

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di era modern saat ini dapat dikatakan berkembang dengan pesat dan membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah video game. Video game sering digunakan sebagai sarana yang digunakan ketika waktu luang. Bukan hanya kalangan remaja, namun berkembang sangat pesat kalangan anak-anak bahkan dewasa.

Laura (2014) Video game pertama kali dikembangkan oleh seorang mahasiswa Cambridge pada tahun 1952. Di era milenial baru, video game adalah sumber utama hiburan bagi ratusan juta orang di seluruh dunia. Sekitar 83% anak muda di Amerika Serikat memiliki video game. Sejak tahun 1952 game telah berevolusi secara dramatis. Banyak jenis game untuk setiap usia dan minat yang berbeda-beda, diantaranya permainan puzzle, permainan fisik, game pendidikan interaktif, petualangan, game olahraga, game peran, dan masih banyak lagi. Dari waktu ke waktu game menjadi semakin menawan dan semakin menantang sehingga orang yang menggunakannya akan terus bermain sampai mendapatkan skor yang sempurna. Seiring berjalannya waktu, perkembangan game semakin pesat sampai dikenal dengan nama game online yang dapat terhubung dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia.

Menurut Samuel (2001: 199) "Game merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak",. *Game* banyak diminati oleh setiap kalangan dan menjadikan sebuah hiburan yang sangat populer dan digemari dalam menghabiskan waktunya. *Game* dengan fasilitas online melalui internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (*video game*) karena dapat berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting*.

Game pada dasarnya ditujukan untuk menghilangkan kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun, bagi sebagian orang, game adalah tempat pertama atau satu-satunya tempat yang mereka rasakan diterima. Seseorang yang bermain game dapat melakukan berbagai kegiatan mulai dari membangun karakter avatar untuk berinteraksi dengan pemain lain secara aktif dan agresif. Ginting, Siagian (2017 : 1) mengemukakan bahwa game merupakan permainan peran fantasi yang dimainkan dengan internet maupun tidak dimana beberapa ribu dari berbagai pemain di seluruh dunia hadir pada waktu yang bersamaan. Seorang pemain mengontrol karakternya yang dapat memenuhi berbagai tugas, memajukan kemampuannya dan berinteraksi dengan karakter pemain lain. Young (2010) menghubungkan popularitas game dengan koneksi sosial gamer mungkin kurang dalam kehidupan sehari-hari dan mereka berkolaborasi dengan atau bersaing dengan pemain lain.

Laura (2014) membedakan intensitas permainan game online dan game offline sangatlah berbeda. Rata-rata seseorang bermain game online dalam seminggu dapat menghabiskan waktu 25 jam, sedangkan bermain game offline dimainkan 20 jam dalam seminggu. Seperti yang telah dicatat, intensitas rata-rata permainan per minggu adalah sekitar 25 jam (Griffiths, Davies, & Chappell, 2004; Smahel, Blinka, & Ledabyl, 2008). Intensitasnya tinggi bermain tampaknya merupakan faktor yang menyebabkan remaja menjadi ketergantungan dan mengakibatkan adiksi. Selain menyebabkan adiksi, bermain game yang berlebihan dapat menyebabkan pre-okupasi, kebutuhan untuk terus bermain game, ketidakmampuan untuk mengontrol diri dalam bermain game, dan menjadi terobsesi dengan bermain game terus menerus.

Young (2010) menjelaskan bahwa adiksi sebagai kebiasaan untuk selalu terlibat dalam kegiatan tertentu untuk memanfaatkan suatu atau zat, tanpa memperhatikan akibat yang dapat merusak fisik, sosial, spiritual, mental, dan finansial individu. Biasanya, adiksi memanifestasikan keduanya yaitu psikologis dan karakteristik fisik. Beberapa jenis adiksi diantaranya adiksi internet, adiksi judi, dan adiksi game. Lemmens (2009) dalam penelitiannya adiksi game adalah

istilah yang paling umum di kalangan peneliti untuk menggambarkan penggunaan yang berlebihan, obsesif, kompulsif, dan umumnya yang berhubungan dengan game. Istilah lain yang digunakan untuk menggambarkan game yang berlebihan atau bermasalah yaitu ketergantungan video game (Griffiths & Hunt, 1995, 1998), gamer yang bermasalah dalam bermain (Salguero & Moran, 2002; Seay & Kraut, 2007), dan gamling game patologis' (Johansson & Gotestam, 2004; Keepers, 1990). Para peneliti umumnya setuju bahwa komputer dan sering menggunakan video game dapat menyebabkan adiksi perilaku.

Perilaku adiktif mengacu pada perilaku yang berlebihan, kompulsif, tidak terkendali, dan merusak secara psikologis atau fisik (Mendelson & Mello, 1986 dalam lemmens). Adiksi game seperti penggunaan komputer atau videogame yang berlebihan, kompulsif mengakibatkan masalah sosial dan emosional. Terdapat tujuh kriteria adiksi game diantaranya : *Salience*. Berpikir untuk bermain *game* sepanjang hari, tanpa ada yang mengganggu. *Tolerance*. Menghabiskan waktu bermain *game* semakin meningkat dan tidak sadar akan waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*; *Mood modification*. Melupakan kegiatan lainnya dan tidak peduli dampak apabila tidak mengerjakan tugas yang seharusnya dikerjakan; *Relapse*. Mengalami kecenderungan bermain *game* kembali setelah lama tidak bermain karena alasan tertentu; *Withdrawal*. Merasa tidak baik atau merasa ada yang kurang ketika tidak bermain *game*; *Conflict*. Bertengkar dengan orang lain karena *gamer* bermain *game* secara berlebihan, dan; *Problems*. Mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan.

Adiksi game saat ini merupakan salah satu aspek psikososial yang paling banyak dibicarakan terkait dengan bermain di komputer dan bahkan dapat digunakan melalui telepon genggam yang dimiliki oleh setiap individu. Menurut O'Donnell dan Ball (Fracilia, 2012 : 30) adiksi atau adiksi dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang tidak dapat dikontrol baik kepribadian, motivasi, atau kepercayaan dan secara alami keadaan biologi yang baik. fracilia (2012 : 30) mengatakan bahwa adiksi dapat diartikan sebagai suatu perilaku yang dapat berfungsi sebagai cara untuk bersenang-senang dan cara untuk melarikan diri dari suatu keadaan yang tidak

nyaman. Adiksi seseorang dapat terjadi kepada siapa saja dan dalam bentuk apa saja, salah satunya adalah adiksi atau adiksi *game*.

Wahyuni (2018 : 8) menjelaskan adiksi *game* membuat pemain seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* , dan seolah-olah *game* tersebut adalah hidupnya. Yuwanto, (Wahyuni, 2018 : 8) mengatakan bahwa adiksi *game* adalah gagalnya seseorang untuk mengendalikan dorongan untuk bermain *game* yang menimbulkan ketergantungan dan perilaku bermasalah. Adiksi *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Syahran (2015 : 89) menjelaskan ada beberapa ciri-ciri seseorang dikatakan gamers atau adiksi terhadap *game* , seperti selalu memikirkan tentang *game*, mencari waktu untuk bisa bermain *game*, meminta perangkat *game*, pandai menyimpan uang jajan untuk bermain *game*, bahkan sampai berbohong dengan keluarganya.

Adiksi *game* yang disebutkan pada penjelasan diatas dialami juga oleh remaja khususnya siswa yang sering bermain *game* dalam setiap harinya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mei Labaika dalam penelitiannya tentang adiksi *game* bahwa terdapat siswa SMP yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* ataupun *offline* dan berdampak pada nilai akademik dan perilaku mereka.

Selain menimbulkan berbagai macam reaksi, adiksi *game* dapat memunculkan masalah bagi siswa, diantaranya gejala yang terlihat dari siswa yang sering bermain *game* adalah mudah marah, mudah tersinggung, malas mengerjakan tugas, kurang semangat ketika belajar, kurang konsentrasi serta tidak fokus. Penelitian Kurniawan (2017) bahwa pengaruh intensitas bermain *game* kepada remaja mengakibatkan perilaku prokrastinasi akademik kepada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game*, maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku lebih mementingkan bermain *game* daripada akademik.

Banyak siswa yang lebih memilih bermain *game* daripada melakukan hal lain yang untuk mengisi waktu luangnya. Kondisi ini merupakan salah satu yang menyebabkan siswa kurang dalam interaksi sosial di kehidupan nyata. Detik.com 2009 (Siregar & Siregar, 2013 : 18) mengatakan bahwa kebanyakan orang yang

ketergantungan *game online* ini dikarenakan menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan didunia nyata. Persentase di Indonesia, penggunaan *games online* untuk dewasa bersikar 24% dari populasi. Sedangkan Bakker menyatakan bahwa para gmes addict berusia rata-rata antara 13 -30 tahun dan 80 % berusia 13 – 25 tahun. Syahrani (2015 : 85) Penelitian di Amerika Serikat pada tahun 1999, sebagaimana dikutip majalah monitor (2003), mengungkapkan anak berusia 12-18 tahun rata-rata menghabiskan waktu lima setengah jam dirumah dengan menonton TV, memainkan *video game*, menjelajahi internet. Penelitian lain Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan *game*. Persentase di Indonesia, penggunaan *games* untuk dewasa bersikar 24% dari populasi. Beberapa peneliti menjelaskan bahwa faktor utama adiksi *game* adalah intensitas bermain yang tinggi, tidak memperhatikan yang lain dan hanya fokus pada permainan, merasa selalu diabaikan dan tertekan dengan kehidupan nyata. Dan beberapa faktor menurut Ko, Yen, Yen, Lin, & Yang (2007) diantaranya disfungsi keluarga, harga diri rendah, menghabiskan lebih dari 20 jam per minggu online, dan bermain *game*.

Fenomena yang terlihat saat ini, beberapa remaja dalam bermain *game* hampir tidak mengenal batasan waktu bahkan tidak peduli terhadap kondisi kesehatan atau ekonomi mereka. Ginting, Siagian (2017 : 514) mengatakan bahwa akibat dari *game* sangat mengkhawatirkan di mana remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan bermain *game* sehingga menyebabkan merosotnya prestasi belajar mereka. Selain itu *game* juga dapat menyebabkan seseorang kurang bersosialisasi dan kurang akrab dengan orang yang berada di sekitarnya. Menurut Hawadi (Fracilia, 2012 : 4) pada prinsipnya *game* memiliki sifat seductive, yaitu membuat orang menjadi adiksi untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam.

Permasalahan yang dialami oleh remaja karena sering bermain *game* dialami juga oleh siswa Menengah Atas Kejuruan Galuh Rahayu Ciamis. Menurut keterangan dari guru Sekolah Menengah Kejuruan Galuh Rahayu bahwa siswa yang sering bermain *game* mengalami permasalahan seperti nilai yang diperoleh

lebih rendah dari pada siswa yang jarang atau tidak bermain game, bermain game di kelas ketika tidak ada guru, mudah marah, dan tidak mementingkan keadaan sekitar. Terbatasnya jumlah guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Galuh Rahayu membuat kurang maksimal dalam membimbing siswa yang sering bermain game di sekolah agar dapat mengontrol dan mengatur waktu dalam bermain game yang dialami oleh siswa. Selain itu keterbatasan guru Bimbingan dan Konseling berpengaruh terhadap penanganan siswa yang mengalami ketergantungan atau adiksi game yang dialami oleh sebagian siswa. Syahrani (90 : 15) mengemukakan bahwa sejauh ini belum ada penanganan khusus tentang siswa yang ketergantungan *game online*. Penanganan yang dimaksud hanya bersifat situasional yang dilakukan ketika terjadi pelanggaran tata tertib sekolah. Akan tetapi proses konseling tetap dilakukan guna mencegah terjadinya sikap dan perilaku siswa yang kurang baik.

Siswa yang berada pada kategori tinggi dari ketujuh aspek kriteria adiksi game terdapat 6 kriteria adiksi game yang lebih diperlihatkan oleh siswa, diantaranya aspek saliance, aspek mood modification, aspek withdrawal, aspek relapse, conflict, dan problems. Sedangkan untuk siswa yang berada pada kategori sedang terdapat 5 kriteria adiksi yang lebih menonjol dilakukan dan diperlihatkan oleh siswa, diantaranya aspek saliance, aspek tolerance, withdrawal, aspek relapse, dan aspek conflict. Untuk kategori rendah aspek yang sering ditunjukkan adalah aspek saliance, aspek mood modification, aspek relapse, dan aspek conflict. Dan untuk kategori normal, siswa yang mengalami adiksi ditandai dengan adanya kriteria/aspek tingkah laku kecanduan game dengan penggunaan yang masih bisa terkontrol dan terkendali.

Lemmens (2009) melakukan dua survei penelitian di antara dua sampel independen remaja Belanda. Pada bulan Mei 2007, melakukan survei di antara 644 remaja dari Indonesia dengan enam sekolah pendidikan menengah di Belanda (52% perempuan). Usia responden bervariasi antara 12 dan 18 tahun dengan usia rata-rata 14,8 tahun. Pada bulan Mei 2008, melakukan survei yang sama di antara 573 remaja yang berbeda dari lima sekolah pendidikan menengah yang berbeda di Indonesia Belanda (51% perempuan). Usia responden bervariasi antara 12 dan 18

tahun dengan usia rata-rata 15,2. Hal tersebut menunjukkan bahwa game di Indonesia lebih didominasi oleh remaja.

Penjelasan di atas menjelaskan bahwa terdapat beberapa gambaran yang terjadi pada siswa yang mengalami adiksi game di lingkungan sekolah. Gambaran adiksi game ini dapat digunakan sebagai tolak ukur tingkatan adiksi yang dialami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan data yang dihasilkan oleh *World Health Organization* tidak semua game bersifat adiktif atau memberi dampak buruk bagi kesehatan mental pemainnya. Presentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami adiksi game adalah 10,15% sebagai perbandingan di Korea 2,4% pada anak usia sekolah dan 10,2% pada rentang usia 9 sampai 39 tahun, di China terdapat 13,7% sedangkan di Amerika terdapat 1,5% samapi 8,2% yang mengalami adiksi (Guno, 2018 : 2).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Guno tahun 2018 tentang gambaran perilaku adiksi game online pada anak usia sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan, bahwa hasil penelitian mengatakan rata-rata durasi anak yang adiksi permainan game online adalah 20 jam hingga 23 jam dalam seminggu, masalah sosial dan masalah keluarga dapat menyebabkan anak mengalami adiksi game. Sebagian besari anak adiksi game berusia lebih dari 10 tahun. Temuan Dianti (2017), berdasarkan hasil penelitiannya sebagian besar adiksi game di lingkungan sekolah berada di kategori tinggi dengan jumlah frekuensi 110 siswa atau dapat di persentasekan dengan nilai 67,07%.

Dampak positif dari game bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, emosi siswa dapat diluapkan dengan bermain game, siswa akan lebih berfikir kreatif. Namun ada pula dampak negatif bagi siswa dari adiksi game diantaranya siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game, siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game, waktu untuk belajar dan membantu orang tua habis digunakan untuk bermain game, pola makan terganggu, emosional siswa akan terganggu pula akibat karena efek game (Fracilia, 2012 : 4).

Melihat fenomena yang diuraikan diatas, agar dapat mengetahui berbagai permasalahan yang dialami oleh seseorang yang mengalami adiksi game, siswa harus terbuka untuk berurusan dengan keinginan sepenuhnya untuk mengurangi dalam bermain game dan mendiskusikannya dengan seseorang yang dapat memberikan dukungan. Penjelasan di atas menjelaskan bahwa perlu adanya upaya penanganan *game online* di lingkungan sekolah. Penggunaan pendekatan *cognitive behavioral therapy* ialah untuk mengurangi durasi individu bermain *game online* pada individu yang mengalami *adiksi game online*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh King & Delfabro, 2010 (Ginting & Siagian, 2017 : 515) yang menunjukkan bahwa CBT merupakan terapi yang efektif dalam mengatasi *adiksi* terhadap *computer gaming* yang di dalamnya aturan tentang kesehatan, memonitor pola permainan, mengubah kebiasaan perilaku dan menentang pemikiran untuk bermain *games* secara intensif.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ginting dan Siagian tahun 2017, tentang Pengaruh Layanan Konseling Individu *Cognitive Behavioral Therapy* Terhadap Adiksi *Game Online* Pada Siswa SMA Swasta Puteri Sion Medan bahwa hasil penelitian mengatakan terdapat pengaruh signifikan pemberian layanan konseling individual *cognitive behavioral therapy* terhadap adiksi *game online* pada siswa. Terlihat peningkatan perubahan *adiksi game online* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Berdasarkan fenomena permasalahan yang ada, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang Profil Adiksi Game dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling pada Siswa SMK Galuh Rahayu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya. Seringnya melakukan bermain *game* mengakibatkan seseorang menjadi adiksi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan bahwa pengaruh intensitas bermain *game* mengakibatkan perilaku prokrastinasi akademik kepada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam

bermain *game*, maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku lebih mementingkan bermain *game* dari pada kepentingan akademik. Siagian (2017 : 514) mengatakan bahwa akibat dari *game* sangat mengkhawatirkan di mana remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan bermain *game* sehingga menyebabkan merosotnya prestasi belajar mereka.

Adiksi game yang dialami oleh siswa menengah atas menjadi permasalahan di sekolah sehingga diperlukan gambaran yang jelas mengenai permasalahan yang dihadapi siswa mengenai adiksi game, apa saja faktor penyebab adiksi dan bagaimana karakteristik siswa yang mengalami adiksi pada siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dirumuskan suatu masalah yaitu :

1. Bagaimana profil adiksi game pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan Galuh Rahayu?
2. Bagaimana perbedaan profil adiksi game berdasarkan gender siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Galuh Rahayu?
3. Bagaimana implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling di sekolah?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui beberapa hal berikut ini, diantaranya :

1. Untuk mengetahui profil adiksi game pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan Galuh Rahayu
2. Untuk mengetahui perbedaan profil adiksi game berdasarkan gender siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Galuh Rahayu
3. Untuk mengetahui implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang telah di laksanakan memiliki beberapa manfaat bagi pihak-pihak yang terkait dalam topik penelitian ini. Manfaat penelitian ini diantaranya :

1. Manfaat Teoretis

Dilihat dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur bagi peneliti lainnya yang berhubungan dengan adiksi game siswa di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan, gambaran adiksi game di sekolah menengah kejuruan dan profil adiksi game dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling di SMK Galuh Rahayu.

2. Manfaat praktis

Hasil karya penelitian ini dapat di jadikan sebagai pegangan bagi siapa saja yang meneliti tentang profil adiksi game pada siswa SMK dan bagi mereka yang sedang melaksanakan proses pendidikan dari berbagai tingkatan untuk mempelajari tentang adiksi game pada siswa.

F. Sistematika Penelitian

Dalam penulisan proposal ini, peneliti menggunakan sistematika yang mengacu pada panduan sistematika penulisan proposal skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Penulisan ini dibagi menjadi beberapa bagian bahasan seperti yang akan dijabarkan sebagai berikut ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi landasan teori mengenai Konsep Adiksi, Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah sebagai Intervensi Menangani Adiksi, dan Penelitian yang Relevan

BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi tentang pendekatan dan metode penelitian, rancangan lokasi dan subjek penelitian, pengembangan instrumen penelitian, dan Teknik analisis data.

BAB IV : TEMUAN HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisikan tentang gambaran profil adiksi game dan layanan bimbingan dan konseling dalam mengurangi adiksi game

BAB V : TUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran penelitian.

