

BAB II

Kecanduan *Game online*

A. Kecanduan *Game online*

1. Pengertian Kecanduan *Game online*

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009), kecanduan *game online* adalah menggunakan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan *game* yang secara berlebihan. Menurut Weinstein (2010), kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan pada *game online* akan menggunakan *game online* secara terus menerus, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan lebih fokus untuk pencapaian dalam bermain *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Yee (2006), mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Menurut Young (2009), menyebutkan bahwa kecanduan *game online* adalah keterkaitan dengan *game online*. Ketika tidak memainkan *game online* pemain akan memikirkan tentang *game* dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukan nya dan membayangkan sedang bermain *game*. Orang yang kecanduan *game online* akan fokus pada *game* dan meninggalkan hal lainnya. Bermain *game online* menjadi prioritas yang diutamakan. Sedangkan menurut Charlton dan Danforth (2007), kecanduan *game online* adalah penggunaan *game* secara berlebihan, obsesif, secara terus menerus dan mengalami masalah umum dari aktifitas bermain *game*.

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.

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* 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. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017). Kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain game lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu (Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015) bahkan 55 jam dalam seminggu (van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijnden, & van de Mheen, 2011) atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chou, Condron, & Belland, 2005).

Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain (Baggio et al., 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu

yang tidak terkait *game online* (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain.

Akan dikatakan kecanduan *game online* kalau seseorang benar-benar tidak bisa terlepas dari *game online* tersebut bahkan sampai pada pikirannya. Melihat dari pengertian kecanduan yaitu melakukan sesuatu dengan cara berlebihan dan melupakan hal-hal yang lain maka bisa diambil kesimpulan berdasarkan uraian dari pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif, terus-menerus, yang kemudian mengisolasi diri dari kehidupan sosialnya, fokus pada *game online* dan tidak bisa mengendalikannya.

2. Aspek Kecanduan *Game online*

1. Aspek Kesehatan

Tingginya intensitas bermain *game online* memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh baik itu terhadap fisik maupun psikis individu. Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain game yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Männikkö, Billieux, & Kääriäinen, 2015).

Berdasarkan informasi yang didapat bahwa beberapa remaja memang memiliki waktu tidur yang kurang, karena biasanya mereka memainkan *game online* sampai pukul 01.00 atau pagi dengan mabar (main bareng) tetapi bedanya dilakukan dirumah masing-masing, dan bukan hanya daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya waktu tidur dan aktivitas fisik, melainkan juga menyebabkan rusaknya mata.

2. Aspek Psikologis

Kecanduan *game online* pada penelitian ini adalah banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian dan merusak secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Direktur Utama Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat Dr. Elly Marliyani SpKJ dan juga selaku menangani dampak *game online* menyebutkan dampak yang terjadi pada anak kecanduan gadget dapat berupa gangguan dalam perkembangan dan masalah emosi serta perilaku. Dalam proses perkembangan pada anak, emosi merupakan suatu hal yang kritis. Hal tersebut dikarenakan emosi merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap perilaku yang akan dikeluarkan oleh anak tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, dalam *American Academy of Pediatrics* mengungkapkan bahwa dalam perkembangan emosi pada anak dapat menentukan bagaimana kemampuan anak tersebut pada pengetahuannya dalam mengatur dan mengekspresikan emosi mereka dengan baik. Seperti halnya ungkapan bahwa baik itu emosi yang bersifat positif maupun emosi yang bersifat negatif yang akan menentukan bagaimana anak mampu. Hal ini tidak dapat dipungkiri, berdasarkan apa yang diamati bahwa para remaja yang memiliki kecanduan terhadap *game online* dominan memiliki emosional yang tidak stabil, mudah marah pastinya, dan terkadang mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Terlihat bahwasannya, disaat mereka disuruh berhenti memainkan *game online* untuk makan atau aktivitas lainnya, nada bicara yang mereka keluarkan adalah nada bicara yang naik, seperti orang yang tidak terima untuk memberhentikan permainan gamenya, dan terlihat menjadi lebih sensitif, dengan kata lain disaat ada orang becanda kepadanya disaat dia memainkan *game online*, maka dia akan membalas dengan

kemarahan. Dan kata-kata kotor yang mereka keluarkan biasanya terdengar disaat mereka sedang main bareng (mabar), kemudian mendapatkan lawan yang membuat mereka emosi, maka sudah dapat dipastikan kata-kata kotor akan mereka lontarkan.

3. Aspek Akademik

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *Game online* dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal. Berdasarkan data yang didapat bahwa memang benar adanya setelah remaja mengalami kecanduan terhadap *game online*, remaja menjadi memiliki gangguan dalam hal performa akademiknya. Gangguan ini disebabkan karena kurangnya aktivitas belajar yang dilakukan oleh remaja, karena waktunya dihabiskan hanya untuk bermain game online, pikiran untuk belajar sudah bukan menjadi prioritas apalagi semenjak pembelajaran daring, yang dilakukan dirumah tanpa harus mereka pergi ke sekolah, sehingga disaat itu juga mereka memiliki banyak kesempatan untuk meluangkan sepenuh waktunya untuk bermain game online, yang dipastikan dapat menyebabkan turunnya performa akademik remaja. Kebutuhan prestasi merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh (Theresia, 2012). Lee, Chen, dan Holim (2007) menjelaskan bahwa remaja yang kecanduan *game* dapat mengalami performa akademik yang buruk dikarenakan banyak menghabiskan waktu bermain

game sehingga menyebabkan motivasi belajar rendah dan prestasi akademik menurun.

Kebutuhan prestasi merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh (Theresia, 2012).

4. Aspek Sosial

Kecanduan *game online* pada penelitian ini adalah beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online* (Sandy & Hidayat, 2019). *Game online* berdampak pada penyesuaian sosial yang buruk. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada terganggunya fungsi psikologis dan sosial sertaterganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian sosial menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapinya atau tidak menemukan cara-cara yang tepat untuk mengatasi masalah atau tuntunan dari lingkungan sehingga menimbulkan banyak gejolak

emosi, juga konflik frustrasi (Ningrum, 2013). Rahmadina (2013) mengemukakan kegagalan penyesuaian sosial seseorang dikarenakan aktivitas *game online* yang akhirnya berdampak pula pada tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain. Penyesuaian sosial, menurut Dewi (2010), bertujuan untuk mencapai kesesuaian dalam kebutuhan diri individu dengan keadaan lingkungan tempat individu berada dan berinteraksi. Tanpa penyesuaian sosial yang baik, individu akan memiliki sikap yang tidak realistis, tidak relevan dan tidak logis.

Dalam hal bermain game online, remaja sering melakukan mabar (main bareng), tetapi yang menjadi sorotan adalah memang benar adanya bahwa interaksi sosial yang mereka lakukan sangatlah kurang, apalagi interaksi dengan orang yang bukan menjadi teman mainnya. Misalnya, disaat tetangga Lewat maka mereka akan fokus memainkan game online mereka, sehingga tradisi untuk tegur sapa menjadi tidak ada, maka hal tersebut menjadi bukti bahwa kurangnya interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online*. Apalagi ketika mereka main bareng (mabar), mereka hanya sebatas memainkan game online, fokus memainkan game online, tanpa membahas yang seharusnya mereka bahas sebagai remaja yang menjadi penerus bangsa, dan ketika selesai main bareng (mabar) biasanya mereka langsung pulang begitu saja karena sudah selesainya bermain game, dan dapat disimpulkan bahwa interaksi mereka hanya sebatas keperluan *game online*. Dampak negatif secara sosial yakni pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat parapecandu *game online* menjadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata, secara psikis pikiran menjadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan.

5. Aspek Keuangan

Bermain game online membutuhkan biaya, untuk membeli voucher agar tetap bisa memainkan salah satu jenis game online. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Chen et al. (2005) yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan *game online* ialah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%).

Setelah diselidiki ternyata uang tersebut digunakan untuk mengisi voucher gamenya yang disebut dengan top-up yang mereka lakukan di minimarket-minimarket tertentu. Akan tetapi, bukan berarti semua remaja meminta uang tanpa alasan, terkadang mereka terang-terangan meminta uang untuk top-up dan saat tidak dikasih oleh orang tuanya mereka malah marah atau menunjukkan rasa tidak senang yang membuat orang tuanya tidak tega, dan hal inilah yang menjadi pusat kesalahan karena pola asuh orang tuanya yang terlalu memanjakan.

3. Faktor Kecanduan *Game online*

Berdasarkan teori terdahulu kecanduan *game online* juga bisa diartikan sebagai suatu aktivitas yang memiliki intensitas tinggi diakibatkan oleh teknologi internet (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020). Penyebab kecanduan bermain *game online* dipengaruhi oleh 2 faktor seperti yang sudah dijelaskan dari penelitian (Masya & Candra, 2016) faktor tersebut adalah faktor internal meliputi kemauan diri sendiri, perasaan bosan, tidak bisa menyusun prioritas dan kurangnya *self-control* dan faktor eksternal meliputi lingkungan kurang baik, tidak memiliki hubungan sosial dan orang tua.

Dalam Detria (2013:22) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada anak. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut.

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
3. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
4. Kurangnya self control dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja, sebagai berikut.

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

4. Dampak dan Akibat Kecanduan *Game online*

Game online sendiri sebenarnya dapat menimbulkan dampak positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stres hal tersebut dikemukakan oleh penelitian (Novrialdy, 2019). Tapi yang terjadi dimasa sekarang ini, banyak yang bermain *game online* secara berlebihan dan dijadikan sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami kecanduan dalam bermain *game online*.

Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain (Baggio *et al.*, 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online* (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* 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).

Tidak selalu dalam bermain *game online* berdampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain *game online*, diantaranya:

- 1) Meningkatkan konsentrasi, seorang *gamer* dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit *game* yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain *game* maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.
- 2) Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang *gamer* akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
- 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, dalam *game online* mayoritas berbahasa Inggris. Dengan terbiasanya berbahasa Inggris

ketika bermain *game online* maka secara tidak langsung akan melatih *gamer* dalam berbahasa inggris.

- 4) Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi *stress*, Pada dasarnya, *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media refreshing.
- 5) Mendapat teman baru, dalam bermain *game online* banyak sekali *gamers* dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat *gamers* yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.

Perlu untuk diketahui bahwa ada dua kategori khusus *gamer*, yaitu *gamer* yang kecanduan bermain game dan *gamer* yang sering bermain game tetapi tidak kecanduan (Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van Den Eijnden, & Van De Mheen, 2011). Kedua kategori ini memiliki perbedaan yang tipis dalam ruang lingkup kesehatan psikososial, namun hanya sedikit *gamer* yang tergolong ke dalam kategori kedua yakni *gamer* yang tidak kecanduan. Sementara jika dilihat lebih luas, bermain *game online* secara positif mampu mengembangkan kemampuan visual-spasial seseorang melalui proses berlatih mengolah informasi spasial dari layar monitor, seperti yang ditemukan dalam penelitian korelasional oleh Green & Bavelier pada 2003 dan penelitian eksperimental oleh Okagaki & Frensch pada 1994 (Prot, Anderson, Gentile, Brown, & Swing, 2014). Pada studi lainnya yang dilakukan Rosser dkk. pada 2007, para pemain game juga mengalami peningkatan koordinasi mata-tangan dan ketangkasan manual yang bertambah pesat (Hirumi, 2013). Bermain *game online* juga dapat mengembangkan kemampuan dalam mengatur kelompok dan memimpinya, mengembangkan optimisme, mampu berdamai dengan frustrasi dan kecemasan dengan cara yang adaptif (Granic, Lobel, & Engels, 2014). Sisi positif bermain game tersebut tentunya akan didapat dan tidak berbalik menyerang seseorang jika ia memperhatikan batasan dalam bermain.

Munculnya profesi *gamer* profesional dan maraknya kompetisi *game online*, termasuk e-sport atau olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti layaknya atlet profesional juga menjadi dampak yang positif bagi pelaku *gamers*. Sehingga ketika seseorang sudah bisa bermain game sebagai seseorang yang profesional banyak hal positif yang di dapatkan, seperti mengikut event turnamen e-sport baik ditingkat daerah, kabupaten, provinsi, nasional hingga event internasional. Dan sisi lain seseorang yang telah menjadi atlet profesional mereka bisa mendapatkan penghasilan dari game tersebut.

5. Peran Guru Mengurangi kecanduan *Game online*

Guru merupakan suatu profesi yang beriringan dengan seorang pendidik, pengajar dan teladan yang baik untuk anak (Trianingsih, 2016). Karena pada realitanya beberapa siswa sekolah menengah pertama lebih percaya pada gurunya dibandingkan dengan orang tuanya sendiri. Guru sejatinya mempunyai tiga tugas pokok dalam profesinya yaitu, tugas profesional, sebagai manusiawi dan kemasyarakatan. Tugas profesional guru berkaitan dengan logika yang digunakan guru dalam mendidik dan mengajar siswanya. Kemudian tugas kedua dan ketiga berkaitan erat dengan etika yang diperagakan guru sebagai seorang manusia dan keanggotaan didalam masyarakat. Guru merupakan orang tua siswa di sekolah sehingga peran mereka tidak jauh beda dengan peran orang tua di rumah. Pandangan siswa, guru dianggap sebagai sosok utama yang sering ditiru setelah orang tua siswa. maka dari itu guru diharapkan bisa ikut dalam berperan aktif untuk mengawasi perkembangan siswa supaya tidak adiksi *game online*.

Bagi para siswa dan pelajar, memainkan *game online* merupakan keasyikan tersendiri sehingga mereka tidak sadar bahwa semakin banyak memainkan *game online* secara berlebihan maka semakin banyak pula waktu mereka yang terbuang sia-sia. Sebenarnya tidak hanya dampak negatif saja yang ditimbulkan oleh *game online*, banyak juga dampak positif yang menyertainya apabila *game online* digunakan sesuai dengan keperluan

dan kebutuhan. Diantaranya adalah game bisa melatih keahlian fisik dan mental dengan memanfaatkan game.

Namun kecanduan *game online* pada siswa membuat resah orang tua dan pihak sekolah karena semakin banyak siswa terpengaruh bermain *game online* dan melupakan kewajiban belajar mereka serta menurunnya motivasi belajar. Kecenderungan anak yang tidak memperhatikan gurunya pada saat proses belajar mengajar di sekolah. Pikiran mereka hanya tertuju pada game favoritnya, lupa mengerjakan PR, bahkan tidak ada persiapan untuk ulangan harian, sehingga, hasil belajar tampak menurun. Melihat hal yang demikian, guru BK segera melakukan tindakan terhadap siswa yang mengalami permasalahan tersebut. Kecanduan terhadap *game online* pada siswa memerlukan upaya-upaya penanggulangan dengan memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling untuk dapat membantu individu sebagai proses antar pribadi yang dinamis dengan memusatkan pada kesadaran perilaku siswa yang kecanduan *game online*.

Bimbingan dan konseling menyediakan penanganan khusus bagi siswa yang kecanduan *game online*, diantaranya menggunakan fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi pengentasan dan fungsi pengawasan (advokasi). Pada fungsi pencegahan, fungsi pemahaman dan fungsi pengentasan hanya guru BK dan personel sekolah yang menangani siswa tersebut. Apabila guru BK dan sekolah sudah mengalami kesulitan dalam penanganan siswa tersebut maka diberlakukan fungsi pengawasan yaitu pihak sekolah dibantu oleh pihak keluarga siswa dalam penanganan dan pengawasan siswa kecanduan *game online*.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian yang sudah pernah diteliti oleh orang lain. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sri Wahyuni Adiningtiyas, (Vol 4, No 1, Tahun 2017, Hal 28 – 407), Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*., Jurnal KOPASTA,

Fenomena kecanduan *game online* ini diperkirakan berdampak negatif pada siswa. Siswa yang kecanduan *game online* merasakan dampak dari game itu sendiri. Untuk mengantisipasi efek buruk yang akan terjadi pada *gamer* dan untuk meminimalkan kecanduan *game online* dibutuhkan bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua siswa itu sendiri. *Game online* akan memiliki dampak negatif pada pengguna jika game ini dimainkan secara berlebihan. Untuk mengatasi dampak negatif kecanduan *game online* diperlukan bimbingan dan konseling dari sekolah.

2. Eryzal Novrialdy (Vol 27, No. 2, 2019, Hal 148 – 158) Kecanduan *Game online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, Buletin Psikologi, Penelitian Ini bertujuan untuk upaya pencegah kecanduan *game online* pada remaja. Untuk itu, *game online* sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi para remaja. Dengan demikian perlu diberikan upaya pencegahan terhadap kecanduan *game online*, sehingga diharapkan dapat terhindar dari kecanduan *game online*.
3. Emria Fitri, Lira Erwinda, Ifdil Ifdil (Vol 6, No 2, November 2018, Hal 211-219), Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling, Jurnal Konseling dan Pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pembahasan tentang pengaruh adiksi *game online* terhadap masalah mental emosional remaja dan peran layanan bimbingan dan konseling dalam penanganannya. 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. Individu yang memperlihatkan gejala kecanduan *game online* mengarah pada masalah mental emosional di antaranya adiksi *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif. Peran bimbingan dan konseling diperlukan untuk mereduksi adiksi kecanduan *game online* pada remaja melalui pelayanan konseling di antaranya;

konseling individual dengan menggunakan teknik rasional emotif terapi dan k.onseling kelompok dengan pendekatan Cognitif Behavior Teraphy (CBT).

4. Hazran Milatillah, (Vol. 3, No. 1, January 2019), Rasional Emotive Behavior Therapy (REBT) Untuk Mereduksi Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik SMP, Jurnal QUANTA. Penelitian ini berawal dari latar belakang permasalahan pada peserta didik di era teknologi saat ini, peneliti memandang perlu untuk melakukan konseling melalui Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) untuk mereduksi Kecanduan *Game online* pada peserta didik. Penelitian ditujukan untuk mengetahui Gambaran profil kecanduan online peserta pada peserta didik SMP kelas VIII Di SMPN 1 Cihampelas Kab. Bandung Barat, untuk mengetahui keefektifan dalam penerapan Rasional Emotive Behavior Therapy (REBT) untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik SMP kelas VIII Di SMPN 1 Cihampelas Kab. Bandung Barat. Pendektan penelitian ini menggunakan pendektan Kuantitatif, dengan metode penelitian jenis pre-eksperimental design dengan menggunakan model one control grup design, yaitu eksperimen atau pemberian treatment yang dilakukan pada satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dengan posttest yang artinya ada pengaruh dalam penerapan Rasional Emotif behavior therapy (REBT) dapat mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik kelas VIII di salah satu SMPN di Kab. Bandung Barat.

Nada Kurnada, Rossi Iskandar, (Vol 5, No 6, 2021 Hal 5660 – 5670), Analisis Tingkat Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Basicedu. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana siswa yang kecanduan bermain *game online*. Metode yang digunakan adalah metode analisis deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan studi dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, reduksi data, penyimpulan data dan penyajian data. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas 4, guru

ditempat penelitian dan orang tua siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna *game online* pada kalangan siswa sekolah dasar merupakan pecandu *game online* dan mempengaruhi hasil belajar siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Kesimpulan pada penelitian ini *game online* tidak akan berdampak buruk jika digunakan sesuai porsinya, akan tetapi akan berdampak buruk dan berpengaruh terhadap hasil belajar jika digunakan secara berlebihan.