

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang berragam jenis tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari di kalangan 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, menonton TV atau aktivitas lain seperti bermain kartu, catur, monopoli dan permainan-permainan yang lain.

Sejak awal kemunculannya, *Video games* terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi *Nintendo*, *Sega*, dan *Online Game*, dan yang sedang menjadi *trend* beberapa tahun belakangan ini terutama di kalangan remaja yaitu *online game*. *Online game* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via

internet (Young, 2009). *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*.

Online game tentu saja mempunyai daya tarik tersendiri di mata pecinta *game*, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Layaknya dunia nyata, orang-orang yang bermain *online game* dapat membuat kehidupan virtual dan berlaku seperti masyarakat yang nyata pada umumnya. Mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, bahkan membesarkan binatang peliharaan (*The Sims2: Pets*, 2006) di dunia virtual atau maya.

Pada saat ini, bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas *online game* di rumahnya, tersedia warung-warung internet (*warnet*) yang menyediakan fasilitas *online game*, kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk bermain *game* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan remaja menjadi kecanduan, 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 melalui target tertentu. *Online game* menyebabkan remaja merasa tertantang sehingga terus menerus menekuninya, dan mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, karena 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 yang dilakukan pada tahun 2008 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 (2000) 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 di Amerika Serikat pada tahun 1999, sebagaimana di kutip majalah Monitor dan dimuat dalam APA 2003, mengungkapkan anak berusia 12-18 tahun rata-rata menghabiskan waktu lima setengah jam di rumah dengan

menonton TV, memainkan *video game*, menjelajahi internet. Banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet juga salah satu ancaman berbahaya bagi anak. Melalui internet-lah berbagai materi bermuatan seks dan kekerasan dijumpakan secara terbuka dan tanpa penghalang.

Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield, 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 dalam permainan yang tidak mereka temukan di dunia nyata.

Sebuah studi di Amerika mengemukakan sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar perempuan saat memakai internet adalah mengerjakan tugas sekolah (75%), *instant messaging* (68%), dan musik (65%). Sedangkan bagi pelajar laki-laki, sebagian besar aktivitas yang dilakukan adalah bermain game (85%), mengerjakan tugas sekolah (68%), musik (66%), dan instan messaging (63%) (Blais dkk, 2007).

Seorang peneliti dari Tokyo's Nihon University pada tahun 2007 melakukan studi tentang efek *video game* terhadap aktifitas otak. Hasilnya menunjukkan bahwa terjadi penurunan gelombang betha pada kelompok yang bermain *games* antara 2-7 jam setiap hari. Penurunan gelombang betha masih terus terjadi meski sudah berhenti bermain, selain itu responden juga menyampaikan bahwa *gamer* mudah marah, sulit berkonsentrasi dan mengalami gangguan sosialisasi. Pada saat seseorang bisa membaca dengan serius sambil

mendengarkan musik atau membalas SMS, saat itulah otak berada di gelombang Beta. Gelombang Beta (14 – 100 Hz) adalah kondisi terjaga atau sadar penuh dengan dominasi logika. Saat seseorang berada di gelombang ini, otak kiri sedang aktif digunakan untuk berfikir, konsentrasi dan sebagainya, sehingga gelombangnya meninggi. Secara psikologis, efek keseringan bermain *game* 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. *Online game* mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Pengguna *online game* di Indonesia untuk produk dari Lyto sudah mencapai 6 juta orang (Henry: 2009). Jumlah yang fantastis untuk ukuran industri yang baru muncul di Indonesia. Bahkan dapat dikatakan bahwa industri ini belum memiliki tempat yang jelas di Indonesia.

Survey 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 internet setelah jam pulang sekolah, akan tetapi sering kali juga ditemukan remaja yang berseragam sekolah terlihat bermain pada jam sekolah. Tidak sedikit pula remaja SMP yang ikut larut dalam permainan *online game*, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *online game*. 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 terlihat asyik untuk bermain *online game*.

Fenomena bermain *online game* ini juga muncul di kalangan siswa SMPN 1 Lembang Kab. Bandung Barat tahun pelajaran 2011-2012. Peserta didik SMPN 1 Lembang kelas VIII merupakan individu yang sedang memasuki masa remaja awal (usia 12-13 tahun) yang memiliki karakteristik ingin mencoba berbagai hal baru, dan *online game* merupakan salah satu hal baru bagi seorang anak yang beranjak remaja. Menurut pemaparan konselor di sekolah tersebut, seringkali mereka menemukan siswa yang membolos dan tidak konsentrasi belajar saat di kelas karena bermain *online game*. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap nilai raport beberapa siswa yang diduga kecanduan *online game*, terdapat penurunan nilai yang signifikan sebelum dan sesudah siswa kecanduan *online game*.

Menurut hasil wawancara terhadap pengelola rental *online game* di sekitar lingkungan SMPN 1 Lembang, diperoleh keterangan bahwa seorang pemain *online game* dalam hal ini siswa SMPN 1 Lembang 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), *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) dan *e-mail* 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*.

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, psikologi dan fungsi fisiologis.

Beberapa peneliti menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktivitas bermain *online game* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial; kehilangan kontrol atas waktu 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.

Data di atas, semakin jelas memberikan suatu gambaran tentang pengaruh negatif bermain *game* di dunia maya terhadap perkembangan fisik dan psikologis pada remaja usia sekolah.

Dengan munculnya gejala-gejala kecanduan *online game* pada remaja usia sekolah, mendorong untuk disusunnya upaya bantuan bimbingan dan konseling bagi remaja untuk mengurangi kecanduan *online game* yang berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh dapat menurunkan prestasi belajar remaja. Apabila kecanduan terhadap *online game* ini dibiarkan maka akan menjadi permasalahan bagi remaja karena berdampak buruk terhadap kesehatan dan prestasi belajar siswa yang bersangkutan.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: *Bagaimana bentuk program bimbingan dan konseling yang efektif untuk mengurangi kecanduan online game pada siswa SMP ?*

Untuk merumuskan program bimbingan pribadi sosial yang baik, perlu memiliki gambaran tentang:

1. Bagaimana tingkat kecanduan *online game* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang?
2. Aspek kecanduan *Online Game* manakah yang paling menonjol dirasakan oleh siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang?
3. Program bimbingan dan konseling seperti apa yang efektif untuk mengurangi kecanduan *online game* siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan program bimbingan dan konseling yang efektif untuk mengurangi kecanduan *online game* di kalangan siswa SMP, khususnya siswa di kelas VIII SMPN 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat.

Berdasarkan tujuan umum tersebut, dirumuskan tujuan spesifik dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Memperoleh gambaran umum tingkat kecanduan *online game* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang
2. Mengetahui aspek kecanduan *online game* yang paling menonjol atau banyak dirasakan oleh siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang
3. Merumuskan program bimbingan dan konseling yang efektif untuk mengurangi kecanduan *online game* di kalangan siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

1. Bagi Konselor Sekolah

Konselor di sekolah dapat mengetahui profil siswa yang kecanduan *online game* serta mengetahui tingkat kecanduan *online game* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang. Hal ini dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam mengembangkan program bimbingan di sekolah.

2. Bagi Siswa

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

3. Bagi sekolah

Memberikan gambaran umum perilaku siswa yang kecanduan *online game*, memberikan manfaat bagi para guru dalam menyikapi perilaku siswa yang kecanduan *online game*, dan memberikan informasi secara empiris tentang cara-cara penanggulangannya dalam bentuk sebuah program bimbingan dan konseling.

E. Asumsi

Adapun asumsi yang menjadi titik tolak dari penelitian adalah:

1. Peserta didik yang berada pada masa remaja adalah individu-individu yang sedang menjalani proses pencarian identitas menuju dewasa yang memiliki karakter senang untuk mencoba hal-hal baru. Perkembangan menuju kedewasaan memerlukan perhatian kaum pendidik secara bersungguh-sungguh dan diperlukan pendekatan psikologis-paedagogis dan pendekatan sosiologis terhadap perkembangan remaja, guna memperoleh data yang objektif tentang masalah-masalah yang dihadapi (Sofyan Willis, 2005:457).
2. Bermain *online game* adalah suatu aktivitas yang dapat menguras emosi dan menghabiskan waktu. Untuk bisa menghabiskan lebih banyak waktu dengan komputer, individu yang kecanduan *online game* akan menolak untuk tidur,

makan, olah raga, melakukan hal lain, dan bersosialisasi dengan orang lain. (Young, 2009: 358)

3. Remaja yang bermain *online game* berpendapat bahwa *online game* merupakan suatu hal yang lucu, menarik dan dapat memberikan mereka kepuasan dan menghindar dari tugas sekolah. (Woszczyński, Roth, & Segars dalam Chiang & Lin, 2010: 628).
4. Bimbingan dan konseling di sekolah berada pada posisi yang sangat strategis untuk mengembangkan dan mengarahkan perilaku siswa agar sesuai dengan tuntutan lingkungan perkembangannya dan terhindar dari hal-hal yang dapat merugikan diri di masa depan

F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu studi yang bertujuan untuk memperoleh jawaban mengenai permasalahan yang sedang terjadi tanpa menghiraukan sebelum dan sesudahnya dengan cara menelaah, menafsirkan, dan menyimpulkan hasil penelitian, yang kemudian gambaran ini digunakan untuk membuat program bimbingan pribadi sosial hipotetik yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, yaitu suatu pendekatan yang memungkinkan dilakukan pencatatan dan penganalisaan data hasil penelitian eksak dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik.

G. Lokasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang Tahun Ajaran 2011-2012.

Alasan penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Lembang, yaitu sebagai berikut:

- a. SMPN 1 Lembang merupakan sekolah yang terletak di kawasan strategis dan terdapat warung internet yang menyediakan fasilitas *online game* di sekitar lingkungan sekolah
- b. Keterangan konselor sekolah mengenai banyaknya siswa yang melalaikan kewajibannya karena bermain *online game*.
- c. Rental *online game* yang ada di sekitar sekolah buka selama 24 jam, sehingga memungkinkan siswa bermain *online game* sepanjang hari

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 1993: 104). Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan metode *Simple Random Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan sistem pemilihan acak tanpa memperhatikan strata atau tingkatan dalam anggota populasi.

H. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen berupa angket yang disusun dan dikembangkan berdasarkan indikator tingkat kecanduan *online game*.

Untuk melakukan pengolahan data penelitian, maka digunakan perhitungan statistik yaitu dengan memberikan bobot skor pada tiap item pernyataan instrumen penelitian, kemudian untuk menyajikan data digunakan teknik presentase, penafsiran dan pemaknaan terhadap data tersebut dilakukan dengan mendeskripsikan data disertai analisisnya.

