

KETERGANTUNGAN *ONLINE GAME* DAN PENANGANANNYA

Ridwan Syahrhan

Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Tadulako,

Email: ridwansyahrhan@yahoo.com

Abstract. The study aimed at examining the behavior caused by online game addiction of students at SMPN 1 in Palu which covered the factors which caused the addiction, psychological condition caused by online game addiction, and the impact caused by online game addiction. The study was a qualitative research with a case study based on the respondents and the informants as the data sources. Data were collected through observation and interview. Data were then analyzed by employing descriptive qualitative analysis. The results of the study revealed that the (RZ) and (MT), those two subjects were addicted to online game due to several supporting facilities at home, social factors and friendship among the gamers, and curiosity on types of games. The emotional and psychological conditions to both subjects were instability and the impacts caused by the results of online game were lack of social awareness toward their peers, disharmonized relationship with parents, and children tended to become individualistic. Handling online game addiction with the help from various parties, especially the school, gave the trust to school's counselor or teacher of guiding and counseling to hold a seminar for parents concerning the online game and its problems, managing the study time and playing of students, should include online game, its impact, and selecting educative games in learning material, as well as building interpersonal communication so that children were more open to their parents.

Keyword: Addiction, online game.

Abstrak: Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui perilaku yang ditimbulkan dari kecanduan bermain online game pada siswa SMP Negeri 1 Palu yang meliputi faktor-faktor penyebab kecanduan, keadaan psikologis yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *online game* dan dampak-dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *online game*. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus dengan berdasarkan responden dan informan sebagai bahan sumber data. Dalam proses pengumpulan data digunakan teknik observasi dan wawancara, dimana setelah data diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa subyek (RZ) dan (MT), kedua subyek penelitian menjadi ketergantungan atau kecanduan untuk bermain *online game* yang dikarenakan tersedianya beberapa fasilitas pendukung untuk bermain game di rumah, adanya faktor sosial dari pertemanan dengan teman bermain dan keingintahuan yang sangat besar terhadap suatu jenis game. Penanganan ketergantungan game online dengan bantuan dari berbagai pihak terutama pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar kepada orang tua siswa tentang *game online* dan masalah yang akan ditimbulkan, mengatur waktu belajar dan bermain anak, memasukkan materi tentang *game online* dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih game yang edukatif serta Menjalin komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua.

Kata kunci: Ketergantungan, *online game*.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah *video games* dan *online games*. Keberadaan *video game* dan *online games* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi.

Banyak cara yang bisa digunakan manusia untuk mendapatkan kesenangan. Keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Hal itu akan sangat tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (*individual differences*). Ada orang yang mencari kesenangan dengan membaca, menonton tv, atau aktivitas lain seperti bermain kartu, catur, monopoli dan permainan-permainan lainnya.

Sejak awal kemunculannya, terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi nintendo, sega, dan *online game*, dan yang sedang trend beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan remaja yaitu *online game*, *online game* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet (Young, 2009). Game dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti *video game*) karena pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui chatting.

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, dituduh menjadikan orang yang berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain. Dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan bermain tidak dipenuhi.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh seorang pakar adiksi *video game* di Amerika, Mark Griffiths dari Nowingham Trent University, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain online game setiap hari, "yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu." Menurut Griffiths (2000) betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja.

Penelitian di Amerika Serikat pada tahun 1999, sebagaimana dikutip majalah monitor (2003), mengungkapkan anak berusia 12-18 tahun rata-rata menghabiskan waktu lima setengah jam dirumah dengan menonton TV, memainkan *video game*, menjelajahi internet. Banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet juga salah satu ancaman berbahaya bagi anak. Melalui internetlah berbagai materi bermuatan seks, dan kekerasan diujakan secara terbuka dan tanpa penghalang.

Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan *online game*. Gamer mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain *online game*. Kebanyakan orang yang ketergantungan *online game* ini dikarenakan menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan didunia nyata.

Seorang peneliti dari Tokyo's Nihon University pada tahun 2007 melakukan studi tentang efek *video game* terhadap aktifitas otak. Hasilnya menunjukkan terjadi penurunan gelombang betha pada kelompok yang bermain games selama 2-7 jam setiap hari. Penurunan gelombang betha masih terus terjadi meski sudah berhenti bermain, selain itu juga responden bahwa gamer mudah marah, sulit berkonsentrasi dan mengalami gangguan sosialisasi. Pada saat seorang bisa membaca dengan serius sambil mendengarkan musik atau membalas sms, saat itulah otak berada digelombang beta. Gelombang beta (14-100 Hz) adalah kondisi terjaga atau sadar penuh dengan dominasi logika. Saat seseorang berada digelombang ini, otak kiri sedang aktif digunakan untuk berfikir, konsentrasi dan sebagainya. Sehingga gelombang meninggi. Secara psikologis efek keseringan bermain game

atau komputer bagi remaja hanya mendorong mereka enjoy bermain sendiri (soliter) tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya (kelompok).

Di Indonesia, fenomena bermain game sudah banyak melibatkan remaja. *Online game* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Pengguna online game di Indonesia untuk produk dari Lyto sudah mencapai data 6 juta orang (Henry, 2009). Jumlah yang fantastis untuk ukuran industri yang baru muncul di Indonesia. Bahkan dapat dikatakan bahwa industri ini belum memiliki tempat yang jelas di Indonesia.

Survei yang dilakukan oleh media *analysis laboratory* pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna online game terbanyak adalah remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental online game yang didominasi oleh remaja smp dan sma. Remaja dengan seragam sekolah biasa banyak terlihat memenuhi rental internet sebelum maupun setelah pulang sekolah. Tidak sedikit pula remaja smp yang ikut larut dalam permainan online game, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *online game*. Para pemain *online game* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game dan tidak menghiraukan aktifitas lain yang penting seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *online game*.

Penggunaan fasilitas komputer yang terlalu berlebihan dan tidak proporsional bisa mengarahkan pada tingkah laku adiktif. Hal ini dipertegas oleh beberapa penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan fasilitas Internet *Relay Chat* (irc), *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) dan email memberikan kontribusi yang luas bagi kemunculan adiksi. Terutama bagi MMORPG, penggunaan fasilitas komputer untuk tujuan *online game* ternyata bisa mengarahkan pada tingkah laku *adictive* yang cukup potensial setelah fasilitas *chat room*.

Penelitian mengenai akibat dari penggunaan teknologi komputer diawali oleh penelitian yang membahas fenomena internet *addiction* dan kini mulai mengkaji fenomena *online game*. Beberapa peneliti menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktifitas bermain *online game* yang

berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial, pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital (Young, 2009).

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, dijabarkan tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Memperoleh faktor-faktor penyebab ketergantungan *online game* pada siswa SMPN 1 Palu.
2. Mengetahui aspek ketergantungan *online game* yang paling menonjol atau banyak dirasakan oleh siswa kelas SMPN 1 Palu.
3. Mengetahui dampak perilaku ketergantungan *online game* yang dialami siswa.
4. Mengetahui bagaimana perubahan perilaku setelah mengikuti layanan bimbingan dan konseling yang telah diberikan.
5. Merumuskan program bimbingan dan konseling yang efektif untuk mengurangi ketergantungan *online game* di kalangan siswa SMPN 1 Palu.

Manfaat penelitian yaitu secara teoritis (1) Menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan dalam penerapan ilmu metode penelitian, khususnya mengenai studi kasus *online game*. (2) Dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

Secara praktis bermanfaat: (1) *Bagi Konselor Sekolah*. Konselor di sekolah dapat mengetahui profil siswa yang ketergantungan *online game* serta mengetahui tingkat ketergantungan *online game* pada siswa SMPN 1 Palu. Hal ini dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam mengembangkan program bimbingan di sekolah. (2) *Bagi Siswa*. Siswa mengetahui kerugian dari bermain *online game* yang berlebihan sehingga mengabaikan aktivitas sehari-hari, serta siswa mampu mengendalikan keinginannya untuk bermain *online game* agar tidak menjadi ketergantungan. (3) *Bagi sekolah*. Memberikan gambaran umum perilaku siswa yang ketergantungan *online game*, memberikan manfaat bagi para guru dalam menyikapi perilaku siswa yang ketergantungan *online game*, dan memberikan informasi secara empiris tentang cara-cara penanggulangannya dalam

bentuk sebuah program bimbingan dan konseling.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, jenis penelitian ini adalah studi kasus yaitu jenis penelitian yang menggambarkan tentang suatu gejala, tertentu secara rinci dan mendalam. Menurut Heppner, Wampold dan Kivlighan (2008) “*The case study approach can provide some information as well, but most often it lacks experimental control, which confounds even tentative conclusions*”. Dengan Studi kasus dapat memberikan beberapa informasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian, saat peneliti memiliki sedikit kontrol atas sebuah kejadian memiliki konteks dengan kehidupan nyata dari individu, kelompok, komunitas, maupun organisasional. Ada beberapa alasan bagi peneliti menggunakan pendekatan ini. Pertama, karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang perilaku *addiction online game*. Kedua, mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi siswa berperilaku *addiction online game*. Proses penelitian diawali dengan eksplorasi yang bersifat luas kemudian dilanjutkan dengan teknik pengumpulan data dan analisa data.

Fokus dalam penelitian ini adalah melihat gejala serta dampak yang ditimbulkan dari ketergantungan game online di SMP Negeri 1 Palu. Penelitian ini berfokus pada gambaran perilaku adiktif online game siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *addiction online game*.

Guna menghindari perbedaan persepsi terhadap fokus penelitian, maka dikemukakan deskripsi fokus penelitian atau definisi operasional, yaitu:

1. Peserta didik yang berada pada masa remaja adalah individu-individu yang sedang menjalani proses pencarian identitas menuju dewasa yang memiliki karakter senang untuk mencoba hal-hal baru. Perkembangan menuju kedewasaan memerlukan perhatian kaum pendidik secara bersungguh-sungguh dan diperlukan pendekatan psikologis-paedagogis dan pendekatan sosiologis terhadap

perkembangan remaja, guna memperoleh data yang objektif tentang masalah-masalah yang dihadapi.

2. Bermain *online game* adalah suatu aktivitas yang dapat menguras emosi dan menghabiskan waktu. Untuk bisa menghabiskan lebih banyak waktu dengan komputer, individu yang ketergantungan *online game* akan menolak untuk tidur, makan, olah raga, melakukan hal lain, dan bersosialisasi dengan orang lain. (Young, 2009: 358)
3. Remaja yang bermain *online game* merupakan suatu hal yang lucu, menarik dan dapat memberikan mereka kepuasan dan menghindari dari tugas sekolah. (Woszczyński, Roth, & Segars dalam Chiang & Lin, 2010: 628).
4. Bimbingan dan konseling di sekolah berada pada posisi yang sangat strategis untuk mengembangkan dan mengarahkan perilaku siswa agar sesuai dengan tuntutan lingkungan perkembangannya dan terhindar dari hal-hal yang dapat merugikan diri di masa depan.

Tujuan penelitian ini adalah studi mendalam tentang perilaku adiktif *online game*, untuk memperoleh data dan memenuhi tujuan penelitian diperlukan alat atau instrumen untuk mengungkapkan dan mendeskripsikannya. Sebagai alat pengumpul data, maka peneliti sendiri yang terlibat langsung dalam lokasi penelitian untuk mengumpulkan data selama proses penelitian dengan menggunakan alat bantu pedoman observasi dan pedoman wawancara yang dirangkum dalam bentuk catatan lapangan. Untuk memperoleh informasi mengenai gambaran bentuk-bentuk perilaku ketergantungan *online game*, faktor-faktor yang mempengaruhi siswa berperilaku adiktif *online game* serta dampak perilaku adiktif *online game* terhadap prestasi belajar dan hubungan dengan teman sebaya diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan subjek, teman atau sahabat, orangtua subjek dan wali kelas subjek.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Palu dengan dua subyek penelitian yaitu siswa yang berada di kelas VIII SMPN 1 Palu Tahun Ajaran 2013-2014. Alasan penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Palu, yaitu sebagai berikut:

- a. SMPN 1 Palu merupakan sekolah yang terletak di kawasan strategis dan terdapat

- warung internet yang menyediakan fasilitas *online game* di sekitar lingkungan sekolah.
- b. Keterangan konselor sekolah mengenai banyaknya siswa yang melalaikan kewajibannya dan pelanggaran tata tertib sekolah karena bermain *online game*.
 - c. Rental *online game* yang ada di sekitar sekolah buka dari pagi sampai pukul 12 malam, sehingga memungkinkan siswa bermain *online game* sepanjang hari

Subjek dalam penelitian ini ditentukan dengan metode *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu karena menurut informasi guru BK bahwa kedua siswa cocok dijadikan subyek penelitian dan yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan sehingga memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2012: 300).

Jumlah subjek utama dalam penelitian sebanyak dua orang siswa yang berinisial RZ dan MT dan yang mengalami ketergantungan online game dan mereka berada di kelas VIII E dan VIII F. Kedua subjek dipilih secara selektif sebagai subyek dalam penelitian ini, karena keduanya memiliki masalah yang sama. Selain itu juga, mereka bersedia memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti selama penelitian berlangsung. Kedua subyek setelah pulang sekolah sering berada di warnet dekat sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Faktor-faktor penyebab kecanduan online game. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini membuat jenis permainan juga ikut berkembang, jika pada jaman dulu permainan sering dilakukan diluar rumah bersama semua teman menggunakan alat-alat yang ada dialam. Tetapi ketika jaman sudah menjadi berubah dengan tekonologi seperti saat ini, maka permainan anak pun menjadi salah satu yang berubah, saat ini anak-anak bermain dengan dirinya sendiri ditemani imajinasinya di depan sebuah layar monitor komputer. Dalam layar itu tampak gambar yang bergerak dengan dikendalikan melalui *keyboard* atau *joystick* dan anak-anak asyik menggerakkan *keyboard* itu dan ditunjang dengan konektivitas yang canggih dan cepat. Dengan cara inilah komunikasi baru

terjadi yang hanya melalui layar monitor dengan akses hampir ke seluruh dunia. Hal ini menjadi anak-anak lupa diri dan terkadang menjauhi lingkungan sosial sebenarnya hingga pada tahap inilah seseorang dikatakan kecanduan akan game online.

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 anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk game online telah mengambil alih pikirannya (Young, 2007).

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa faktor yang menyebabkan perilaku kecanduan akan game online pada subyek berawal dari faktor keluarga dan faktor sosial. Dalam keluarga, subyek memiliki fasilitas game yang dibutuhkan seorang gamers. Hal ini menjadi salah satu faktor pendukung seorang gamers memainkan perannya dalam menghibur diri dan untuk kesenangannya. Fakta yang terjadi pada kedua subyek berawal dari tersedianya fasilitas game di rumah dan pergaulan sosial dengan teman-teman serta keinginan yang kuat untuk menguasai game tersebut dengan berbagai cara seperti mencari tahu lewat internet, browsing atau bertanya dengan temannya di dunia maya.

Kedua subyek pernah menggunakan fasilitas internet di rumah dimana fasilitas tersebut mendukung aktifitas bermainnya. Terutama pada subyek MT dimana sampai saat ini dirumahnya masih tersedia fasilitas tersebut. Keberadaan internet pada saat ini tidak lepas dari aktifitas bermain anak-anak, dimana segala informasi yang mereka dapatkan akan sangat mudah dan menjadi pemicu terjadinya perilaku addictive khususnya game online.

Rasa ingin tahu yang besar dari seorang anak akan game yang sedang mendunia menjadi pijakan pertama seorang anak untuk mengeksplora game tersebut dengan berbagai cara.

Ada beberapa ciri-ciri seseorang dikatakan gamers atau kecanduan terhadap game online,

seperti selalu memikirkan tentang game, mencari waktu untuk bisa bermain game, meminta perangkat game, pandai menyimpan uang jajan untuk bermain game, bahkan sampai berbohong dengan keluarganya.

1. Aspek ketergantungan *game online* yang dirasakan siswa

Seperti pendapat Steinkuehler Constance & Dmitri Williams (2006: 885), bahwa *game online* telah menjadi sebuah media sosial yang dinamakan "Third Places". Menurut mereka, selain sebagai tempat untuk interaksi sosial secara formal antara orang dengan orang dengan kegemaran yang sama, *game online* juga dapat menjadi jembatan komunikasi untuk berbagai pandangan mengenai dunia dari orang yang berbeda pandangan dengan anda.

Menurut Yee (2002), mengenai adiksi *game MMORPG* menjelaskan bahwa adiksi *game* didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat dan merugikan diri sendiri yang berlangsung secara terus-menerus dan sulit diakhiri.

Kebiasaan berkomunikasi secara langsung *face to face* menjadi tergantikan oleh interaksi yang hanya terjadi di dunia maya. Ini adalah efek karena terlalu seringnya bermain *game online* sehingga anak-anak lupa akan kehidupan nyatanya. Mereka rata-rata kurang menalar secara baik jika ada permasalahan dikehidupannya apalagi memutuskan suatu tindakan. Karena itulah para *gamer* menjadi maniak dan kurang beraktifitas dengan kehidupan nyata.

Melihat kasus yang dialami oleh kedua subyek, walaupun durasi bermain *game* mereka terbatas namun segala macam cara mereka gunakan untuk dapat bermain *game* apapun jenisnya, baik main *game PS* di rumah, *game* di tablet, maupun sempatkan waktu bermain di tempat *game online*. Subyek RZ pernah kedatangan bolos bermain di warnet dekat sekolah, hal ini membuktikan bahwa subyek sedang mencari cara dan celah waktu untuk menyempatkan diri bermain *game online*. Perilaku seperti ini memberikan gambaran bahwa ketergantungan akan *game online* sangat besar pengaruhnya karena memang *system* yang diberikan oleh *game online* berusaha mengikat dan megajak si pemain untuk terus memainkannya. Memang pada awalnya komentar subyek akan *game online* ialah merasa senang dan hanya menjadi penghibur, akan

tetapi tanpa mereka sadari bahwa keberlangsungan kesenangan mereka tersebut menjadi candu dan berusaha mencari kesenangan itu secara terus-menerus dengan menggunakan fasilitas *game* yang bisa mereka dapati dengan mudah.

2. Dampak perilaku kecanduan bermain *game online*

Game online sudah menjamur dari waktu ke waktu dan penyebarannya sangat cepat melalui perangkat audio visual berteknologi tinggi. Ragam permainannya pun menjadi tak terbatas dan visualisasi yang disajikan lebih menarik dan menantang. Tujuan utama dari sebuah *game* adalah sebagai sarana hiburan, dimana seseorang yang memainkan merasa senang dan gembira setelah melakukan aktifitas dunia yang melelahkan. Bagi anak-anak, sarana bermain *game* adalah yang terbanyak digunakan untuk mencari kesenangan selain bermain dengan teman-temannya. Khususnya *game online* merupakan sesuatu yang lain dari aktifitas bermain *game* sehingga anak-anak menjadi tertarik untuk memainkannya. *Game online* sampai saat ini menyajikan beragam jenis permainan yang lebih canggih dan dibuat khusus untuk memikat siapa saja yang ingin memainkannya, dan jika telah memainkannya fitur-fitur yang ditawarkan menjadi lebih bagus lagi sehingga pemain menjadi lebih sering untuk memainkannya.

Penggunaan yang berlebihan dan perilaku yang muncul oleh pemain menjadi negatif maka efek buruk dari bermain *game online* menjadi sangat lekat pada diri si pemain.

Keadaan tersebut telah dirasakan oleh kedua subyek peneliti, dimana tanpa mereka sadari perilaku *addictive* bermain *game online* telah menjamah pada dirinya dengan sikap dan perilaku yang berlebihan akan bermain *game online*.

Efek behavioral yang timbul dari bermain *game online* dalam bentuk perilaku dan tindakan. Anak-anak berusaha meniru keadaan dirinya sesuai dengan *game* yang digemarinya. Seperti pada *game Point Blank* dan *Counter Strike*, dimana format permainannya perang dan kekerasan. Hal ini dapat mendidik anak menjadi keras kepala, susah mendengar siapa saja bahkan orang tua, asosial, bahkan menjadi lebih agresif dalam pergaulan.

Hasil penelitian Cao & Su (2006) pada siswa yang mengalami adiksi *internet game* di

Korea menunjukkan bahwa siswa dengan adiksi internet dengan mudah dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusan sendiri. Maka tidak heran jika anak dapat mengalami adiksi game karena pengaruh dari kekuatan game.

Berbagai dampak negatif yang timbul dari hasil bermain game online seperti; kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan kehidupan sebenarnya, membuat ketagihan, lupa waktu, mempengaruhi pola pikir dan sebagainya. Beberapa hal tersebut dialami oleh kedua subyek yang secara rutin bermain game online atau jenis game yang lainnya sebagai sarana alternative bermain game.

Apa yang dilakukan kedua subyek dalam aktifitas bermain game, kadang-kadang tidak diketahui oleh orang tua dan orang tua pun hanya mengetahui anaknya berangkat ke sekolah untuk belajar tetapi hal itu terkadang menjadi lain. Orang tua juga beranggapan bahwa anak bermain game karena kesenangan semata, akan tetapi mereka kurang pahami bahwa anak-anak akan terus mencari kesenangan itu yang akhirnya menjadi ketergantungan.

Kontrol dan pengawasan orang tua sangat berperan dalam aktifitas bermain anak, baik di sekolah, lingkungan bermain atau di dalam rumah. Melihat kasus kedua subyek rata-rata mereka mendahulukan aktifitas bermainnya ketimbang aktifitas belajarnya atau yang lain. Hal ini membuktikan bahwa bermain game menjadi prioritas utama kedua anak tersebut untuk mencari kesenangan.

Selain dampak negatif yang ditimbulkan oleh aktifitas bermain game online, ada juga dampak positif yang menurut peneliti bisa menjadi nilai lebih dari bermain game diantaranya, mendapatkan teman baru, mampu mempelajari komputer lebih baik dengan bahasa Inggris dalam game dan bahasa internet, meningkatkan konsentrasi dan strategi. Hal tersebut diharapkan dapat lebih menonjol jika diterapkan dalam perilakunya. Penguasaan komputer saat ini sangat diperlukan guna peningkatan daya imajinasi dan kreasi dalam pembangunan. Hampir semua bidang keilmuan menggunakan perangkat komputer sebagai sarana penunjang utama dalam menjalankan kegiatannya. Fenomena ini kadang-kadang tidak diberikan tindak lanjut kepada siswa gemar

bermain game yang menguasai komputer sehingga kesannya siswa tersebut hanya bermain game untuk kesenangan semata.

3. Layanan BK yang telah diberikan oleh Guru BK

Sejauh ini belum ada penanganan khusus tentang siswa yang ketergantungan *game online*. Penanganan yang dimaksud hanya bersifat situasional yang dilakukan ketika terjadi pelanggaran tata tertib sekolah. Akan tetapi proses konseling tetap dilakukan guna mencegah terjadinya sikap dan perilaku siswa yang kurang baik. Menurut hasil penelitian, dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti bahwa pelanggaran tata tertib yang dilakukan oleh subyek di karenakan keinginan untuk bermain game online di warnet.

4. Program BK yang efektif untuk mengurangi ketergantungan game online siswa

Melalui penelitian ini, peneliti mempelajari karakter dari masing-masing jenis game online yang sebenarnya banyak manfaat yang baik jika diberikan penyaluran yang baik pula.

Menurut Caldwell & Cunningham (2010), Kegiatan dalam rangka pencegahan adiksi internet yang semakin meluas ini harus menyediakan dasar informasi yang kuat tentang adiksi, diskusi tentang tanda-tanda peringatan yang akan terjadi, penilaian sederhana tentang gejala adiksi internet termasuk game online, dan sumber daya baik dari lokal dan berbasis web yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penanganan adiksi internet menurut Young (Caldwell & Cunningham, 2010); menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan game online dapat berupa:

1. Mengurangi waktu bermain game
2. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain game dan kewajiban
3. Memberi dukungan sosial melalui orang atau teman bermain
4. Terlibat langsung dengan pemain game sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam control yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti mencoba menawarkan beberapa cara penanganan ketergantungan game online pada siswa yaitu:

1. Bagi pihak sekolah memberikan

kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar / *workshop* kepada orang tua siswa tentang game online dan masalah yang akan ditimbulkan.

2. Mengatur waktu belajar dan waktu bermain anak
3. Dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah sebaiknya memasukkan materi tentang game online dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih jenis-jenis game yang edukatif.
4. Menjalani komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua
5. Memberikan waktu khusus untuk bermain game dan mengajarkan anak untuk bertanggungjawab dengan apa yang dilakukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian studi kasus ini memberikan gambaran tentang perilaku kecanduan siswa terhadap aktifitas bermain game online, yang meliputi faktor-faktor penyebab kecanduan bermain game online, mekanisme psikologis perilaku kecanduan game online dan dampak sosial perilaku kecanduan bermain game online. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor-faktor penyebab kecanduan bermain game online pada kedua subyek adalah:
 - a. Tersedianya fasilitas bermain game di rumah
 - b. Pengaruh lingkungan bermain game
 - c. Adanya keingintahuan tentang jenis game dan keinginan yang besar untuk memainkannya
2. Aspek ketergantungan yang dirasakan oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor adalah faktor internal yaitu mekanisme psikologis perilaku kecanduan bermain game online:
 - a. Bermain game online sebagai tempat mencari kesenangan
 - b. Mendapatkan dunia baru dalam bermain game online
 - c. Berbagai luapan emosi dapat dirasakan sebagai suatu yang menarik dalam bermain game online
3. Dampak perilaku kecanduan bermain game online

- a) Negatif
 - a. kedua subyek menjadi anak yang susah untuk di suruh oleh orang tua ketika asik bermain game
 - b. Jika sedang bermain kedua subyek menjadi lupa waktu
 - c. MT pernah bolos untuk pergi bermain game online.
 - d. Kedua subyek menjadi kurang bergaul dengan teman-temannya dan lebih aktif dengan teman dunia maya dalam bermain game online
- b) Positif
 - a. kedua subyek mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik.
 - b. kedua subyek paham dan dapat mengerti serta mengartikan bahasa inggris yang terdapat pada game online dan internet.
4. Tidak ada pemberian layanan khusus tentang ketergantungan game online kepada siswa, akan tetapi hanya bersifat situasional.
5. Ketergantungan siswa terhadap game online merupakan suatu kasus yang perlu ditangani secara khusus dengan penelusuran kasus yang lebih baik, karena jika dibiarkan akan berakibat negatif bagi siswa dalam pembelajarannya dan psikologis siswa tersebut.

Bermain game online bagi seorang anak ialah hal yang mengasikkan dan merupakan pengalaman yang luar biasa jika dapat berhubungan dengan orang lain via internet. Hal-hal yang berdampak buruk bagi pemain game online dirasakan oleh orang-orang sekitarnya karena pemain game online hanya merasakan kesenangan bermain saja tanpa batasan ruang dan waktu.

Melihat kasus dari penelitian ini, peneliti mencoba memberikan beberapa cara penanganan untuk menghindari seorang anak menjadi kecanduan bermain game online, diantaranya:

1. Memberikan pengertian tentang penggunaan fasilitas bermain game, seperti PS atau sejenisnya sebagai media bermain saja.
2. Pengawasan anak perlu dilakukan setiap hari dengan melihat kegiatan-kegiatan bermainnya, jika melihat keseringan anak bermain game online, sebaiknya larang anak untuk bermain game online.

3. Mengatur uang jajan anak sesuai kebutuhan sehingga anak dapat bertanggung jawabkan uang jajanya tersebut.
4. Membuat jadwal dan peraturan di rumah. Mengatur jadwal kapan bisa bermain game dan untuk belajar.
5. Cobalah untuk bermain game bersama anak anda, jika diberikan waktu bermain game. Sehingga orang tua dapat mengontrol dan tahu bagaimana aktifitas bermain game tersebut.

Bermain game memang susah untuk dijauhkan dari anak-anak, akan tetapi perilaku bermain game yang berlebihan merupakan hal yang perlu menjadi perhatian bagi orang tua.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan kepada beberapa pihak untuk dapat menindaklanjuti sebagai berikut:

1. Bagi akademisi, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling dalam upaya penanganan kecanduan bermain game online.
2. Bagi peneliti, menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan teknologi yang berbasis multimedia dengan melihat dampak positif yang ditimbulkan oleh penggunaan game online.
3. Bagi konselor, sebagai bahan informasi dalam mengkaji dan memberikan penyaluran yang tepat bagi pengguna game online
4. Bagi siswa, permainan hanya sebagai sarana hiburan dan sekiranya tetap mengutamakan pembelajaran di sekolah.
5. Bagi mahasiswa, sebagai referensi dalam peningkatan pengetahuan akan teknologi game online
6. Bagi orang tua siswa dan masyarakat, bahwa fenomena bermain game online bukan hanya untuk kesenangan semata akan tetapi banyak dampak yang terjadi untuk itu perlu pengawasan dan bimbingan kepada anak-anak sehingga tidak menjadi kecanduan.

among Chinese adolescents: prevalence and psychological features. © 2006 The Authors Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd.

Constance A. Steinkuehler and Dmitri Williams, 2006. Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places”. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 11(2006) 885–909 ©2006 International Communication Association.

Griffiths, M. (2000). “Does Internet and Computer addiction exist? Some case study evidence.” *CyberPsychology & Behavior*. 3: 211-218.

Henry, Samuel. (2009). Pengguna Online game di Indonesia mencapai 6 Juta Pemain! Fantastis.[Online]. Tersedia di: <http://samuelhenry.com/pengguna-game-online-di-indonesia-mencapai-6-juta-pemain-fantastis>. diakses 16 Februari 2013.

Heppner, P.P., Wampold, B.E., Kivlighan, D.M. (2008). *Research Design in Counseling*. Third Edition. Singapore: Thomson Brooks/Cole.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yee, N. (2002). “Ariadne – Understanding MMORPG Addiction” by Nicholas Yee, 2002. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>.

Young, K. S. (2009). “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents”. *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.

DAFTAR RUJUKAN

- Caldwell Charmaine D. & Teddi J. Cunningham, 2010. *Internet Addiction and Students: Implications for School Counselors*.
- Cao F. & L. Su, (2006). *Internet addiction*