

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Masa remaja merupakan merupakan salah satu periode peralihan perkembangan manusia, dimana seseorang belum dikatakan dewasa namun bukan lagi anak -anak, dimasa ini remaja sedang berada di fase mencari jadi dirinya oleh karena itu dimasa ini merupakan penentu dirinya dimasa yang akan datang hal ini sejalan dengan pernyataan Hurlock (2009) bahwa perkembangan identitas pada tahap remaja bagian yang terpenting karena remaja mengenal siapa dirinya, apabila remaja kehilangan identitas diri pada remaja mengakibatkan remaja bingung dalam menentukan dan menilai dirinya dalam bersikap sehingga remaja mudah terpengaruh dengan lingkungan, apalagi remaja yang sering merasa terbebani dengan beberapa masalah diantaranya, dari tuntutan akademik dan juga tanggung jawab sosial. Namun dalam kondisi tersebut remaja mudah mengalami goncangan emosional bisa disebut juga labil, apalagi di era kemajuan teknologi, era dimana perkembangan tekhnologi yang semakin pesat ternyata dapat membuat perubahan dalam segala lapisan di kehidupan sehari-hari.

Salah satu wujud kemajuan teknologi adalah kemajuan teknologi internet, internet telah mengubah banyak hal pada peradaban umat manusia, hampir setiap aspek dalam kehidupan manusia tersentuh kemajuan yang dibawa oleh kemajuan teknologi informasi. Menurut Ngafifi (2014) riset yang dilakukan oleh Zogby International di Amerika Serikat, diperoleh sebanyak 24% dari 1.950 responden mengaku internet memberikan dampak yang signifikan terhadap hidup mereka. Masih berdasarkan riset tersebut, masyarakat kini mengaku banyak yang tak bisa hidup tanpa internet dan membutuhkan konektivitas dengan kecepatan tinggi.

Bisa dilihat diatas meskipun kemajuan teknologi internet semakin pesat namun selalu saja ada sisi negatif yang menyertai perubahan dan kemajuan tersebut, Sisi negatif tersebut salah satunya disebabkan oleh pemanfaatan

kemajuan secara tidak tepat. Salah satunya adalah fenomena *game online*. Menurut Poetoe sebagaimana yang dikutip oleh Jaenab, game online adalah permainan dengan menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama.

Saat ini game online sudah tidak asing lagi bagi seluruh kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa. Seiring dengan kemajuan teknologi, game online menawarkan hal-hal yang baru dan cukup menggoda para pemainnya. Apalagi saat ini sedang tren bermain game online, seperti Mobile Legend, AOV, PUBG, FreeFire, Dota dan game online lainnya (Abdi & Karneli, 2020).

Trismarinda (Soebastian, 2010:20) meneliti bahwa game online berkembang cukup pesat karena jumlah pemain dalam satu game dan permainan yang bervariasi selalu muncul. Hal ini merupakan salah satu penyebab seseorang bersemangat dalam bermain, sehingga menyebabkan kecanduan terhadap game online. Menurut Nurjanah (2013:14) sebagian besar remaja merupakan pecandu game online. Adapun survei yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa jumlah pemain aktif game online pada tahun 2010 sebesar enam juta orang dan bertambah sekitar lima ratus ribu orang pada tahun 2013, pemain pasif diperkirakan mencapai lima belas juta orang. Duniaku net memperoleh hasil survei tahun 2014, pemain sebesar 12 % berada pada usia dibawah 13 tahun, sebanyak 70% di dominasi oleh usia 13-24 tahun dan sisanya berusia diatas 30 tahun. Dan berdasarkan studi pendahuluan yang diperoleh dengan survei sederhana oleh peneliti, terdapat sekitar 56% siswa usia 15-17 tahun yang tidak bisa mengontrol dirinya dalam bermain game online. Dapat dikatakan bahwa pemain game online memang di dominasi oleh kalangan usia remaja, dan hasil survei tersebut dikhawatirkan akan terus meningkat jumlahnya sehingga membawa dampak yang buruk bagi para remaja jika tidak terkendali

Di Indonesia, kecanduan *game online* juga terjadi, khususnya pada remaja laki-laki. Beberapa kasus melaporkan, remaja sampai harus mencuri dikarenakan mereka kehabisan uang diakibatkan bermain *game online* dalam kurun waktu terus menerus

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode tidak stabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga lekat dengan stereotype periode bermasalah (Hurlock, 2010), yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan game online cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online* (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015), penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan (Ghuman & Griffiths, 2012).

Di kalangan masyarakat muda game online ini sangat di gandrungi, karena mereka menganggap sebagai sebuah wadah untuk tempat menghabiskan waktu senggang mereka, bahkan mereka, anak muda dapat bermain 3-4 jam per hari (Amanda, 2016). Untuk era saat ini teknologi yang berkembang pesat Gadget tak hanya dipakai sebagai alat komunikasi, melainkan lebih sering untuk aktifitas daring dan salah satu nya *game online*. Sektor game didasari dengan sebuah alur kekerasan, intimidasi gender dan bahkan agresi. Bila dimainkan secara berkelanjutan dapat mengakibatkan sebuah perilaku menyimpang karena aksi atau perilaku dalam *game* membutuhkan tindakan yang dilakukan pemain (Henry, 2010).

Maraknya game online menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain game online segala rasa penat dan stress (baik itu datang dari sendiri maupun dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut, sehingga gamer yang masih pemula merasakan dampak yang positif akibat bermain game online. Jika permainan game online

dimainkan secara terus menerus tanpa ada *self control* dari remaja tersebut akan menjadikan remaja kecanduan *game online* (*game adiction*). Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya

Penelitian Young & de Abreu, (2017) Diperoleh hasil subjek merasa gelisah dan lekas marah jika tidak dapat bermain game online, subjek ingin terus bermain game online hingga merasa puas akibatnya mengurangi aktivitas penting lainnya untuk dapat bermain game online lebih lama. Survei yang dilakukan Egger (Young & de Abreu, 2017) Pecandu Game online seringkali membayangkan bermain game online meski tidak sedang melakukan kegiatan bermain game, merasa gelisah ketika tidak bermain, berbohong mengenai penggunaan permainan game online, mengalami kesulitan dalam membatasi waktu untuk bermain game online menyebabkan kemunduran di sekolah, hasil pekerjaan, dan sosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga lekat dengan *stereotype* periode bermasalah (Hurlock, 2010), yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*.

Beberapa faktor yang mempengaruhi individu mengalami kecanduan game online diantaranya adalah kurangnya kontrol diri, rasa bosan yang dialami, serta pola asuh orangtua yang tidak tepat (Griffiths et al., 2004)

(Kusumadewi, 2009), menyatakan bahwa internet telah menjadi kebutuhan sehari-hari dan penggunaannya semakin meningkat, sehingga mengakibatkan potensi penggunaan secara berlebihan dan menjadi kecanduan. Beberapa penelitian baik di luar negeri maupun di Indonesia telah

dilakukan untuk menjelaskan fenomena tentang kecanduan internet khususnya *games* baik dari kategori usia maupun jenis kelamin. Penelitian yang dilakukan oleh Griffith, Davis, dan Darren (2004) menunjukkan bahwa pemain game online remaja lebih mendominasi dari pada pemain *game online* dewasa.

Kusumadewi (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2 – 10 jam per minggu untuk bermain game online. Lain halnya dengan Young (2009) yang menyatakan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* menghabiskan waktu selama 39 jam per minggu untuk bermain game online. Teori lain mengatakan bahwa kecanduan bermain game online dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20- 25 jam dalam seminggu, Chen, Chou & Hsiao, (Chou, Condron, & Belland 2005). Steward (Lee, 2011) menyatakan bahwa secara umum kecanduan game memiliki dampak negatif seperti kehilangan hubungan interpersonal, kegagalan mengatasi tanggung jawab, mengalami gangguan pada aspek kehidupan dan kesehatan yang buruk.

Yee (2007), Yee menjelaskan adiksi adalah perilaku yang tidak sehat yang sulit untuk dihentikan atau diakhiri oleh individu yang bersangkutan yang akan menimbulkan dampak negatif bagi individu itu sendiri maupun orang lain. Jadi, adiksi merupakan suatu ketergantungan terhadap sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan sangat sulit untuk dihentikan yang akan menimbulkan dampak negatif.

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Adams & Rollings, 2010). Game online merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain game online memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

Kecanduan game online dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant dan Kim, 2003). Artinya seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game dan seolah-olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein, 2010). Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah internet addictive disorder (Angela, 2013). Jadi, adiksi game online adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap game online dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

Faktor-Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online menurut Young (2009) berpendapat bahwa secara umum, terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecanduan game online, yaitu: gender, kondisi psikologis, dan jenis game. Gender atau jenis kelamin Laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan game online. Laki-laki lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk game dibandingkan dengan perempuan. Kondisi psikologis. Pemain game online sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada game sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Jenis game. Setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis game tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

Pada saat ini kebanyakan setiap remaja memiliki akses yang sangat mudah terhadap berbagai perkembangan teknologi, terutamanya pada game online. Prevalensi kecanduan game online lebih tinggi pada remaja (Rehbein et al., 2015) kecanduan game online pada remaja perlu

mendapat upaya pencegahan dan Salah satu faktor pencegahan kecanduan game online yang telah disebutkan, yaitu education atau pendidikan. Pendidikan dapat ditujukan untuk membangun kognisi yang baik sehingga individu memiliki pemahaman tentang bahayakecanduan game online. Selain itu, pendidikan juga dapat mendorong pemikiran rasional sehingga mengurangi penggunaan berlebihan yang pada akhirnya dapat mencegah kecanduan (Faggiano et al., 2008). Pencegahan ini perlu dilakukan karena pemain game online mungkin tidak menyadari potensi konsekuensi negatif dari game online sehingga membuatnya menjadi pecandu game online (Irmak & Erdoğan, 2015) Pencegahan yang dilakukan di sekolah SMK menjadi penting karena remaja juga memiliki peran sebagai siswa dan waktunya banyak dihabiskan di sekolah. Upaya yang dilakukan sekolah lebih efisien karena dapat mencakup banyak siswa.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan Desain Profil guna memudahkan dalam memahami dan menemukan akar masalah yang dihadapi oleh Guru BK di SMK Samudera Buana Pangandaran dalam mengenai sekelompok siswa yang terindikasi Adiksi game online. Maka dari itu peneliti terlebih dahulu harus mengetahui Profil siswa yang terindikasi Adiksi game online berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan pihak sekolah SMK Samudera Buana Pangandaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Profil *Adiksi Game Online* Pada Siswa SMK”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena latar belakang penelitian diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini, yaitu:

1. Terindikasi tingginya siswa adiksi terhadap game online yang mempengaruhi terhadap motivasi belajar dan perstasi siswa baik akademik maupun nonakademik.

2. Siswa yang mengalami adiksi game online dalam waktu yang lama jika tidak segera ditindak lanjuti maka akan mengalami penurunan minat belajar, daya kreativitas, dan inovasi siswa akibat menurunnya motivasi belajar
3. Perlunya tindakan konkret dalam menangani siswa adiksi game online guna meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar baik akademik maupun nonakademik

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran umum Adiksi Game Online di SMK Samudera Buana?
2. Bagaimana implikasi Bimbingan dan Konseling terhadap adiksi game online di SMK Samudera Buana?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran umum adiksi game online di SMK Samudera Buana
2. Untuk mengetahui implikasi Bimbingan dan konseling terhadap adiksi game online di SMK Samudera Buana

E. Penting dan Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang jelas mengenai apakah ada pengaruh adiksi game online terhadap prestasi belajar remaja. Informasi tersebut diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai adiksi game online terhadap minat dan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Bimbingan dan Konseling di sekolah.

F. Sistematika Penulisan

1. BAB I : Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

2. BAB II : Kajian Teori

Terdiri dari konsep dan teori-teori Adiksi Game Online

3. BAB III : Metode Penelitian

Terdiri dari metode penelitian yang dipilih, rancangan lokasi, subjek penelitian, adaptasi instrumen penelitian, teknik analisis data.

4. BAB IV : Pembahasan dan Hasil

Terdiri dari deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

5. BAB V : Penutup

Simpulan dan saran

