

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang beragam, tentu ini dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah *video games* atau *online games* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi untuk sebagian besar orang. Sebagai seorang anak remaja tentu banyak kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipuaskan pada masa-masa belajar salah satunya adalah kebutuhan sekunder, manusia adalah makhluk yang sangat bergantung akan lingkungan sekitarnya, tentu secara alamiah akan berusaha mengenal dan berbaur dengan setiap kondisi yang terjadi disekitarnya apalagi bila hal tersebut menjadi pusat perhatian (*trend center*) saat itu.

Seorang remaja penting untuk tidak tertinggal dalam mengikuti sebuah kebutuhan demi mengimbangi pergaulan yang terjadi di sekitar lingkungan sosialnya. Pembahasan ini akan mengacu tentang kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi bagi para remaja, karena di usia mereka yang masih labil sering terjadi stres menumpuk disebabkan banyaknya waktu yang dihabiskan di lingkungan belajar dan untuk menjadi penunjang

kesegaran fisik maupun psikis mereka mengalihkan perhatiannya dengan bermain di waktu luangnya untuk melepas rasa lelah dan bosan serta untuk memperoleh semangat yang baru, dan jenis permainan yang saat ini digandrungi anak remaja di era digital adalah permainan yang berbasis internet. Atau saat ini kita sering menyebutnya “*Game Online*” dengan akses yang mampu dijangkau setiap saat dan mudah untuk diterima setiap kalangan serta cara mendapatkannya dengan cuma-cuma mampu menjadi magnet untuk setiap orang menggunakan layanan ini.¹

Handphone atau *smartphone* dengan adanya koneksi internet sudah mampu memainkan permainan yang diinginkan. Ini mempengaruhi remaja dari perkembangan teknologi internet yang dulunya harus patungan untuk main di warung rental PS menjadi hanya cukup di *gadget* masing-masing saja tanpa terkendala jarak dan waktu. Pada saat ini, bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas *online Game* dirumahnya, tersedia warung-warung internet (*warnet*) yang menyediakan fasilitas *online Games*. Kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk bermain *Games* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan remaja menjadi ketergantungan, menjadikan orang yang berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan bermain tidak terpeuhi.

Pesatnya teknologi di era digital ini maka berkembanglah sebuah platform digital yang menawarkan berbagai macam kepuasan bagi para

¹ Himpunan Psikologi Indonesia, *Psikologi dan Teknologi Informasi*, (Himpunan Psikologi Indonesia-HIMPSI Jakarta, 2016), hal. 16

penikmatnya ada yang menyuguhkan sebuah mekanisme ”*sharing platform*” yang dimana dulunya beberapa *game* hanya dapat diakses melalui computer atau console saja dan sekarang dapat diakses melalui *hand phone*. Sejak awal kemunculannya, *game* terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi nintendo, sega, dan gambot. Hingga sampai pada *online game* yang belakangan ini menjadi *trend* dikalangan remaja, *online game* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa, karena pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui sarana *chatting*.²

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh seorang pakar adiksi *video Game* di Amerika. Mark Griffiths dari *Norwingham Trent University*, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar tujuh persen nya bermain paling sedikit selama tiga puluh jam per minggu”. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari tiga puluh jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, dan sosial remaja.³ Di Indonesia, fenomena bermain *game* sudah banyak menarik perhatian kaula muda, *online game* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Penggunaan *game online* di Indonesia untuk produk dari Lyto sudah mencapai data enam

² Ridwan Syahrani, Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Volume 1 Nomor 1 Juni 2015. hal 84-92

³ Ahmad Fikri Zaelan, Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP, *Jurnal Psikologi Malahayati*, Volume 1, No.2, September 2019: hal. 35-41

juta orang. Jumlah yang fantastis untuk ukuran industry yang baru muncul di Indonesia. Bahkan dapat dikatakan bahwa industry ini belum memiliki tempat yang jelas di Indonesia.⁴

Game online pada awalnya hanya diberlakukan pemerintah untuk pelajar ketika mengakses internet dalam rangka menambah akses akan ilmu pengetahuan umum yang menunjang proses belajar di sekolah dan bertujuan mengalihkan perhatian akan situs-situs porno yang kadang kala beredar tanpa akses yang dibatasi, seiring dengan merebaknya banyak website pornografi ilegal maka pemerintah semakin membuka akses akan *game-game* gratis (eksklusif) untuk agar para anak-anak lebih memilih memainkan *game Online* yang tentunya saat itu masih tersedia khusus, dan dari observasi yang dilakukan oleh peneliti pada sebuah *game center* didapatkan sebuah informasi dari sejumlah narasumber akan sebuah dampak atau indigenesasi *game online* ini terhadap prestasi belajar siswa di sekolah. Dari beberapa keterangan didapat sejumlah penyalahgunaan *game Online*, di beberapaketerangan ini bahkan sampai ada yang hamper berujung pidana. Ada pula banyak pelajar yang lebih memilih bolos sekolah hanya karena bosan dengan mata pelajaran dan pergi ke *game canter* padahal belajar adalah kewajiban mereka.

Seseorang ketika memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya, yaitu rasa kesenangan berupa hiburan. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah

⁴ Ridwan Syahrhan, Ketergantungan Online Game... hal 84-92

menjadi pecandu berat permainan tersebut hingga menyalahgunakan fungsinya. Khususnya pada anak-anak remaja, *game online* yang dimainkan secara berlebihan akan berdampak merugikan si anak tersebut. Seperti menurunnya nilai akademik si anak dikarenakan waktu belajar yang kurang optimal menjadi perhatian utama disebabkan pandangan teralihkan dengan keseruan bermain *game online*.⁵

Anak pecandu *game online* dari sisi keuangan, cenderung lebih boros dan menjadikan anak suka berbohong tentang uang, atau bahkan sampai mencuri uang demi bisa bermain *game online*. Dari segi sosial, tentu akan terganggu cara bersosialnya dari yang dulu selalu berinteraksi secara langsung ketika bermain permainan tradisional menjadi canggung karena wahana bermainnya beralih melalui media *online*. Dari sisi kesehatan juga perlu diperhatikan, anak yang terlalu banyak bermain *game online* menjadi lupa waktu, lupa makan secara teratur, sehingga dapat mengganggu jam tidur dan waktu makan yang akan menimbulkan penyakit bagi dirinya.⁶

Kita mungkin mengenal *game online* lebih mengarah ke sisi buruknya saja, akan tetapi dari sisi baiknya pun dapat kita temui bila kita mau mengenal lebih jauh seluk beluk yang ada dalam industry *game online*. Untuk mengenalkan sisi positif ini perlu penanganan khusus dalam menyikapi seorang yang sudah kecanduan *game online*, seperti dengan memberikan pendekatan yang baik pada si anak kalau terdapat bidang-

⁵ Puji Asmaul Chusna, Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, *Jurnal STIT Al-Muslihun* Vol. 17, No. 2, November 2017.

⁶ Renaldi Bayu Liminanto, Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa, *Konseling: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, Vol.1, No.2, Januari 2020, pp. 49-54

bidang kerja atau komponen yang menyusun sebuah *game*. Langkah awal dapat dimulai dengan memberikan sosialisasi akan peran seperti apa apabila kita berkecimpung di industri *game online* yang akan menumbuhkan minat dan motivasi bagi si anak untuk menemukan hal-hal apa saja yang mampu dikembangkan olehnya memalui platform digital ini. Selanjutnya mungkin mengenal sejarah berdirinya industri ini sebagai dasar untuk berkarir pada genre apa yang ia senangi. Dengan harapan si anak akan timbul perasaan menjadi pelopor akan sebuah inovasi bidang kerja kedepannya dalam industri ini. Dan yang terpenting adalah menumbuhkan adanya sebuah sikap keuletan untuk tetap belajar.

Penjabaran di atas maka perlu pentingnya dilakukan sebuah sosialisasi dan bimbingan akan anak-anak dan remaja yang kecanduan *game online* serta bagaimana mereka mamanejemen waktu yang baik. Tidak hanya dari pihak sekolah dengan peran serta orang tua di rumah berupa perhatian lebih kepada anaknya akan membuat si anak menjadi lebih disiplin dan rajin belajar. Maka dari itu, diharapkan supaya penelitian ini dapat membantu para orang tua untuk mengetahui mengenai permainan *online* dan hubungannya dengan perilaku social dan prestasi belajar.

Penelitian ini juga dilakukan karena dianggap relevan dengan kondisi yang saat ini terjadi di lingkungan masyarakat dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sumber permasalahan baru dan tantangan yang harus dihadapi dan kemudian seolah menuntut anak-anak untuk sebaiknya mengenal teknologi sejak dini. Namun, ketika mereka

hanya bias menggunakan teknologi untuk hal-hal yang akan merugikan diri mereka sendiri maka penting kiranya bagi anak-anak ini memperoleh perhatian lebih dari orang tua, masyarakat, akademik, dan pihak terkait sebagai bahan ajar untuk lebih bijak dalam mengakses dan memanfaatkan internet.

Peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan menjadi salah satu faktor pendukung untuk melakukan penelitian ini yaitu agar semua pihak yang terkait dapat mengetahui mengenai perkembangan pemahaman anak-anak yang dihasilkan dari bermain *game online*. Hal ini berkaitan pula dengan bagaimana sebaiknya mengarahkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki anak-anak ini menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat. Adapun pihak terkait yang dimaksud salah satunya yaitu para oknum penyedia jasa layanan yang sedang menjalankan bisnis *game online* di mana mereka selaku pihak yang memberi pengaruh terhadap anak-anak dan teknologi *game online*. Sangat diharapkan dengan adanya penelitian ini para pelaku usaha dapat memahami kekhawatiran yang diakibatkan dari permainan *online* dan bisa membantu mengurangi kekhawatiran tersebut.

Peneliti bermaksud untuk mengulik seluk beluk dunia *game* yang memengaruhi pola pikir masyarakat, terutama dibidang teknologi informasi sebagai salah satu sarana interaksi masyarakat moderen yang selalu mengalami perubahan dalam pemanfaatan sosial media. Maka dalam penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi para orang tua, guru sekaligus masyarakat umum dapat dijadikan referensi dalam penanganan

membantu mengurangi penyalahgunaan teknologi oleh para pecandu *game online*, maka penulis mencoba membahas penelitian ini dalam judul “Dampak-dampak yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di Desa Ngantru Kec. Trenggalek”.

B. Fokus dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka penelitian ini terfokus pada dampak apa saja yang mempengaruhi perilaku kecanduan *Game Online* pada remaja. Sedangkan rumusan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak dari perilaku kecanduan permainan *game online* pada remaja di Kelurahan Ngantru Kec. Trenggalek?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dampak dari perilaku kecanduan permainan *game online* pada remaja di Kelurahan Ngantru Kec. Trenggalek.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberi kegunaan baik secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan akan keilmuan bidang bimbingan konseling, serta mampu memberikansumbang silih khazanah ilmiah akan permasalahan serupa yang terjadi di lingkungan masyarakat,terkhususdapat menjadi kajian ilmu untuk menanggapi kekhawatiran sebagian besar orang tua dan guru pendidik dalam menyikapi fenomena ini. Selain itu, mampu menjadi masukan dalam penerapan pola asuh yang baikkedepannya bagi anak-anak dan remaja.

2. Kegunaan Secara Praktis

Untuk pihak sekolah dapat dijadikan sebagai bahan masukan kepada para tenaga pengajar tentang dampak yang ditimbulkan permainan *online* , serta menjadi bahan masukan kepada guru pembimbing akademik untuk memberikan layanan bimbingan profesi bagi anak didiknya agar mampu mengenali minat dan bakatnya secara mendalam. Lalu untuk para siswa-siswi dapat menjadi informasi akan pentingnya dampak *Game Online* dan cara penanggulannya. Peneliti dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan profesi yang nantinya akan dijalani oleh peneliti dan memberikan pengalaman berharga untuk menghadapi suatu kondisi dan memberi tindakan yang tepat guna dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti berikutnya hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai bahan masak

untuk melakukan penelitian secara lebih mendalam dan holistic, karena penelitian ini nashi bersifat pendahuluan.