

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Beberapa produk teknologi yaitu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu di gemari dikalangan remaja saat ini adalah *online game*. Menurut Syahrani (2015:85), Keberadaan *online game* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memaparkan hasil survei bertajuk "Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017". Hasil survei yang berkerjasama dengan Teknopreneur itu menyebutkan, penetrasi pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau setara 54,7 persen dari total populasi republik ini. Pada survei serupa 2016 ke 2017". Peningkatan penggunaan internet ini salah satunya akibat banyaknya dari pengguna *online game*.

*Online game* merupakan permainan yang terhubung dengan jaringan internet. *Online game* dimasa sekarang bahkan sudah menjadi gaya hidup bagi siswa, sudah banyak ditemukannya siswa yang kecanduan bermain *online game*, hal ini yang menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa. (Kurnada 2021).

Aktivitas penggunaan *online game*, membawa banyak pengaruh (faktor eksternal) bagi siswa. Salah satunya dengan kehadiran *online game*. Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *online game*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk bermain *online game* (D. P. Indirani, 2013).

Salah satu masalah yang di timbulkan siswa yang kecanduan *online game* merasakan dampak dari *game* itu sendiri. Untuk mengantisipasi efek buruk yang

akan terjadi pada *gamer* dan untuk meminimalkan kecanduan *online game* dibutuhkan bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua siswa itu sendiri. *Online game* akan memiliki dampak negatif pada pengguna jika *game* ini dimainkan secara berlebihan. Untuk mengatasi dampak negatif kecanduan *online game* diperlukan bimbingan dan konseling dari sekolah (Adiningtyas, 2017).

Adiksi *online game* didefinisikan sebagai suatu keadaan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah internet *addictive disorder* (Angela, 2013). Jadi, adiksi *online game* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *online game* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu. *World Health Organization* (2018) mendefinisikan kecanduan *online game* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam international *Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.

Menurut Maurice (2017:182) berpendapat bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *online game*, yaitu:

- a. pertama, *excessive use* (penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain *online game* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- b. kedua, *withdrawal symptoms* (gejala dari pembatasan) adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *online game* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan *insomnia*. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.
- c. ketiga, *tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *online game* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *online game* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah

waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

- d. keempat, *negative repercussion* (Reaksi negatif) di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *online game* dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *online game* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. *Online game* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). Sejak kemunculannya *online game* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Online game* dapat dimainkan di berbagai platform, seperti *computer* pribadi (PC), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *online game*) dan *smartphone* (Kiralý, Nagygyorgy, Griffiths, & Demotrovics, 2014).

Kecanduan *online game* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi siswa yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *online game* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King & Delfabbro, 2018; (King & Delfabbro, 2018: Sandy & Hidayat, 2019).

Permainan *game* maupun *online game* banyak disukai oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja maupun dewasa. *Game* itu sendiri tidak akan pernah habis dimakan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memperbaharui tren *game* itu sendiri, baik jenis *game* maupun update *game* baru. Menurut Andi (2011) merumuskan empat tipe pemain seperti *Achievers*, yakni mereka yang bermain untuk mencapai sasaran-sasaran tertentu dan meningkatkan kemampuan mereka di dalam *game* tersebut. *Explorers*, yakni mereka yang suka menjelajah dan menyelidiki dunia permainan. *Socializers*, yakni mereka yang suka bersosialisasi dan berhubungan dengan para pemain lain dan tidak selalu dalam konteks permainan. *Griefs*, yakni mereka yang suka mengganggu atau menyakiti para pemain lain.

Setyanto (2015:4) Setiap individu tumbuh dan berkembang selama hidupnya melalui beberapa periode atau fase-fase perkembangan, tiap fase tersebut mempunyai serangkaian tugas perkembangan yang harus diselesaikan dengan baik oleh setiap individu, sebab kegagalan menyelesaikan tugas-tugas perkembangan pada fase tertentu juga berakibat tidak baik pada fase berikutnya. Selain mendorong remaja untuk bertindak asosial, *online game* juga menyita waktu untuk berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya dan itu juga dapat menimbulkan kemalasan belajar, yang disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain *online game*.

Selanjutnya Kuss (2012:480) Bukti awal menunjukkan bahwa individu dalam kelompok usia yang berbeda dapat mengembangkan pola masalah perilaku dalam bermain *online game*, termasuk anak-anak, remaja dan orang tua yang menunjukkan bahwa bermain *online game* yang berlebihan bukan hanya masalah bagi *gamer* remaja yang ditarik secara sosial. Tinjauan sistematis baru-baru ini menunjukkan bahwa kecanduan *online game* memang terkait dengan berbagai gejala psikofisiologis dan komorbiditas psikiatris, serta sejumlah konsekuensi negatif lainnya.

Lee, Han, Kim & Renshaw dalam jurnal Gi jung Hyun, dkk (2015:706) Secara umum, faktor individu yang terkait dengan kecanduan *online game* seperti jenis kelamin dan usia telah dipertimbangkan dalam penelitian sebelumnya. Penelitian melaporkan bahwa jenis kelamin laki-laki mengandung resiko dua sampai tiga kali lebih tinggi untuk mengalami kecanduan *online game* dari pada jenis kelamin perempuan.

Selanjutnya Lee, Han, Kim & Renshaw dalam jurnal Gi jung Hyun, dkk (2015:708) Dari segi faktor interaksi sosial yang selama ini terkait kecanduan *online game*, lingkungan keluarga, kecemasan sosial, dan harga diri telah dipertimbangkan. Berdasarkan *survei online* terhadap 1.642 orang (usia 19-60 tahun), Wang dan Wang berpendapat bahwa penggunaan internet yang berlebihan dimotivasi oleh pertemuan sosial dunia maya pada individu dengan dukungan sosial offline yang buruk, termasuk dukungan dari anggota keluarga. Yen Et Al

berpendapat bahwa berdasarkan survei terhadap 2.348, internet adalah *outlet* alternatif yang baik untuk individu dengan kecemasan social.

Hasil penelitian dari Marlina (2016:17) mendapatkan hasil bahwa siswa yang sering terpapar *online game* akan mengakibatkan adanya gangguan otak, yaitu adanya perubahan abnormal pada bagian *korteks*, dimana terjadinya penurunan ketebalan *korteks orbitofrontal*, *korteks insula*, dan *korteks* pada *gyrus precentral*, *precuneus*, dan *korteks temporal* bagian tengah. Bagian *korteks* diatas semuanya berfungsi untuk pengaturan kognitif, memori, dan emosional.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nanda (2020) peneliti melakukan wawancara kepada siswa di sekolah mengenai permainan apa saja yang mereka sukai dari hasil wawancara, kebanyakan siswa lebih menyukai permainan *Mobile Legends* Bang-bang, *PUBG*, Sepak bola, *Free Fire*. Dan waktu yang dipergunakan untuk bermain *online game* tersebut mulai dari 2 jam hingga 4 jam bahkan lebih. Ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Beberapa sebab yang membuat siswa kecanduan *online game* adalah salah satunya tantangan yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang yang kecanduan *online game* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game*.

Hasil penelitian Hsi & Shu (2008) menyatakan 60% responden menunjukkan mereka bermain *online game* setiap hari, dan 33% responden menghabiskan lebih dari 3 jam di setiap sesi. Survei Ketergantungan *game* (*Korean Creative Contents Agency*, 2014) menunjukkan bahwa 14% siswa Sekolah Dasar, 22% siswa Sekolah Menengah, dan 18% siswa SMA di Korea Selatan bermain video *online game* lebih dari 2 jam setiap hari (Sukkyung, Euikyung, & Donguk, 2015).

Survey di Indonesia menyebutkan remaja yang menggunakan internet yang memainkan *online game* sebanyak 35% dan sebanyak 55% pengguna *online game* adalah remaja pria (viva.co.id, 2013). Data pengguna internet aktif pada

tahun 2014, diperkirakan pemain *online game* di Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna (APJII dalam Kusumawati, Aviani, & Molina, 2017). Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya peningkatan jumlah remaja yang bermain *video game* di Indonesia, sehingga dikhawatirkan dapat memberikan dampak negatif bila tidak terkendali.

Adapun fenomena yang terjadi di SMA NEGERI 1 MANONJAYA mengalami peningkatan bermain *online game* dalam keseharian siswa di sekolah. Hal tersebut semakin meningkat semenjak pandemi *Covid-19* karena pemberlakuan sistem belajar daring. Bahkan saat ini siswa dibebaskan dalam menggunakan *smartphone* mereka untuk menunjang kebutuhan belajar mereka. Akan tetapi hal tersebut juga memicu intensitas bermain *online game* yang berlebihan pada siswa dan dapat menimbulkan kecenderungan adiksi *online game* karena kebebasan intensitas penggunaan yang tinggi dan memicu dampak negatif lainnya.

Berdasarkan urgensi adiksi *online game* pada siswa di SMA Negeri 1 Manonjaya, peneliti menyadari bahwa perlu adanya kajian mengenai adiksi *online game* di SMA Negeri 1 Manonjaya sebagai gambaran dasar untuk meneliti variabel *online game* di kemudian hari baik dalam bentuk korelasional atau faktor determinan terhadap adiksi *online game* pada siswa. Berdasarkan fakta dan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, maka peneliti bermaksud untuk meneliti tentang “**Profil Adiksi *online game* pada siswa di SMA N 1 Manonjaya**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang dijadikan bahan penelitian yaitu masih banyaknya siswa di SMAN 1 Manonjaya yang mengalami Adiksi *online game* sehingga memperoleh nilai lebih rendah dari siswa yang jarang bermain *online game*, siswa mudah marah serta kurang memperhatikan lingkungan disekitarnya. Banyak peserta didik yang sering melakukan pelanggaran tata tertib di sekolah salah satunya yaitu, bermain *online game* di lingkungan sekolah. Seperti adanya peserta didik yang bermain *online game* saat jam pelajaran kosong, adanya peserta didik

merasa cemas dan gelisah jika tidak bermain *online game*, selain itu peserta didik yang terlalu sering bermain *online game* lebih cepat bosan, dan peserta didik yang mengalami penurunan dalam sikap sosial di lingkungannya. Dalam hal ini peserta didik belum mengetahui dampak negatif akibat kecanduan bermain *online game*.

Permasalahan-permasalahan tersebut didukung oleh kurangnya guru bimbingan dan konseling di SMAN 1 Manonjaya sehingga menyebabkan guru kurang optimal dalam memberikan bimbingan kepada siswa untuk mengurangi penggunaan *online game*. Hal ini karena seringnya bermain *online game* akan mengakibatkan seseorang menjadi adiksi sehingga menyebabkan banyak siswa yang melupakan kewajibannya untuk belajar serta lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *online game* dari pada kegiatan yang lebih bermanfaat.

Mengingat dampak yang dapat ditimbulkan oleh *adiksi online game* pada remaja Sebagian besar para pecandu video/*online game* menunjukkan sikap yang anti-sosial. Sementara itu, dari sisi Kesehatan, seringkali mengalami gangguan tidur sehingga mempengaruhi system metabolisme tubuhnya, sering merasa lelah (*fatigue syndrome*), kaku leher dan otot, hingga *Karpal Turner Syndrome*.

WHO (2018) telah menetapkan *adiksi online game* atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) sebagai penyakit gangguan mental (*mental disorder*). Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa *adiksi online game* merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan.

Menurut Siagian (2017:514) mengungkapkan bahwa akibat dari *online game* sangat mengkhawatirkan bagi remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah yang menghabiskan waktu dengan bermain *game* sehingga menyebabkan merosotnya prestasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi melalui pengamatan di SMA Negeri 1 Manonjaya, banyak peserta didik yang sering melakukan pelanggaran tata tertib di sekolah salah satunya yaitu, bermain *online game* di lingkungan sekolah. Seperti 2 peserta didik yang bermain *online game* saat jam pelajaran kosong, 2 peserta didik merasa cemas dan gelisah jika tidak bermain *online game*, 4 peserta didik yang terlalu sering bermain *online game* lebih cepat bosan, dan 4 peserta didik yang

mengalami penurunan dalam sikap sosial di lingkungannya. Dalam hal ini peserta didik belum mengetahui dampak negatif akibat kecanduan bermain *online game*. Berdasarkan hasil wawancara dari guru BK di SMA Negeri 1 Manonjaya, bahwa peserta didik yang mengalami kecanduan *online game* kurang mendapatkan perhatian dari orang tuanya dirumah.

Berdasarkan data diatas, dari hasil wawancara guru BK terdapat 12 peserta didik kelas XI yang sering bermain *online game*. Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Profil Adiksi *online game* pada siswa di SMA N 1 Manonjaya”.

Dengan demikian maka dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi masalah mengenai profil adiksi *online game* serta layanan bimbingan yang dapat diberikan oleh guru kepada siswa disekolah.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, langkah selanjutnya merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Profil adiksi *Online Game* pada siswa kelas XI di SMA N 1 Manonjaya ?
2. Bagaimana Profil perbedaan tingkat adiksi *Online Game* berdasarkan dari jenis kelamin pada siswa kelas XI di SMA N 1 Manonjaya ?
3. Bagaimana implikasinya Profil adiksi *Online Game* pada siswa terhadap layanan bimbingan dan konseling kelas XI di SMA N 1 Manonjaya ?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran umum adiksi *Online Game* pada siswa di SMA Negeri 1 Manonjaya, Adapun tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Profil adiksi *Online Game* pada siswa kelas XI di SMA N 1 Manonjaya.
2. Untuk mengetahui Profil perbedaan tingkat adiksi *Online Game* dilihat dari jenis kelamin pada siswa kelas XI di SMA N 1 Manonjaya.



3. Untuk mengetahui implikasi Profil adiksi *Online Game* terhadap layanan bimbingan dan konseling kelas XI di SMA N 1 Manonjaya.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kajian ilmu khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling, khususnya dalam menyangkut masalah *adiksi online game* pada usia remaja dan diharapkan menjadi sumber informasi dalam membuat layanan bimbingan dan konseling yang dapat di implikasikan untuk meminimalisir terjadinya *adiksi online game* pada usia remaja.
- b. Memaparkan gambaran mengenai *adiksi online game* pada siswa di SMAN 1 Manonjaya.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Konselor Sekolah  
Informasi kajian ilmu pengetahuan dan masukan bagi lembaga-lembaga formal khususnya guru bimbingan dan konseling, praktisi bimbingan dan konseling dalam pengembangan layanan bimbingan dan konseling terutama dalam variabel *adiksi online game*.
- b. Bagi Siswa  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk peserta didik agar tidak memainkan *online game* secara berlebihan sehingga tidak mengalami masalah *adiksi online game*.
- c. Bagi Peneliti selanjutnya  
Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk penelitian selanjutnya dalam merumuskan variabel mengenai *adiksi online game* pada remaja dan dalam pengembangan variabel *adiksi online game* pada bimbingan dan konseling.