh buruk yang ditimbulkan dari adiksi *online game* salah satunya berdampak pada kemampuan bersosialisasi pada siswa SMA, yaitu hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama jauh akan berkurang. Pergaulan hanya terbatas di dalam *online game*, sehingga menjadikan seseorang terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata; keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain; selain itu perilaku menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam *online game*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lynch pada tahun 2001, pada kelompok usia remaja atau siswa SMA, sebanyak 13-22% terdapat korelasi antara lama dan seringnya remaja bermain *online game* terhadap tindakan kekerasan. Semakin lama dan sering remaja tersebut bermain *online game* maka perilaku kekerasan meningkat (Anderson C, 2000; Lynch P, 2001). Ditambahkan pula dalam studi meta analisis oleh Anderson C & Brushman B pada tahun 2001, pada 4000 remaja usia dibawah 18 tahun, *online game* berdampak pada peningkatan *arousal* fisiologis, kemarahan, rasa permusuhan, dan penurunan perilaku prososial.

Berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari guru Bimbingan dan Konseling SMK Negeri 8 Bandung, terdapat beberapa siswa yang melanggar peraturan sekolah akibat dari bermain *online game*. Siswa yang seharusnya

menggunakan waktu sekolah, namun digunakan untuk bermain *online game*. Hal tersebut mengakibatkan penyesuaian siswa terhadap peraturan sekolah tidak dapat dilakukan dengan baik, dan aktivitas-aktivitas lain pun dapat terganggu akibat bermain *online game* yang berlebihan.

Munculnya gejala-gejala adiksi *online game* yang berpengaruh terhadap penyesuaian sosial pada siswa SMA, mendorong perlunya dilakukan penelitian guna mengungkap pengaruh dari adiksi *online game* pada siswa SMA, yang memfokuskan pada judul penelitian : Pengaruh Adiksi *Online Game* terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja (Studi Deskriptif terhadap Siswa Kelas X dan XI SMKN 8 Bandung Tahun Ajaran 2009/2010).

## **B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

Perilaku adiksi *online game* pada siswa SMA tidak dapat dibiarkan begitu saja, karena bagi siswa yang menggemari *online game* secara berlebihan akan menimbulkan pengaruh negatif dalam dirinya, terutama dalam perkembangan penyesuaian sosialnya. Hubungan dengan keluarga, teman sebaya, dan masyarakat lainnya akan berkurang, serta dapat terisolir dan menarik diri dari lingkungannya. Untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah, dilakukan tahap-tahap pengumpulan data dengan pertanyaan yang menunjang sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum perilaku adiksi *online game* pada siswa kelas X dan XI SMK Negeri 8 Bandung Tahun Ajaran 2009/2010?
2. Bagaimana gambaran umum penyesuaian sosial pada siswa kelas X dan XI SMK Negeri 8 Bandung Tahun Ajaran 2009/2010?

3. Seberapa besar pengaruh adiksi *online game* terhadap penyesuaian sosial pada siswa kelas X dan XI SMK Negeri 8 Bandung Tahun Ajaran 2009/2010?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Memperoleh gambaran umum perilaku adiksi *online game* siswa kelas X dan XI SMK Negeri 8 Bandung tahun ajaran 2009/2010.
- b. Memperoleh gambaran umum perkembangan penyesuaian sosial pada siswa kelas X dan XI SMK Negeri 8 Bandung tahun ajaran 2009/2010.
- c. Mengetahui seberapa besar pengaruh adiksi *online game* terhadap penyesuaian sosial pada siswa kelas X dan XI SMK Negeri 8 Bandung tahun ajaran 2009/2010.

### D. Manfaat Penelitian

- a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti untuk mengembangkan kemampuan layanan bimbingan bagi siswa yang mengalami adiksi terhadap *game*, terutama *online game*.

- b. Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Bagi jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan sebagai bentuk implementasi dari Bimbingan dan Konseling.



c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam memahami perkembangan penyesuaian sosial siswa yang adiksi bermain *online game*, agar dapat memberikan layanan bimbingan sesuai dengan permasalahan siswa yang berhubungan dengan penyesuaian sosialnya. Sehingga bagi siswa yang adiksi terhadap *online game* mampu menjadi tidak adiksi terhadap *online game* yang berdampak negatif terhadap penyesuaian sosialnya.

**E. Batasan Masalah**

**a. Batasan Konseptual**

1) Adiksi *Online game*

Menurut Rachlin dan Walker (Ariani Dwiastuti, 2005: 39) pada awalnya pengertian *addiction* hanya ditujukan pada kasus penyalahgunaan obat, seperti definisi yang diungkapkan oleh *American Psychiatric Association's Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* yang menjelaskan *addiction* sebagai ketergantungan secara fisik terhadap zat kimia yang mengakibatkan *withdrawal symptoms* jika tidak dikonsumsi. Sedangkan menurut J. P. Chaplin (Kamus Psikologi, 2002: 11) adiksi adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius.

Pada umumnya kecanduan menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila pemberian obat bius dihentikan. Namun, menurut Keepers (Ariani Dwiastuti, 2005: 39) definisi mengenai

*addiction* kemudian mulai beralih dengan mengikutsertakan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukan) seperti *video game playing*, *compulsive gambling* (Griffiths, 1990), *overeating* (Lesuire & Bloome, 1993) and *television-viewing* (Winn, 1983).

*Online game* adalah aplikasi *games* yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran, yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Kelengkapan desain gambar, suara, dan warna menjadi salah satu andalan produsen *online game* dalam menarik minat *gamer*.

Adiksi terhadap *online game* adalah kondisi terikat atau ketergantungan yang sangat kuat secara fisik dan psikologis terhadap permainan *online game*, dan jika hasrat untuk memainkan *online game* tidak terpenuhi maka akan menimbulkan perasaan terhukum atau perasaan tidak menyenangkan bagi individu yang bersangkutan. Dengan ketergantungan terhadap *online game*, individu yang bersangkutan akan memperoleh kesenangan, kenyamanan serta keasyikan tersendiri sehingga frekuensi dan durasi dalam bermain *online game* akan terus meningkat dari waktu ke waktu, bahkan akan membuat semuanya tidak terkontrol, yang salah satunya berdampak pada situasi antisosial.

Waktu yang dibutuhkan untuk bermain *online game* dalam satu hari menunjukkan tingkat adiksi terhadap *online game*. Seseorang dikatakan adiksi jika mengulang suatu aktivitas dengan frekuensi yang tinggi dan durasi yang cenderung bertambah dari waktu ke waktu. Penambahan durasi dalam bermain *online game* kemungkinan besar membuat remaja menjadi adiksi terhadap *online game*.

Berdasarkan pengertian di atas, adiksi terhadap *online game* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kondisi terikat atau ketergantungan yang sangat kuat secara fisik dan psikologis terhadap permainan *online game*, dan jika hasrat untuk memainkan *online game* tidak terpenuhi maka akan menimbulkan perasaan terhukum atau perasaan tidak menyenangkan bagi individu yang bersangkutan. Dengan melakukan aktivitas terhadap *online game*, individu yang bersangkutan akan memperoleh kesenangan, kenyamanan serta keasyikan tersendiri sehingga frekuensi dan durasi dalam bermain *online game* akan terus meningkat dari waktu ke waktu, bahkan akan membuat semuanya tidak terkontrol, yang salah satunya berdampak pada situasi antisosial.

## 2) Penyesuaian Sosial pada Remaja

Dalam kamus psikologi Dalli Gulo (1982:271) menyatakan bahwa penyesuaian sosial adalah proses yang selaras atau cara menyesuaikan yang berkenaan dengan hubungan orang-orang atau kelompok-kelompok antara satu sama lain.

Penyesuaian sosial menurut Calhoun dan Acocella (1995:14) didefinisikan sebagai interaksi yang kontinu dengan diri sendiri, orang lain dan dunia atau lingkungan sekitar. Di mana ketiga faktor ini secara konstan saling mempengaruhi.

Penyesuaian sosial berkaitan erat dengan penyesuaian diri seseorang, karena merujuk pada proses penyesuaian diri dalam konteks interaksi dengan lingkungan yang berjalan secara berkesinambungan. Hal ini sesuai dengan

pendapat yang dikemukakan oleh Sofyan S. Willis (1992:43) yang mendefinisikan bahwa penyesuaian diri yaitu kemampuan seseorang untuk hidup dan bergaul secara wajar terhadap lingkungannya sehingga ia merasa puas terhadap dirinya dan lingkungannya.

Penyesuaian sosial merupakan proses yang berlangsung secara berkesinambungan terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar, sehingga tercapainya kepuasan terhadap dirinya sendiri dan orang sekitar. Dalam konsep penyesuaian sosial terdapat hal-hal berikut:

- (a) Kemampuan seseorang, yaitu kemampuan untuk berinteraksi secara wajar dengan lingkungannya.
- (b) Adanya kepuasan, artinya interaksi yang terjalin dapat memberikan kepuasan bagi diri sendiri dan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud penyesuaian sosial dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri dengan orang lain dan kelompok, dilihat dari kesanggupan siswa untuk dapat melakukan hubungan interpersonal yang baik dengan personil-personil sekolah dan anggota keluarga, berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan di sekolah, mereaksi situasi-situasi dalam berinteraksi secara sehat, serta menyesuaikan diri dan patuh terhadap pelaksanaan peraturan.

#### **b. Batasan Kontekstual**

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 8 Bandung, karena sekolah tersebut terletak di kawasan cukup strategis dan terdapat rental *online game* di

sekitar lingkungan sekolah.

Subjek penelitian dilakukan pada siswa SMK Negeri 8 Bandung yang berusia 15-18 tahun atau siswa kelas X dan XI. Karena pada usia tersebut seringkali terjadi perubahan-perubahan yang sangat pesat dan akan menimbulkan pengaruh pada siswa. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Anderson C & Brushman B bahwa siswa yang berada pada usia dibawah 18 tahun yang adiksi terhadap *online game* berpengaruh pada peningkatan rasa permusuhan, dan penurunan perilaku prososial.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan fokus masalah yang akan diteliti, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara adiksi *online game* terhadap penyesuaian sosial.

$H_1$  : Terdapat pengaruh yang signifikan antara adiksi *online game* terhadap penyesuaian sosial.

#### **G. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian ini yaitu :

- a. Semakin tidak terkontrolnya waktu bermain *online game* oleh orang tua dan masyarakat, maka penyesuaian sosial yang harus dilakukan oleh siswa dengan lingkungan sekitarnya semakin lama akan semakin terabaikan. Hal ini akan

berlangsung terus apabila tidak ada pengawasan dari berbagai pihak, seperti guru, orang tua, instansi yang terkait dan masyarakat yang tidak ikut terlibat.

- b. Ketika bermain *online game* siswa 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).

#### **H. Pendekatan dan Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode deskriptif, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran dan mencari jawaban secara mendasar tentang sebab akibat dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya atau munculnya suatu fenomena tertentu.

Sedangkan pendekatan yang akan digunakan ialah pendekatan kuantitatif, sehingga memungkinkan dilakukan pencatatan dan penganalisaan data hasil penelitian dengan menggunakan perhitungan statistik. Pendekatan ini digunakan dalam penelitian dengan cara mengukur indikator-indikator variabel penelitian sehingga diperoleh gambaran di antara variabel-variabel tersebut.

Pendekatan metode deskriptif kuantitatif diselaraskan dengan variabel penelitian yang memusatkan diri pada masalah-masalah aktual dan fenomena yang terjadi pada saat sekarang dengan bentuk hasil penelitian berupa angka-angka yang memiliki makna.

## I. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah remaja yang berusia 15-18 tahun atau siswa SMA kelas X dan XI yang adiksi pada *online game* di SMK Negeri 8 Bandung.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu dengan teknik *Purposive Sampling*, yaitu teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampel-sampelnya (Arikunto, 2003;128).

Pemilihan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan-pertimbangan berikut ini:

- a. SMK Negeri 8 Bandung merupakan sekolah yang terletak di kawasan cukup strategis dan terdapat warung internet yang menyediakan fasilitas *online game* di sekitar lingkungan sekolah.
- b. Rental *online game* yang ada di dekat SMK Negeri 8 Bandung buka selama 24 jam, sehingga memungkinkan siswa bermain *online game* di sepanjang hari.

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

- a. Siswa berada pada rentang usia 15-18 tahun, karena pada usia tersebut seringkali terjadi perubahan-perubahan yang sangat pesat dan akan menimbulkan pengaruh pada siswa. Seperti timbulnya keraguan, perasaan tidak mampu dan tidak aman serta dalam beberapa hal memungkinkan timbulnya perilaku negatif. Didukung pula oleh penelitian yang dilakukan oleh Anderson C & Brushman B remaja usia dibawah 18 tahun yang adiksi terhadap *online game* berpengaruh pada peningkatan rasa permusuhan, dan

penurunan perilaku prososial.

- b. Siswa yang menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam sehari untuk bermain *online game*.
- c. 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 tersebut.

Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik komunikasi tidak langsung yaitu dengan media lain sebagai alat komunikasi antara peneliti dengan responden. Teknik komunikasi tidak langsung yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket.

Angket yang digunakan peneliti yaitu angket untuk mengungkap :

1. Adiksi *online game* pada siswa kelas X dan XI SMK Negeri 8 Bandung tahun ajaran 2009/2010.
2. Penyesuaian sosial siswa kelas X dan XI SMK Negeri 8 Bandung tahun ajaran 2009/2010 yang adiksi terhadap *online game*.

Untuk memperoleh siswa yang adiksi terhadap *online game*, terlebih dahulu dilakukan penyaringan berupa pengakuan sampel dalam menjawab pertanyaan dalam angket yang berhubungan dengan karakteristik-karakteristik sampel penelitian. Dari hasil penyebaran angket, kemudian peneliti menyaring siswa berdasarkan karakteristik-karakteristik sampel penelitian, setelah itu dilakukan pengolahan data pada angket adiksi *online game* dan penyesuaian sosial.



## J. Sistematika Penulisan

Rancangan penulisan skripsi terdiri dari 5 bab antara lain : Bab I terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, definisi operasional variabel, asumsi penelitian, pendekatan dan metode penelitian, serta populasi dan sampel penelitian.

Bab II terdiri dari teori-teori dasar yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti, yang diantaranya teori adiksi *online game*, teori penyesuaian sosial, pengaruh adiksi *online game* terhadap penyesuaian sosial pada remaja, serta peranan bimbingan pribadi dan sosial terhadap peningkatan penyesuaian sosial bagi remaja yang adiksi *online game*.

Bab III merupakan penjabaran lebih rinci mengenai metode penelitian secara garis besar, yang terdiri dari pendekatan penelitian dan teknik sampling yang digunakan, langkah-langkah penelitian, devinisi operasional variabel, pengembangan instrumen dan pengumpulan data, uji coba alat ukur, sampel penelitian, persiapan pengumpulan data penelitian, pelaksanaan pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, analisis data akhir penelitian.

Bab IV akan dilaporkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

Bab V akan diuraikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta implikasinya bagi konselor, sekolah dan peneliti selanjutnya untuk pengembangan lebih lanjut.