

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

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

Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari dikalangan remaja saat ini adalah *game online*. Keberadaan *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan sudah tidak asing lagi. Banyak cara manusia untuk mendapatkan kesenangan salah satunya dengan *game online*, keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda dari individu yang satu dengan individu yang lainnya. Tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (*individual differences*).

Perkembangan *game online* pada saat ini menjadi *trend* banyak anak, remaja tidak terlepas dari *game online*. *Video game* yang digemari sejak tahun 1962 dan terus berkembang dalam berbagai ragam jenisnya, seperti nintendo, sega, dan *game online*. “*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet” (liem, 2001). Menurut kamus besar bahasa inggris *game online* dapat diartikan berdasarkan kata, *game* yaitu permainan, atau pertandingan sedangkan kata *online* dapat diartikan

langsung, jadi *game online* adalah permainan yang dilakukan secara langsung yang memiliki sifat *seductive*. Disamping permainan tersebut disuguhkan bersifat *interaktif*, *atraktrif* dan menantang. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasanya (*video game*) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. Mengacu pada pendapat tersebut berdasarkan kenyataan bahwa *game online* bukan komunikasi atau *chatting* akan tetapi interaktif dalam bermain merupakan hal yang muncul dalam *game online*.

*Game online* mempunyai daya tarik tersendiri dimata pecinta *game online*, karena tampilan monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat para pemain terasa nyata. Menurut Rohan (2009:30) “....tampilan grafik yang berkualitas tinggi serta kemampuan bertarung secara *online* menjadi daya tarik tersendiri bagi *gamer*”. Memasuki tahun 2000 *game online* sangat digandrungi dikalangan anak, remaja, bahkan ada orang tua menyenangi *game* tersebut. Khusus dikalangan remaja jenis *game online* yang saat ini digandrungi yaitu; *Counter strike*, *Ragnarok*, *Dotha*, *Pokker* dan *Point Blank* dan lain sebagainya.

Saat ini bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas internet di rumahnya, tidak dapat ber*game online*, maka mereka dapat mengakses *game online* tersebut di warnet (warung internet) banyak diantaranya buka selama 24 jam (*non stop*) dan dengan biaya murah. Kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk mengakses *game online* dimana saja dan

kapan saja tanpa mengenal waktu, sifat permainan yang *interaktif, atraktif*, menantang, dan ekonomis serta kemudahan dalam mengakses permainan tersebut menjadikan banyak remaja yang kemudian menjadi kecanduan. Kondisi kecanduan tersebut akan semakin rentan apabila dipengaruhi lingkungan, terutama keluarga kurang dalam melakukan pengawasan pada anaknya. Sementara itu orang yang kecanduan *game online* akhirnya dapat mengarah pada munculnya perilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan yang lain, dan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan tersebut tidak terpenuhi.

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

Kesenangan mengakses *game online* dengan penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyisakan waktu yang sangat sedikit bagi remaja melaksanakan aktivitas penting lainnya, seperti makan, minum, belajar dan berinteraksi dengan orang lain. Pengaturan waktu dalam menjalankan kegiatan sehari-hari remaja harus sesuai dengan kegiatannya

sehari-hari, jika tidak seimbang akan menimbulkan perilaku salah suai dalam diri remaja. Prilaku salah suai dapat mengarahkan remaja pada prilaku yang salah atau penyimpangan perilaku.

Beberapa penelitian menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, masalah tersebut adalah menyendiri terhadap kegiatan sosial (isolasi sosial), kehilangan kontrol atas waktu, serta penurunan prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan lain yang penting. Griffiths dalam Dwiastuti (2005:6) mengungkapkan bahwa 'kondisi ekstrim yang bisa muncul adalah individu akan menjadi sangat cemas jika tidak bermain.' Perilaku salah suai yang muncul dapat mengarahkan remaja pada perilaku menyimpang. Menurut Santrock (2002:23) perilaku yang mendahului kesalahan/penyimpangan remaja adalah:

Identitas negatif, pengendalian diri, usia, jenis kelamin, harapan-harapan (harapan dan komitmen yang rendah), nilai rapor sekolah (prestasi-prestasi yang rendah), pengaruh teman sebaya (pengaruh berat, tidak mampu menolak), status sosial ekonomi, peran orang tua (kurang pemantauan, dukungan rendah), dan kualitas lingkungan (perkotaan tingginya kejahatan, tingginya mobilitas).

Di Indonesia, *Game online* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi anak dan remaja. Survey yang dilakukan media analisis *Laboratory* pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna *game* terbanyak adalah remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental *game online* yang didominasi oleh siswa SD, siswa SMP dan siswa SMA. Remaja dengan seragam sekolah, biasanya terlihat memenuhi rental *game*

*online* setelah jam pulang sekolah. Hal demikian adalah wajar karena anak melakukan kegiatannya tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi ada anak yang seharusnya belajar dan berada di lingkungan sekolah, dia malah asyik bermain di warnet untuk mengakses permainan *game online* dan lain sebagainya. Itu merupakan salah satu penyimpangan dalam hal tanggung jawab sebagai pelajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap rental *game online*, pemain *game online* dapat menghabiskan 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 *game online*. Sebuah kota di Jawa Barat (Bandung), pernah ditemukan kasus banyaknya siswa yang ketagihan *game online*. Para siswa yang menjadi pecandu *game online* menjadi lupa waktu, bahkan samapai memakai uang bayaran (SPP) untuk membayar sewa *game online*.

Tingginya peminat *game online* maka semakin marak pula berdirinya warnet-warnet. Memang tidak semua teknologi modern memberikan muatan positif jika tidak diwaspadai teknologi yang semakin berkembang bisa memberikan pengaruh negatif seperti halnya *game online*. Mereka yang sudah kecanduan dan menjadikan ketergantungan akan sulit menghentikan hobinya bermain *game online*. Karena keasyikan mereka bermain sehingga mereka tidak sadar telah berjam-jam didepan layar komputer bermain *game online*. Tidak jarang juga mereka lupa dengan

pola makan sehari-hari, bahkan mereka untuk makan saja berani meminta kepada orang yang baru dikenalnya untuk membelikan makanan. Kondisi itu memperlihatkan kalau mereka sudah mengalami ketergantungan. Jika sudah mengalami ketergantungan maka pengaruhnya akan banyak diantaranya: lupa waktu, lupa belajar, dan sampai pula pada kehidupan sosialnya.

Dengan keadaan yang seperti itu maka akan mengganggu terhadap prilakunya. Sedangkan manusia merupakan makhluk sosial yang dimana semua kegiatan kehidupannya memerlukan orang lain. “Prilaku dapat diartikan sebagai respons (reaksi, tanggapan, jawaban, balasan) yang dilakukan oleh suatu organisme, bagian dari satu kesatuan, satu perbuatan atau aktivitas, dan satu gerak atau kompleks gerak-gerak” (Chaplin, 1993:53). Anak tunalaras adalah anak yang mengalami penyimpangan prilaku dan sosial. Diatas di jelaskan bahwa anak yang kecanduan *game online* cenderung sosialisasinya terganggu. Menurut Algozzine, Schmid, dan Mercer dalam Sunardi (1995:9) mengatakan bahwa:

Anak tunalaras adalah anak yang secara kondisi dan terus menerus masih menunjukkan penyimpangan tingkah laku tingkat berat yang mempengaruhi proses belajar, meskipun telah menerima layanan belajar dan bimbingan seperti halnya anak lain. Ketidak mampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain dan gangguan belajarnya tidak disebabkan oleh kelainan fisik, syaraf, atau intelegensi.

AI merupakan seorang pelajar yang duduk di bangku Sekolah Menengah Atas. Sekarang duduk di kelas tiga dengan mengambil kelas ilmu pengetahuan alam, berusia 17 tahun dan merupakan anak ke dua dari



dua bersaudara. Kegiatan dalam kesehariannya yaitu sekolah sebagaimana pelajar pada umumnya. Saat pulang sekolah AI melakukan aktivitas bermain (*game online*) dan kegiatan-kegiatan lainnya seperti sepak bola, pencak silat. Salah satu kegiatan yang dilakukan yaitu bermain *game online* dengan teman-teman sepermainan. Karena AI tidak memiliki fasilitas *game online* di rumahnya, maka AI ketika pulang sekolah biasanya langsung menuju warung internet (warnet).

Diketahui dari teman-temannya AI sering bermain *game online* setelah pulang sekolah dan ketika pelajaran sekolah sedang kosong (guru mata pelajaran tidak masuk kelas). AI sampai lupa waktu karena bermain *game online* dengan teman komunitasnya, ketika sore AI pulang kerumah. Usia remaja dengan sifat ingin bebas dan tidak terikat dengan peraturan-peraturan membuat dirinya menjadi tidak mau diawasi, dan didikte. Ternyata tanpa pengawasan orang tuanya membuat anak menjadi bebas dan tidak ada yang mengingatkannya. Dengan siapa anak bergaul orang tuanya tidak mengetahuinya. Permainan atau apa yang dia lakukan setelah pulang sekolah tidak diketahui oleh orang tuanya. Dengan demikian membuat anak menjadi kebiasaan yang menimbulkan efek negatif.

Berangkat dari permasalahan yang nyata maka peneliti ingin mengetahui profil siswa pecandu *game online*. Dengan demikian maka peneliti akan melakukan penelitian berdasarkan kenyataan.

## B. Identifikasi Masalah

*Game online* merupakan salah satu jenis *game* yang banyak digemari kaum remaja. Kini mulai menjamur rental-rental penyedia *game online* disekitar rumah yang selalu terlihat dipenuhi oleh para penggemar *game*. Remaja yang paling banyak mengunjungi rental *game online*, karena remaja menganggap *game online* adalah salah satu alternatif hiburan yang paling menyenangkan.

Menurut Piaget dalam Santrock (2002:10) 'berfikir operasional formal adalah yang paling tepat menggambarkan cara berfikir remaja.' Pada usia remaja individu mampu membayangkan situasi rekaan, kejadian yang semata-mata berupa kemungkinan ataupun proposisi dan mencoba mengelolanya dengan pemikiran logis. Pada fase operasional formal remaja memiliki pemikiran yang logis terhadap konsekuensi-konsekuensi atas semua hal yang dilakukannya. Remaja yang memutuskan untuk bermain *game online* semestinya mengetahui dan menyadari dampak jika bermain *game online* secara berlebihan. Adanya keluhan dari orang tua mengenai kegiatan anak yang dilakukan setelah pulang sekolah mengunjungi warnet (warung internet). Waktu yang lama mengakses (*game online*) di warnet membuat semua kegiatan yang penting ditinggalkan. Seperti; Pergi kesekolah anak sering terlambat, karena bangun terlalu siang. Tidak mengerjakan tugas rumah, karena lelah dan malas. Sehingga semuanya akan berdampak buruk terhadap prestasi akademik anak di sekolah.



### C. Fokus penelitian

Agar penelitian ini dapat terungkap secara mendalam maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas dengan menentukan fokus penelitian. Fokus dalam penelitian ini yaitu profil siswa pecandu *game online* pada kelas XII di SMA Negeri 1 Cimalaka Sumedang, yang akan di jelaskan berdasarkan hasil penelitian yang meliputi, kegiatan di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan bermain. Sehingga akan diketahui faktor-faktor yang menjadi penyebab siswa mnjadi pecandu *game online*.

### D. Pertanyaan Penelitian

1. Apa faktor dominan yang melatar belakangi siswa menjadi pecandu *game online*?
2. Bagaimana pola permainan yang dilakukan oleh siswa pecandu *game online*?
3. Bagaimana karakteristik siswa pecandu *game online*?

### E. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini ditunjukkan untuk mendapatkan gambaran secara deskriptif tentang profil siswa pecandu *game online*. Sedangkan secara khusus penelitian ini ditunjukkan untuk mendeskripsikan mengenai:

1. Mengetahui faktor-faktor dominan yang melatar belakangi kecanduan kecanduan diinjau dari lingkungan keluarga dan pergaulan.

2. Pola permainan *game online* pada siswa pecandu *game online* ditinjau dari frekuensi, intensitas, dan komunitas.
3. Karakteristik siswa pecandu *game online* dilihat dari aspek akademik, sosial, dan emosional.

Dengan demikian setelah peneliti mendapatkan data maka peneliti akan merancang program bimbingan untuk anak pecandu *game online*.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang luas mengenai siswa pecandu *game online*, terutama dalam kajian keilmuan Pendidikan Luar Biasa khususnya spesialisasi E (Tunalaras). Bagi siswa, hasil penelitian ini bisa menjadi bahan evaluasi untuk mengeahui batapa banyak dampak negatif dari bermain *game online* dibandingkan dampak positifnya yang minim. Bagi guru, yang dalam hal ini adalah guru BK sebagai konselor dalam bimbingan anak dalam lingkungan sekolahnya, hasil penelitian ini bisa memberikan gambaran kepada siswa-siswinya. Bagi peneliti sendiri, hasil penelitian ini sebagai ilmu yang terus akan berkembang dan memberikan manfaat.

#### **G. Definisi Konsep**

##### **“Profil Siswa Pecandu *Game online*”**

1. Profil dalam kamus besar bahasa inggris adalah tampang, raut muka atau riwayat. Kata *profil* berasal dari bahasa Italia, *profilo* dan

*profilare*, yang berarti gambaran garis besar. Dalam bidang komunikasi dan bahasa, berarti biografi atau riwayat hidup singkat seseorang. Arti inilah yang digunakan dalam "Membaca Profil Tokoh".

2. Siswa SMA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik yang memiliki ketergantungan dalam bermain *game online* (pecandu *game online*) sehingga mereka perlu diteliti.
3. Pecandu (*addiction*)

Pada awalnya pengertian *addiction* hanya ditunjukkan pada kasus penyalahgunaan obat e.g., Rachlin, 1990; Walker, 1989 dalam Dwiastuti, (2005:39). Definisi *addiction* menurut *american Psychiatric Association's Diagnostic and Statistikal Manual of Mental Disorder* adalah sebagai ketergantungan secara fisik terhadap zat kimia yang mengakibatkan *withdrawal symptoms* jika zat tersebut tidak dikonsumsi.

Definisi *addiction* kemudian memunculkan satu bentuk kontroversi mengenai konsep. Definisi mengenai *addiction* mulai beralih dengan mengikutsertakan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukan) seperti *video game playing* (Keepers, 1990), *compulsive gambling* (griffiths, 1990), *overeating* (lesuire & Bloome, 1993) and *television-viewing* (Winn, 1983) <http://netadiction.com/articles/symptoms.htm>.

Menurut J.P. Chaplin (2002:11), 'pecandu *addiction* adalah keadaan bergantung secara spesifik pada suatu obat bius.' Pada umumnya kecanduan menambah toleransi terhadap obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila pemberian obat bius tadi dihentikan. *Addiction* level dapat didefinisikan sebagai tingkat kompulsif yang tidak terkontrol untuk mengulangi satu bentuk tingkah laku tanpa memedulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada diri remaja.

#### 4. *Game online*

Teknologi *game online* berawal dari penemuan metode *networking* computer tahun 1970-an oleh militer Amerika. Pada *game online* ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau *Local Area Network* tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya *game online* menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti *www* atau *world wide web* atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel, untuk bisa memainkan *game online* terlebih dahulu harus menginstal program *game* tersebut, untuk memulai *game online* terlebih dahulu harus *register* atau mendaftar dan langsung dapat memainkannya. Bedanya dengan *game offline*, dalam bermain *game online* tidak harus berpergian, hanya butuh duduk di depan komputer dan bisa langsung menikmati permainan. Contoh *game online* adalah *Ragnarok Online*, *RF Online*, *Ayo Dance*, *Perfect World*, *Yugioh! Online*.