

## **BAB II**

### **KECANDUAN GAME ONLINE**

#### **A. Kecanduan *Game Online***

##### 1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Nuryella, P. (2012: 30) menyatakan “Kecanduan dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang tidak dapat dikontrol baik kepribadian, motivasi, kepercayaan dan tercipta secara alami”. Kecanduan dapat diartikan sebagai suatu perilaku yang dapat berfungsi sebagai cara untuk bersenang-senang dan cara untuk melarikan diri dari suatu keadaan yang tidak nyaman. Internet *addiction disorder* kecanduan internet yang berlebihan sebagai kelainan yang muncul terhadap individu yang merasa bahwa dunia maya (*virtual reality*) yang ada pada layar komputernya lebih menarik dari pada dunia yang ada di kehidupan nyata. Kecanduan secara psikologis adalah keadaan individu yang merasa terdorong menggunakan atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan efek menyenangkan yang dihasilkan dari apa yang dimainkannya. Syahrani, R. (2015: 88) menyatakan “Kecanduan *Game online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunaanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan dan sosial dimana telah membuat pemainnya mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan sehari-hari”.

Fa'iza, F. F. (2017) menyatakan “*Game online* memiliki jenis yang banyak mulai dari permainan yang sederhana hingga pada tingkat permainan yang tersulit dan menantang, jenis-jenis *Game online* berdasarkan permainannya akan diuraikan sebagai berikut ini ;

a. *Massively multiplayer online person suter games* (MMOFPS) *Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang

berbeda. Contoh permainan jenis ini antara lain; *Counterstrike, call of duty, poin blank*.

b. *Massively multiplayer online real time strategi games* (MMOORTS) Game jenis ini menekankan pada kehebatan strategi pemainnya, tema permainan bisa berupa sejarah. Contoh permainan jenis ini antara lain; *Warcraft, Starwars & Age of empires, COC*.

c. *Massively multiplayer online role playing games* (MMORPG) Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya mengarah ke kolaborasi dari pada kompetisi. Contoh permainan jenis ini antara lain; *The lord of the rings, final fantasy, dota dan mobile legend*.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *Game online* yaitu suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol dan ketidakmampuan untuk menghentikan suatu aktifitas yang telah membuat individu ketergantungan akan permainan yang dimainkannya sehingga membuat individu tidak memperdulikan keluarga, teman dan lingkungan di sekitarnya. Adapun jenis permainan *Game online* yang akan di bahas pada penelitian ini berdasarkan permainan yang sering dimainkan oleh subyek kasus pada penelitian ini adalah jenis permainan *Massively multiplayer online role playing games* (MMORPG) yang lebih terfokus pada permainan *mobile legend*.

## 2. Latar Belakang Kecanduan *Game Online*

Kecanduan merupakan sesuatu hal yang biasa sering dialami setiap orang termasuk juga terjadi pada siswa tidak dipungkiri lagi bahwa dari sejak usia anak-anak setiap individu adalah makhluk dengan pembiasaan. Termasuk juga kaitannya dengan permainan *Game online* yang dilakukan oleh setiap orang yang menjadi pecandu *game online* itu sendiri ialah pembiasaan mereka dalam permainan *game online* yang dimainkannya setiap waktu.

Menurut Smart, A. (2016: 24) menyatakan “Ada enam alasan yang memungkinkan remaja kecanduan *Game online* diantaranya”;

a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa remaja biasanya berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan, mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama perhatian orang tua. Motif mendapatkan perhatian ini biasanya siswa akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya dikarenakan dengan demikian otomatis orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya. Situasi inilah yang kemudian membuat mereka merasa mendapatkan perhatian dari orang tuanya.

b. Stress atau depresi

Seperti yang dialami oleh orang dewasa, siswa juga bisa merasakan situasi depresi, tertekan dengan mata pelajaran yang ada di sekolah serta tidak mendapatkan perhatian dari orang tua, merasa terkekang, dan tersingkir dari pergaulan, semua itu bisa memicu munculnya stress. Beberapa siswa biasanya menggunakan media untuk menghilangkan rasa stressnya, salah satunya adalah bermain *Game online*. Mungkin awalnya iseng karena kondisi yang tidak menyenangkan, akan tetapi karena rasa “menyenangkan” yang ditawarkan dari permainan *Game online* maka lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Apalagi *Game online* pada umumnya bertingkat-tingkat dari level yang mudah sampai yang paling susah yang memicu rasa penasaran dalam memainkannya.

c. Kurang kontrol

Orang tua yang selalu memanjakan anaknya dengan fasilitas efek kecanduan sangat mungkin terjadi, siswa yang tidak terkontrol perilaku bermain *Game online* biasanya akan berperilaku “*Over*” hal ini bisa saja terjadi pada siswa yang memiliki orang tua yang sibuk baik itu karena pekerjaan rumah, atau pekerjaan lain seperti di perkantoran.

d. Kurang kegiatan

Menganggur sangat tidak menyenangkan hal ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa tetapi juga pada siswa, tidak heran jika mereka

biasanya akan membuat ulah saat mereka merasa menganggur sehingga bermain *Game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

e. Lingkungan

Perilaku siswa tidak semata-mata terbentuk dalam lingkungan keluarga, namun saat mereka di sekolah dan bermain dengan teman-temannya semuanya itu bisa membentuk perilaku pada siswa. Sehingga meskipun orang tua tidak pernah mengenalkan permainan *Game online* pada anak mereka namun tanpa di sadari terkadang orang tua melihat keahlian putra-puri mereka dalam memainkan *Game online* di rumah.

f. Pola Asuh

Perilaku siswa biasanya tidak jauh dari perilaku orang-orang yang ditemuinya sehari-hari, jika selama ini ada beberapa orang dewasa yang hobi bermain *Game online*, maka tidak heran jika siswa juga akan melakukan kehabian yang sama dengan orang dewasa yang mereka temui.

Menurut Ongkie, R. (Smart, A. 2016: 26) menyatakan “Siswa dikatakan kecanduan *Game online* jika siswa menghabiskan waktu lebih dari empat belas jam per minggu dalam memainkan permainan *Game online*. Namun, menilai hal tersebut hanya berdasarkan waktu tidaklah cukup menjadi indikasi yang kuat bahwa siswa tersebut kecanduan *Game online*”. Oleh karena itu, ada beberapa ciri-ciri yang memperkuat pendapat tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Lamanya waktu bermain *Game online* semakin bertambah

Siswa yang mulai kecanduan *Game online* biasanya selalu ingin dan ingin menambah jam mainnya, jika biasanya dia hanya cukup bermain satu jam sehari, mungkin saja dia ingin menambah jam mainnya menjadi dua atau hingga tiga jam sehari.

b. Terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *Game online*.

Siswa yang telah mengalami kecanduan *Game online* akan melakukan tindakan dan topik pembicaraannya selalu seputar *Game online*. Jika siswa terlihat tidak fokus saat belajar, hal ini menunjukkan

siswa mengalami kecanduan *Game online*, perilaku lain yang biasanya ditunjukkan siswa adalah melibatkan beberapa hal dalam *Game online* dengan rutinitasnya sehari-hari.

- c. Ingin mengurangi atau berhenti bermain *Game online* tetapi tidak berhasil.

Sebuah penelitian lain pernah dilakukan pada seseorang yang tidak bisa berhenti atau mengurangi kebiasaannya merokok hal ini menandakan bahwa seseorang tersebut sudah dalam masa kecanduan. Sama halnya siswa yang kecanduan pada *Game online* dimana pikirannya sudah dipenuhi dengan *Game online* yang digemarinya bahkan kesulitan untuk menghentikan kebiasaan tersebut. Maka tidak heran kondisi ini mengakibatkan siswa merasa bahwa *Game online* adalah bagian dari kebutuhannya yang harus dipenuhi.

- d. Gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain *Game online*.

Biasanya siswa selalu menunjukkan respon gelisah saat orang tua tidak mengijinkannya bermain *Game online*, Hal ini tentu harus lebih diperhatikan dalam mengawasi dan memberikan kontrol pada siswa. Siswa yang sudah menjadikan *Game online* sebagai mainan favoritnya pun akan marah dan gelisah jika mereka dilarang bermain *Game online*.

- e. Bermain *Game online* untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman.

Jika siswa selalu menjadikan *Game online* sebagai pelampiasan pada saat mereka “*ngambek*” pada orang lain yang ada disekitarnya, maka harus diwaspadai kenali dengan tepat kapan siswa mempunyai masalah, dan selalu mengamati apakah siswa tersebut selalu memilih *Game online* sebagai tempat pelampiasan masalah nya.

- f. Lebih memilih bermain *Game online* dari pada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya.

Siswa yang sudah kecanduan *Game online* biasanya menjadikan *Game online* sebagai teman terbaik, seringnya mereka berinteraksi dengan “teman mayanya”, tak jarang mereka menjadi tak nyaman saat

bertemu dengan teman bermainnya, dan biasanya mereka cenderung tidak betah berkumpul dengan teman seusianya.

- g. Ketika siswa sudah merasa kalah pada permainan *Game online* nya mereka tidak akan berhenti bermain bahkan ingin terus bermain *Game online*.

Siswa yang kecanduan *Game online* biasanya tidak akan pernah merasakan bosan atau lelah di depan layar media bermain *Game online* tersebut.

- h. Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *Game online*.

Siswa yang kecandua *Game online* tidak segan-segan untuk melakukan tindakan apapun asalkan mereka bisa bermain *Game online* meskipun yang dilakukannya itu melanggar aturan.

### 3. Dampak *Game online*

Dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah perkembangan jaringan internet beserta beragam tawaran aplikasinya, dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *Game online*. Teknologi telah menciptakan peradaban terpenting dalam hidup manusia Smart, A. (2016: 41-43) menyatakan “Beberapa dampak positif dan negatif *Game online* bagi siswa diantaranya”;

#### a. Dampak Positif *Game online*

- 1) Melatih ketajaman mata yang lebih cepat

Siswa yang sering memainkan *Game online* bernama *Game action* dalam kurun waktu yang cukup lama akan memberikan efek yang positif, yaitu dapat secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dari pada mereka yang tidak terbiasa bermain *Game online*.

- 2) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak

Setiap individu mempunyai kecenderungan untuk menggunakan salah satu belahan otak yang dominan dalam menyelesaikan masalah

hidup dan pekerjaan. Setiap belahan otak saling mendominasi dalam aktivitas, namun keduanya terlibat dalam hampir semua pemikiran.

3) Meningkatkan kemampuan membaca

*Game online* bisa membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan baca mereka jadi keluhan soal bermain *Game online* yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan. Saat siswa yang mengemari *Game online* mereka akan disuguhkan dengan dialog-dialog yang terjadi dalam *Game online* tersebut dan cara-cara atau tips untuk dapat mengalahkan musuh-musuh mereka dalam permainan *Game online* yang bisa jadi satu cara untuk melatih siswa dalam membaca.

4) Membantu bersosialisasi

Dampak positif yang bisa diterima dari permainan *Game online* adalah siswa akan merasa senang jika bisa bermain dengan teman-temannya, hal tersebut bisa dilihat dari kebanyakan siswa secara bergantian sering mengunjungi rumah teman-temannya untuk bermain *Game online* bersama hal tersebut merupakan cara bersosialisasi yang baik. Biasanya, dalam bermain *Game online* siswa dan teman-temannya selalu berinteraksi, membahas tentang strategi yang bagus untuk mengalahkan musuh atau untuk berbagi kegembiraan bersama.

b. Dampak Negatif

Masih dalam Smart, A. (2016: 45-47) menyatakan “Dampak negatif dari *Game online* diantaranya”:

1) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Biasanya jarak normal yang harus dilakukan oleh kebanyakan orang dari depan televisi adalah sekitar 1m lebih, sedangkan siswa akan merasa tidak puas saat mereka sedang bermain *Game online* dengan jarak yang sama, apalagi saat bermain *Game online* siswa sampai melakukannya dalam waktu yang tidak sebentar, hal tersebut juga menimbulkan efek-efek negatif lainnya, tidak hanya dapat merusak penglihatan, tetapi juga dapat membuat siswa terlena karena

keasyikan, apalagi ada perasaan tanggung dalam diri siswa saat sudah terlanjur bermain *Game online*. Dengan begitu, mereka melupakan waktu untuk mandi, makan bahkan sampai lupa untuk mengerjakan tugas sekolahnya.

## 2) Membuat siswa malas belajar

Bermain adalah salah satu hal yang paling menyenangkan, terutama bagi siswa akan tetapi, jika siswa dibiarkan bermain *Game online* tanpa adanya batasan dan kesepakatan yang adil dari orang tua untuk membatasi kecanduan bermain *Game online* tentu saja hal tersebut akan menjadi bumerang bagi orang tua dan kehidupan siswa bila permainan *Game online* dimainkan tanpa adanya kendali, tentu saja dalam hal ini siswa akan menjadi orang yang mulai malas untuk pergi ke sekolah dan belajar karena siswa kekurangan waktu dan berkonsentrasi penuh dalam belajar dengan baik.

## 3) Mengajarkan Kekerasan

Permainan *Game online* biasanya akan ada pilihan permainan yang memiliki tingkat ketegangan yang tinggi seperti *Game action* dan sebagainya, yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif pada diri siswa. Siswa cenderung akan menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam *Game online* tersebut sehingga dapat membuat siswa akan melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh siswa dan hal ini akan membuat pribadi yang keras. Sama halnya dengan pendapat Al-Munajjid, S. M. (2016: 56) menyatakan “Pengaruh negatif yang ditimbulkan dari permainan *Game online* yang dilakukan oleh siswa adalah permainan *Game online* mengajarkan kriminalitas, pencurian, dan hasil yang disebabkan dirinya yaitu peningkatan dalam fenomena kekerasan”. Hal ini disebabkan karena beberapa dari misi yang harus dijalani oleh pemain di dalam beberapa *Game online* adalah pembunuhan dari beberapa anggota gang tertentu, perampokan, mencuri senjata dari basis tentara, merampok kereta dan truk serta

permainan lainnya. Tipe-tipe permainan *Game online* inilah yang telah menyebabkan peningkatan dalam fenomena kekerasan.

#### 4) Berpeluang mengajarkan judi

Biasanya saat “*Nge-Game*” tidak terlepas dari taruhan mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapat “Sensasi” lain dari bermain *Game online* apa lagi, *Game online* tersebut merupakan salah satu *Game online* pertarungan antara si pemain *Game online* dan teman-temannya, mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan berakibat buruk pada siswa karena hal tersebut bisa menjadi kebabablasan dengan perjudian besar.

#### c. Dampak *Game online* Bagi Psikologi Anak

Menurut Mulyadi, S. (dalam Smart, A., 2016: 48) menyatakan “ Permainan *Game online* dimaksud untuk merangsang kecepatan bereaksi. Namun parahnya permainan *Game online* membuat siswa kecanduan dengan sendrinya, siswa juga lupa belajar, makan dan sebagainya”. Dampak buruk yang bisa diakibatkan oleh kecanduan *Game online* adalah melemahnya fisik dan psikis, dampak yang bisa muncul pada siswa yang sudah mulai kecanduan dalam permainan *Game online* adalah sebagai berikut;

##### 1) Pribadi yang kaku

Siswa akan menjadi pribadi yang kaku karena *Game online* akan membuat siswa selalu berada di depan media permainan *Game* dengan aplikasi yang beragam sesuai dengan kesukaan mereka sehingga akan jarang untuk bertemu dengan orang-orang dilingkungannya dan berkomunikasi. Sehingga siswa akan sulit untuk menerima keadaan yang ada dalam lingkungannya yang sebenarnya karena kurangnya sosialisasi. Kendati siswa biasanya membawa teman-temannya untuk datang kerumah dan mengajak untuk bermain bersama dan bertukar ilmu atau trik untuk mengalahkan musuh dalam *Game*-nya untuk mencapai level tertinggi. Hal tersebut bukan merupakan salah kondisi

yang baik dan kondusif karena nanti ujung-ujungnya yang dibahas dan yang dilakukan adalah bermain *Game online* dan bertanding *Game online*, serta tidak tahu cara untuk bersosialisasi dan berkomunikasi yang baik dan benar dengan orang luar, dan tidak tahu cara untuk mengenal pribadi orang di luar dengan baik pula.

## 2) Pemarah

Siswa akan menjadi pribadi yang pemarah karena setiap harinya berada di depan *Game online* dengan permainan yang ekstrim dan keras, hal ini karena dalam permainan *Game online* siswa akan ikut ke dalam peran permainan *Game online* tersebut dan akhirnya akan terbawa dalam kehidupan yang sebenarnya.

## 3) Penghayal

Memang benar dunia *Game online* adalah dunia maya yang penuh dengan fantasi dengan efek latar gambar, musik dan cerita semuanya itu adalah efek yang sengaja dibuat oleh sang pencipta permainan untuk menarik perhatian dan minat para pemain *Game online* atau *Gamer*. Nuansa yang seolah-olah nyata tersebut mampu menarik perhatian *Gamer masuk* kedalam dunia tersebut tidak heran jika nantinya siswa menjadi pribadi yang penyendiri karena sibuk dengan urusan imajinasinya yang telah penuh dalam otaknya. Memang hal tersebut juga memberikan efek yang baik untuk siswa karena akan memunculkan daya kreatifitas pada siswa namun jika hal tersebut sesuai dengan “dosis”. Hal ini menyebabkan *Gamer* merasa bahwa kehidupan nyata sama halnya dengan kehidupan *Game online*.

## 4. Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Umum Siswa

Pengaruh *Game online* sangat berdampak terhadap kehidupan manusia. Menurut Al-Munajjid, S. M. (2016: 62-67) menyatakan “Beragam pengaruh umum *Game online* terhadap perilaku siswa mulai dari pengaruh pada kesehatan, psikologis, budaya dan ekonomi diantaranya”;

a. Pengaruh pada Budaya dan Sains

*Game online* melemahkan kemampuan untuk meraih kemajuan dibidang sains dan budaya saat siswa sangat terlarut dalam permainan *Game online* dan hingga menghabiskan waktu melakukan permainan *Game online* akan mengurangi waktu yang dapat mereka gunakan untuk belajar dan memperbaiki diri, dan juga rasa lelah yang berasal dari game-game ini akan menghabiskan energi siswa dalam permainan *Game*. Hal ini dapat menyebabkan hancurnya janji masa depan dan pendidikan bahkan dari beberapa siswa cenderung meninggalkan sekolah atau pelajarannya dan beregegas kepada *Game online* sementara keluarganya tidak tahu apa yang sedang mereka lakukan dan dalam keadaan tidak peduli. Banyak personil sekolah yang melihat fenomena siswa yang tidur di dalam kelas begitu pula keterlambatan masuk kelas di pagi hari telah menjadi semacam kebiasaan yang dilakukan oleh siswa di sekolah.

b. Pengaruh Kesehatan

Duduk di depan layar *Game* dalam jangka waktu yang panjang dapat menyebabkan kerusakan yang sangat serius, seperti :

1) Kesehatan yang lemah, lesu dan obesitas

Siswa yang diam dalam waktu yang lama di depan layar *Game* akan menyebabkan melemahnya otot dan kelesuan. Sebuah studi menunjukkan bahwa kenaikan dalam obesitas dikebanyakan negara di dunia berakibat dari menghabiskan waktu yang lama di depan televisi atau komputer. Penelitian pada lebih dari 2000 siswa diantara usia 9-18 menunjukkan bahwa berat badan anak-anak naik dari 54 kilogram menjadi 60 kilogram. Selain itu, terdapat penurunan yang tajam dalam kesehatan. Jika melihat perbedaan 5 tahun yang lalu akan sangat terlihat perbedaan yang sangat besar. Siswa biasanya selalu ada di luar dan di lapangan bermain baik itu bermain sepak bola, balapan sepeda ataupun hanya berkumpul bersama dan mengobrol dengan teman-teman mereka.

Sekarang ini sudah jarang terlihat siswa melakukan aktivitas serupa seperti yang dilakukan pada tahun sebelumnya memang ada beberapa siswa dalam satu kesatuan tim yang terkadang dapat terlihat sedang bermain sepak bola di beberapa jalanan namun permainan itu hanya akan berlangsung paling lama berlangsung selama satu jam saja. Setelah itu siswa tersebut akan lebih memilih bermain *Game online* ketimbang olahraga dan beretemu dengan teman-teman mereka akibatnya, siswa mulai mengalami obesitas dalam daya tahan tubuh yang lemah.

#### 2) Luka pada sistem otot

Banyak siswa yang mengeluhkan rasa sakit di leher mereka, terutama bagian kiri jika siswa itu tidak kidal, dan terkadang di bagian kanan jika anak itu kidal. Ini adalah akibat dari kecepatan mereka menggunakan tangan, menarik otot leher dan pundak dan duduk dalam postur yang tidak sehat. Hal ini juga mengakibatkan bungkuknya punggung akibat duduk dalam satu posisi selama berjam-jam setiap hari. Penglihatan yang terganggu akibat terpapar radiasi yang merusak siswa mulai mengembangkan kelemahan dalam penglihatan mereka, sebagai akibat dari terpapar radiasi elektromagnetik frekuensi pendek yang keluar dari layar yang mereka hadapi selama berjam-jam bermain *Game online*.

#### 3) Pengaruh terhadap pikiran

Seorang siswa yang sibuk dengan *Game online* secara berlebihan ini akan berdampak pada pikiran yang tampak pada perilaku yang ditampilkan ialah kegelisahan yang berlebihan disertai kejang-kejang.

#### 4) Epilepsi yang berulang

Setelah masa kecanduan yang lama dengan permainan *Game online* seorang siswa dapat menderita epilepsi yang berulang, hal ini telah disebutkan dalam studi ilmiah yang dilakukan di Jepang menjelaskan bahwa siswa di Jepang sudah mulai menderita pengaruh yang seperti ini, karena mereka menstimulasi sinyal elektrik otak,

menghasilkan kerentanan terhadap episode, epilepsi yang berulang. *Game online* yang dimainkan siswa juga dapat menyebabkan kelumpuhan.

5) *Neuropathy dan tremor* di jari

Hal ini disebabkan rasa semangat dan senang yang berkelanjutan dan penggunaan syaraf yang konstan oleh pemain. Selain itu, hal ini juga terjadi karena banyak *Game online* yang memiliki gambar-gambar yang menyeramkan.

6) *Malnutrisi* dan masalah pencernaan

Banyak siswa yang menunda bahkan melupakan waktu makan karena kesibukan bermain *Game online* hal ini juga akan membuat siswa terbiasa makan-makanan yang tidak sehat seperti jenis makanan instan dan memakan makanan yang tidak cocok bagi tubuh mereka.

c. Pengaruh Ekonomi

Pengaruh kondisi ekonomi dari siswa yang mengalami kecanduan bermain *Game online* adalah akan berakibat pada pemborosan uang secara percuma karena dengan membayar permainan-permainan *Game online* yang terbaru dan mahal. Melalui hal ini sebenarnya tanpa disadari setiap siswa telah menghabiskan uang jajannya secara percuma hanya untuk membeli hal yang berkaitan dengan *Game online* dan hal ini tentu saja sangat merugikan baik bagi dirinya sendiri maupun orang tua.

## **B. Peran Bk di Sekolah dalam Menangani Masalah Kecanduan *Game Online***

Undang-undang No 111 Tahun 2014 tentang bimbingan dan konseling pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah menyatakan “Adapun dalam rangka pengembangan kompetensi hidup, siswa memerlukan sistem layanan pendidikan disatuan pendidikan yang tidak hanya mengandalkan layanan pembelajaran mata pelajaran atau bidang studi dan manajemen, tetapi juga layanan bantuan khusus yang lebih bersifat *psiko-edukatif* melalui layanan bimbingan dan konseling. Setiap siswa satu dengan lainnya berbeda kecerdasan, bakat, minat, kepribadian, kondisi fisik dan latar belakang keluarga

serta pengalaman belajar yang menggambarkan adanya perbedaan masalah yang dihadapi peserta didik sehingga memerlukan layanan bimbingan dan konseling”.

Kaitanya dengan pendapat Lee dalam Vinci Ng, dkk. (2016: 6) (*E-journal Asian Journal of Counselling*) “*Noted that in South Korea, school counselors are crucial for fostering the emotional and social development of students. School counselors work closely with other organizations and individuals to promote personal, social, academic, and career development of students. They use interviews, counseling sessions, interest and aptitude assessment tests*”.

Artinya guru bimbingan dan konseling sangat dibutuhkan untuk mendorong perkembangan emosional dan sosial siswa. Konselor sekolah bekerja sama dengan organisasi lain dan individu untuk membantu mengentaskan baik itu masalah pribadi, sosial, akademik, dan karier dan membantu mencapai pengembangan siswa. Mereka menggunakan wawancara, sesi konseling, tes penilaian minat dan bakat, dan metode lain untuk mengevaluasi dan memberi saran kepada siswa.

Pasal 8 UU No 111 Tahun 2014 menjelaskan terkait mekanisme layanan bimbingan dan konseling dalam penyelesaian masalah merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh konselor dalam pelayanan bimbingan dan konseling kepada siswa yang meliputi langkah: identifikasi, pengumpulan data, analisis, diagnosis, prognosis, perlakuan, evaluasi, dan tindak lanjut pelayanan. Pemberian layanan bimbingan dan konseling terhadap siswa di sekolah dalam menangani penyelesaian masalah disebut sebagai cara penyelesaian masalah studi kasus. Menurut Moodley, R, dkk. (2015 : 8) (*E-Journal International Counseling Case Studies Handbook*) Menyatakan “*Each individual is a component part of numerous groups, he is bound by ties of identification in many directions, and he has built up his ego ideal upon the most various models. Each individual therefore has a share in numerous*”. Setiap individu adalah bagian komponen dari banyak kelompok, ia terikat oleh ikatan identifikasi di banyak arah, dan ia telah membangun egonya yang ideal pada berbagai model. Oleh karena itu masing-masing individu memiliki ide dalam pemikirannya.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai layanan bimbingan dan konseling yang berperan dalam membantu penyelesaian masalah yang dihadapi oleh siswa namun kali ini yang akan diteliti merupakan siswa yang mengalami kecanduan *Game online* maka peneliti menggunakan metode yang dikenal sebagai studi kasus. Selanjutnya dalam penelitian ini peran bimbingan dan konseling di sekolah dalam menangani masalah kecanduan *Game online* yakni melalui salah satu layanan yaitu konseling individual dengan menggunakan cara dan pendekatan konseling yang disesuaikan dengan hasil identifikasi kasus, prognosis, diagnosis dari permasalahan perilaku yang dialami oleh siswa di sekolah. McLeod, J (2015: 526) menyatakan “Tujuan konseling adalah membantu orang atau mendorong mereka untuk menolong diri mereka sendiri, dan proses konseling sering kali menuntut pembukaan informasi rahasia, pengalaman akan ingatan dan emosi yang menyakitkan dan mengambil keputusan yang mempengaruhi orang lain”.

Tujuan pelaksanaan layanan konseling individual ini ialah untuk mengadakan sebuah kesepakatan antara siswa dengan guru bimbingan dan konseling untuk dapat memahami setiap konsekuensi-konsekuensi yang akan diterimanya dari setiap perilaku yang ia lakukan, serta memiliki kesadaran untuk dapat merubah perilakunya tersebut menjadi lebih baik. Adapun tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian studi kasus diantaranya ;

#### 1. Identifikasi kasus

Sutoyo, A. (2015: 211) menyatakan “Identifikasi kasus ialah metode instrumen atau metode pengumpulan data untuk kepentingan identifikasi masalah siswa yaitu; kartu pribadi, angket, wawancara, home visit, raport, testing, autobiografi, sosiometri, studi dokumentasi, daftar cek masalah. Data yang dikumpulkan dalam studi kasus diantaranya; identitas diri, latar belakang keluarga, lingkungan hidup, riwayat pertumbuhan dan perkembangan, riwayat kesehatan, testing dalam berbagai bidang, riwayat pendidikan sekolah, pola kesusilaan dan keyakinan hidup, riwayat pelanggaran hidup, pergaulan dengan teman-teman.

## 2. Diagnosis

Azzet, A. M. (2013: 67) menyatakan “Langkah diagnosis adalah menetapkan masalah setelah proses identifikasi kasus, hal yang paling penting dari tahapan diagnosis ini diantaranya; mengenali gejala-gejala, membuat deskripsi kasus secara objektif sederhana tetapi cukup jelas, mempelajari kasus menentukan jenis masalah (apakah pribadi, belajar, sosial, atau karir), membuat perkiraan kemungkinan sumber penyebab masalah.

## 3. Prognosis

Azzet, A. M. (2013: 67) menyatakan “Prognosis adalah cara dalam merencanakan tindakan pemberian bantuan kepada siswa setelah dilakukan tahapan diagnosis dari masalah yang dialami”. Prognosis ditempuh untuk menetapkan teknik dan pendekatan konseling yang disesuaikan dengan permasalahan.

## 4. Treatment

Azzet, A. M. (2013: 68) menyatakan “Treatment merupakan proses pelaksanaan bantuan yang diberikan kepada klien secara kontinyu, diikuti serta mencatat setiap perubahan atau perkembangan keberhasilan dari layanan yang telah diberikan hingga pada sampai pada tahap penyelesaian masalah.

## 5. Ealuasi dan tindak lanjut

Azzet, A. M. (2013: 68) menyatakan “Kegiatan evaluasi dan tindak lanjut dilakukan setelah proses pelaksanaan treatment untuk tindak lanjut bisa dilakukan guru wali kelas, guru bimbingan dan konseling maupun dirujuk atau dialih tangankan kepada pihak lain yang lebih berkompeten.

### **C. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan memuat hasil-hasil penelitian sebelumnya relevan dengan penelitian dilakukan oleh peneliti, dengan maksud untuk menghindari duplikasi selain itu juga menunjukkan bahwa topik yang akan diteliti belum pernah diteliti orang lain dalam konteks yang sama. Beberapa

penelitian yang relevan yang juga mendukung dalam penelitian ini diantaranya berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riska Wulan Rama Dani, dkk. Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNJE) (2015) di SMK Negeri 2 Jember dalam jurnal penelitian yang berjudul “*Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa*”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan cara menelaah data, mereduksi data, menyusun data dalam satuan-satuan, mengkategorisasi data, menentukan keabsahan data dan menafsirkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan negative akibat kecanduan *Game online* terhadap pola perilaku akademis siswa dan hasil belajar siswa. Dampak positif dari kecanduan *Game online* yaitu semangat belajar meningkat, konsentrasi meningkat sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga meningkat.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa fenomena kecanduan *Game online* pada siswa saat ini merupakan hal yang sangat mempengaruhi perilaku siswa di sekolah. Namun dalam penelitian di atas hanya sebatas mendeskriptifkan perilaku kecanduan *Game online* saja dan tidak ada treatment yang diberikan. Jika di kaitkan dengan penelitian ini terdapat persamaan yaitu sama-sama meneliti mengenai kecanduan *Game online* namun perbedaannya yaitu terdapat pada jenis penelitian yang dilakukan dan dalam penelitian ini jenis penelitian yang dilakukan berjenis Studi kasus dimana bukan hanya sekedar mendeskripsikan permasalahan siswa namun ada sebuah treatment dan tindak lanjut yang diberikan oleh guru dalam hal ini guru bimbingan dan konseling dalam memberikan bantuan kepada siswa agar perilaku kecanduan *Game online* dapat diminimalkan dan tidak terjadi semakin berlebihan dialami siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hardi Prasetiawan Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahhmad Dahlan (2016) di SMP Negeri 15 Yokyakarta dalam jurnal penelitian yang berjudul “*Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengurangi kecanduan *Game online*. Metode yang digunakan adalah angket dan observasi jumlah subjek yang diteliti adalah 10 siswa dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga tindakan. Dimulai dari pemberian kontrak perilaku sebagai bentuk perjanjian tertulis bagi siswa untuk bertanggung jawab atas kegiatan konseling kelompok dan penyediaan lembar kerja masing-masing setelah konseling diberikan sebagai masalah penggalan dan pengetahuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok untuk mengatasi masalah kecanduan *Game online* pada siswa dapat dikurangi. Diketahui sebelum diberi tindakan siswa berada dalam kategori kecanduan game online setinggi 10 orang, setelah diberikan kelompok layanan konseling 3 siswa di kategori sedang dan 7 kategori rendah.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *Game online* dapat di atasi melalui layanan bimbingan dan konseling yaitu konseling kelompok adapun penentuan subjek dalam penelitian di atas adalah diperoleh berdasarkan hasil obervasi dan angket yang diisi oleh siswa yang memang diketahui mengalami masalah yang sama. Penyesaian masalah yang di gunakan adalah menggunakan pemanfaatan dinamika kelompok dimana siswa lain juga dilibatkan dalam penyelesaian masalah bersama anggota dalam kelompok dan menggunakan dua siklus kegiatan dengan tahapan siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan dari proses layanan konseling kelompok yang diberikan serta *Refleksi* terhadap setiap siklus layanan. Jika dikaitkan dengan penelitian ini ialah berfokus pada penyelesaian masalah yang sama yaitu kecanduan *Game online* namun yang menjadi pembedaan dalam penelitian ini ialah terdapat pada jenis penelitian yang dilakukan dimana penelitian di atas berbentuk penelitian tindakan bimbingan dan konseling.

Sementara jenis penyelesaian masalah dalam penelitian ini berbentuk Studi kasus dimana penentuan subjek penelitian dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil observasi guru bimbingan dan konseling pada satu subjek saja karena tidak banyak siswa di sekolah yang mengalami masalah perilaku yang sama namun sebagai guru bimbingan dan konseling yang peduli pada siswa di sekolah tentu saja tidak akan hanya berdiam saja melihat masalah siswa yang di bimbingnya dan dalam hal ini layanan konseling individual dengan bentuk Studi kasus merupakan langkah yang efektif untuk mengani masalah siswa yang mengalami kecanduan *Game online* dengan beberapa kegiatan diantaranya mulai dari Identifikasi kasus, *Diagnos, Prognosis, Treatmen*, hingga evaluasi dan tindak lanjut.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fracilia Nuryella mahasiswi Fakultas Tarbiyah, Jurusan kependidikan Islam Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada tahun (2012) di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Yokyakarta dalam jurnal penelitian yang berjudul "*Terapi Behavior Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online*". Jenis penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian deskriptif kualitatif. Adapun informan penelitiannya adalah Konselor (guru bimbingan dan konseling), Konseli (seseorang yang membutuhkan bantuan), teman konseli. Teknik pengumpulan data meliputi; observasi, wawancara, dokumentasi, angket kepribadian, check list dan penilaian inventori belajar. Adapun teknik analisis data meliputi: reduksi data, penyajian dan triangulasi. Hasil dari proses pelaksanaan *terapi behavior* dalam mengatasi masalah siswa yang kecanduan *Game online* di SMP Pawiyatan Surabaya dapat dikatakan berhasil karena X yang awalnya sering tidak masuk sekolah, sering tidak mengerjakan tugas sekolah, membohongi orang tua, menghambur-hamburkan uang, setelah mendapatkan terapi yang diberikan konselor terdapat suatu perubahan terhadap X yaitu rajin masuk sekolah, selalu mengerjakan tugas sekolah, dan berbakti kepada orang tua.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *Game online* yang dialami siswa di sekolah dapat di diatasi melalui *terapi*

*behavior* dari hasil layanan yang diberikan juga terdapat perilaku siswa yang lebih baik jika di bandingkan dengan sebelum pemberian layanan. Jika dikaitkan dengan penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu terdapat persamaan dimana fokus masalah yang di bahas ialah mengenai kecanduan *Game online*, sementara pendekatan konseling yang akan diberikan juga memiliki kesamaan yaitu pendekatan konseling *behavior* namun jenis penelitian di atas ialah jenis penelitian kualitatif deskriptif sementara jenis penelitian dalam penelitian ini ialah jenis Studi kasus. Sementara teknik yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan masalah siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu menggunakan teknik kontrak perilaku dalam membantu masalah perilaku kecanduan *Game online* serta tentu saja akan terdapat perbedaan hasil dari layanan yang diberikan mengingat setting penelitian antara penelitian di atas dan penelitian ini berbeda serta memiliki kadar masalah yang juga berbeda yaitu tingkat kecanduan *Game online*.