

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Globalisasi merupakan proses yang dikenal di seluruh dunia, hasil dari teknologi canggih termasuk *smartphone*, yang bertujuan untuk menyederhanakan aktivitas kehidupan manusia. Salah satu penerapan teknologi informasi adalah penggunaan *smartphone* dengan jaringan internet untuk kepentingan pendidikan. Dalam hal ini, internet merupakan sumber daya yang dapat diakses oleh para remaja untuk memenuhi kewajiban mereka dalam belajar. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar pengguna teknologi menggunakan internet untuk bermain *game online* sebagai hiburan. Menurut Young, *game online* didefinisikan sebagai situs web yang menyediakan berbagai macam permainan yang memungkinkan pengguna terhubung ke internet secara bersamaan dari domisili yang berbeda melalui jaringan komunikasi online. (Febriandari, 2016:50).

Game online adalah cara lain untuk menghibur dan menghilangkan kebosanan setelah menyelesaikan rutinitas yang melelahkan. Hal ini dikarenakan, bermain *game online* menciptakan kegembiraan dan menghilangkan stress. *Game online* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menantang. Oleh karena itu, *game online* menarik bagi mereka yang ingin merasakan kesenangan bermain *game online* kapan saja. Hal ini

dapat membuat seseorang tidak hanya menjadi pecinta *game online*, tetapi juga kecanduan.

Game online populer di Indonesia sejak lama dan tidak butuh waktu lama dalam penyebarannya. Jenis-jenis *game online* yang populer di Indonesia adalah *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG), *Free Fire*, *Arena of Valor* (AOV), *Clash of Clans* (COC), *Rise of Empires* (ROE), *DOTA*, *Linerage2 Revolution*, *Space Commander*, *SUP Multiplayer Racing*, dan lain-lain. Selain menghibur dan menarik banyak orang, pemerintah juga menerapkan kebijakan untuk mengubah *game online* menjadi kompetisi olahraga elektronik yang biasa disebut dengan *e-sports*. Ada beberapa jenis *game online* yang digunakan sebagai *e-sports* diantaranya yaitu *Mobile Legends*, AOV, PUBG, *Dota 2*, *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO), *Point Blank*, *League of Legends*, dan *Starcraft*. Popularitas game setiap tahun selalu berubah. Dalam tujuh tahun terakhir COC menjadi game paling populer di semua kalangan. Namun lama kelamaan permainan COC perlahan mulai terlupakan, kebanyakan sekarang beralih pada *game online* baru, yaitu *Mobile Legends* yang sampai saat ini menjadi *game online* terfavorit dan paling terpopuler. (Putri, 2021:2)

Mobile Legends merupakan “game” berbasis internet yang populer di seluruh dunia, khususnya di Indonesia. Semua orang menyukai *game* ini karena tipe *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dan fitur-fiturnya yang menarik. Permainan ini membutuhkan kerjasama tim yang baik,

karena dengan adanya kerja tim akan memberi peluang untuk menang. Permainan ini dibagi menjadi dua tim yang terdiri dari lima lawan lima. Dalam game ini memiliki tiga jalur dalam satu peta, yaitu *Top Line* (jalur atas), *Middle Line* (jalur tengah), dan *Bottom Line* (jalur bawah). Selain itu dalam permainan ini ada 2 *tower* utama dan 18 *tower* pertahanan, masing-masing tim memiliki 1 *tower* utama dan 9 *tower* pertahanan. Jika salah satu tim dapat menghancurkan *tower* utama lawan, maka permainan berakhir.

Game online Mobile Legends saat ini sedang populer terutama di kalangan remaja. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Salah satu ciri masa remaja adalah keingintahuan mereka untuk mencoba hal-hal baru, seperti *game online*. Remaja sangat rentan terhadap pengaruh teman sebaya yang ingin terlibat, yang menimbulkan banyak masalah. Misalnya mengalami kecanduan *game online*. Sikap seseorang yang selalu bermain *game online* sepanjang waktu dapat membuat remaja kurang produktif, merusak pola tidur, mengabaikan tugas sekolah, menghabiskan uang jajan sekolah untuk *game online*, dan berbagai perubahan emosi yang memicu konflik. Banyak remaja mengaku bahwa tujuan bermain *Mobile Legends* adalah untuk menghilangkan rasa lelah. Mengingat seberapa sering mereka bermain *game online Mobile Legends*, banyak remaja yang lupa waktu bahkan dapat disebut sudah kecanduan.

Kecanduan *game online* adalah jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet dan dikenal dengan *internet addictive disorder* (gangguan kecanduan internet). (Amran, 2020:119). Menurut *International Classification of Diseases* (ICD-11), kecanduan *game online* adalah gangguan perilaku *game online* yang ditandai dengan gangguan mental yang memprioritaskan *game online* daripada aktivitas sehari-hari lainnya. Oleh karena itu, kecanduan tidak hanya untuk pengguna narkoba, tetapi juga kepada remaja yang bermain *game online*. Selain itu, bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan akan berdampak negatif bagi remaja

Kecanduan *game online* memiliki dampak negatif seperti mengorbankan kehidupan nyata hobi, tidur, pekerjaan, pendidikan, bersosialisasi, obsesi bermain, agresi, permusuhan, prestasi akademik menurun, dan gangguan memori. Seseorang yang kecanduan *game online* dapat bermain selama 5-6 jam perhari bahkan lebih dari itu. Penarikan mengacu pada perasaan marah, gugup, mudah tersinggung, dan bahkan depresi yang dialami oleh mereka ketika akses internet terputus. Selain itu, efek negatif dari kecanduan *game online* akan mengasingkan diri dari keluarga, mengabaikan pekerjaan, kelelahan, dan kesehatan yang buruk.

Remaja akan sulit dihentikan jika sudah kecanduan bermain *game online Mobile Legends*. Hal ini dikarenakan *game online Mobile Legends* pemain tidak dapat menyelesaikan permainan tersebut. Hal ini dikarenakan, permainan ini tidak terbatas atau tidak bisa dijeda. Ketika

remaja mencoba-coba untuk bermain *game online Mobile Legends*, maka mereka akan mendapatkan kesenangan dalam bermain game. Oleh karena itu, dari awalnya untuk coba-coba sampai menjadi kecanduan dan membuat rutinitas dalam kehidupan yang membuat pola hidupnya berubah total. Kemana pun dan dimana pun pasti akan ia habiskan waktunya untuk bermain *game online* saja.

Dari keterangan ketua PIK-Remaja Desa Margajaya, remaja di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, kebanyakan dari mereka sudah kecanduan bermain *game online*. Biasanya remaja akan dikatakan kecanduan apabila mereka bisa bermain *game online* lebih dari 4 jam dalam sehari. Remaja yang kecanduan bermain *game online* di Desa Margajaya ini memiliki perilaku yang agresif seperti mudah marah, mudah tersinggung, sering berkata kasar, memiliki perasaan gelisah ketika tidak bermain satu hari, sering meninggalkan atau menunda tugas-tugas sekolah dan juga beribadah, pola hidupnya berantakan dikarenakan sering begadang dan telat makan, serta bisa bermain *game online* hingga 5-6 jam dalam sehari, bahkan bisa lebih dari itu yaitu hingga 11 jam perhari. Selain menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*, mereka juga bisa menghabiskan uang jajan hingga puluhan ribu bahkan ratusan ribu hanya untuk melakukan *Top Up* pada permainan tersebut.

Apabila dilihat dari permasalahan semacam ini, sebagai langkah dalam upaya menurunkan tingkat kecanduan *game online* yang terjadi pada remaja maka perlu diberikan layanan konseling. Ada berbagai

macam layanan dalam konseling yang digunakan untuk melakukan proses konseling, salah satunya yaitu menggunakan layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi kecanduan *game online* pada remaja. Dalam bimbingan kelompok ini bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing remaja agar dapat mengurangi kecanduan bermain *game online Mobile Legends*.

Berdasarkan latar belakang diatas, bahwasanya ada beberapa remaja yang mengalami kecanduan *game online Mobile Legends* di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang. Negara-negara menyadari bahwa kecanduan *game online* adalah masalah yang perlu ditangani atau dicegah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Bimbingan Kelompok dalam Meminimalisir Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends terhadap Remaja”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* pada remaja di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang?
2. Bagaimana hasil bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* terhadap remaja di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui proses bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* pada remaja di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.
2. Mengetahui hasil bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* terhadap remaja dari di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, pengembangan, dan pemahaman tentang dampak negatif kecanduan bermain *game online Mobile Legends* pada remaja melalui layanan bimbingan kelompok.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan agar orang tua dapat memantau dan mengawasi secara dekat dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada anak-anaknya.

- b. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan sebagai informasi tentang dampak negatif bermain *game online Mobile Legends* pada remaja.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan serta ilmu pengetahuan sehingga dapat mengembangkannya dengan lebih baik secara teoritis maupun praktis.

E. Landasan Pemikiran

1. Hasil Penelitian Sebelumnya

Penelitian terdahulu sangat bermanfaat bagi peneliti, sebab bisa menjadi pembanding untuk penelitian sekarang. Sehingga bisa diketahui kelebihan serta kekurangannya. Maka penulis akan menjadikan beberapa skripsi terdahulu untuk bisa menjadi bahan perbandingan, diantaranya yaitu:

- a. Skripsi Yasmin Khoerunnisa Aprilia dari Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung (2020) yang berjudul “Konseling Kelompok dengan Pendekatan *Rasional Emotive Therapy* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ciparay”. Penelitian ini memakai penelitian kualitatif menggunakan metode deskriptif. Hasil dari penelitian ini bahwa pemberian konseling kelompok melalui pendekatan REBT dapat memberikan perubahan pada siswa yang awalnya irasional menjadi rasional.

- b. Skripsi Indah Pujawati dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan (2021) yang berjudul “Model Bimbingan Preventif Orang Tua Dalam Mencegah Adiksi *Game Online* Pada Remaja Di Desa Air Teluk Hessa Kecamatan Air Batu”. Penelitian ini mengarah kepada bimbingan orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada remaja. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa orang tua memiliki hambatan dalam mencegah remaja yang kecanduan *game online*, hal ini dikarenakan kepribadian anak yang sulit menerima masukan dari orang tuanya.
- c. Skripsi Mardiana dari Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai (2021) yang berjudul “Efektivitas Konseling Kelompok Untuk Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Di MAN 2 Sinjai”. Penelitian ini bertujuan untuk meminimalisir ketergantungan siswa di MAN 2 Sinjai terhadap *game online*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode survey. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode non probability sampling. Sampel untuk penelitian ini adalah 15 siswa yang kecanduan *game online*. Penelitian menunjukkan bahwa konseling kelompok 71.7% efektif dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa di MAN 2 Sinjai.
- d. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian Yasmin, peneliti menggunakan konseling kelompok melalui

pendekatan REBT, sedangkan penelitian ini menggunakan bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends*. Pada penelitian Indah, peneliti menggunakan bimbingan dari orang tua dalam penelitian, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan tenaga profesional dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends*. Serta pada penelitian Mardiana, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.

2. Landasan Teori

a. Bimbingan Kelompok

Bimbingan ialah proses bantuan yang diberikan oleh orang yang profesional/konselor kepada satu orang atau lebih, baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Menurut Natawidjaja, bimbingan adalah proses berkelanjutan yang memungkinkan individu memahami dirinya sendiri, mengarahkan dirinya sendiri, dan bertindak sesuai dengan tuntutan dan kondisi di lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan kehidupan pada umumnya. (Satriah, 2016:1).

Bimbingan kelompok adalah jenis bantuan yang diberikan oleh konselor, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial, kepada klien melalui kegiatan kelompok, yang bertujuan untuk membantu klien merencanakan dan mengambil keputusan yang tepat untuk menunjang kehidupannya. Sukardi menjelaskan, layanan bimbingan kelompok

adalah layanan bimbingan yang memungkinkan siswa secara bersama-sama menerima berbagai materi dari sumber tertentu (khususnya konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari serta pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Sedangkan menurut Prayitno bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan menggunakan dinamika kelompok. Artinya, semua remaja dapat berinteraksi satu sama lain dalam kegiatan kelompok dan bebas untuk mengungkapkan pendapat, menanggapi, memberikan saran terkait kecanduan *game online* mereka. (Satriah, 2016:5).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu proses bantuan yang dilakukan dalam kelompok dimana klien dapat berinteraksi, mengungkapkan pendapat, menanggapi dan memberi saran dalam kegiatannya.

b. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan ialah kebiasaan atau perilaku yang tidak sehat, merusak diri sendiri yang sulit dihentikan oleh individu. Menurut Young, kecanduan *game online* adalah perilaku yang membuat seseorang ingin terus bermain *game online* dan mereka tidak memiliki kekuatan atau kendali untuk menghentikannya. (Trisnani: 2018:13)

Kecanduan *game online* adalah keinginan untuk terus bermain *game online* yang memakan banyak waktu serta mungkin individu tidak dikendalikan oleh seseorang pecandu *game online*. Menurut Yee,

kecanduan *game online* merupakan perilaku individu yang ingin terus bermain *game online*, menghabiskan banyak waktu, dan mungkin tidak dapat mengontrol atau mengendalikan individu yang terpengaruh.

Berdasarkan definisi di atas, perilaku kecanduan *game online* adalah perilaku yang memungkinkan seseorang ingin terus bermain *game online* sehingga membuat pemainnya menghabiskan waktu secara eksklusif untuk *game online*, yang mungkin tidak dapat dikendalikan oleh individu tersebut, serta tidak ada kekuatan untuk menghentikannya.

3. Kerangka Konseptual

Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti mengukur kecanduan *game online* mengambil dari teori Chen dan Chang bahwa kecanduan *game online* memiliki empat aspek diantaranya yaitu *compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). (Trisnani, 2018:76).

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka skema penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Konseptual Penelitian

F. Langkah-Langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang. Dalam melaksanakan studi kasus ini diambil berdasarkan atas beberapa pertimbangan yaitu yang pertama keterjangkauan lokasi penelitian dengan peneliti, baik dilihat dari segi tenaga ataupun dari segi efisien waktu. Kedua adanya

pertimbangan bahwa di daerah ini terdapat populasi yang sesuai dengan penelitian ini daripada lokasi lain.

2. Paradigma dan Pendekatan

Paradigma adalah cara dasar untuk memahami, berpikir, menilai, dan bertindak atas hal-hal yang bersifat realitas. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Alasan penggunaan paradigma ini adalah untuk memberikan pemahaman yang mendukung proses memaknai peristiwa. Peneliti ingin mengetahui proses dan hasil dari bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* terhadap remaja.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Dengan kata lain, peneliti ingin lebih memahami dan menemukan makna peristiwa atau fenomena yang mempengaruhi orang-orang dalam situasi yang paling spesifik. Pendekatan ini mencakup segala macam aspek subjektif dari hubungan antara sikap dan perilaku seseorang.

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang cenderung deskriptif dan menggunakan teknik analisis. Salah satu alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah untuk menemukan dan memahami apa yang melatarbelakangi fenomena

yang terjadi di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, dengan menggunakan hasil wawancara dan observasi.

4. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terkait dengan:

- 1) Data tentang proses bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends*.
- 2) Data tentang hasil bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* terhadap remaja.

b. Sumber Data

1) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian oleh peneliti. Pengumpulan data berupa hasil wawancara langsung dengan kepala desa, ketua PIK-Remaja dan beberapa remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Data sekunder berupa data tambahan yang dikumpulkan oleh peneliti dari beberapa buku

dan jurnal tentang kecanduan *game online*, serta penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan masalah penelitian.

5. Penentuan Informan

a. Informan

Dalam penelitian mengenai bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* terhadap remaja di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang. Ini membutuhkan informan yang mengetahui dalam permasalahan penelitian ini. Informan dalam penelitian ini adalah remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

b. Teknik Penentuan Informan

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menentukan informan yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian, yaitu kepada remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

6. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Peneliti mengamati lokasi di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang melalui observasi. Peneliti dapat mengamati, memperhatikan, dan melihat apa yang terjadi di daerah

ini secara lebih rinci terkait fakta-fakta subjek yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, peneliti terlibat langsung dalam penelitian.

b. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada kepala desa, ketua PIK-Remaja, dan remaja yang kecanduan bermain *game online Mobile Legends* di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang. Dengan menggunakan metode ini penelitian dapat mengeksplorasi informasi dari subjek secara mendalam.

7. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses secara sistematis mengekstraksi dan menyusun data dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menggambarannya dalam unit, mensintesiskannya, dan mengidentifikasi apa yang penting dan akan dipelajari. Serta menarik kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. (Sugiyono, 2016). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Menurut Sugiyono, reduksi data merupakan merangkum, menentukan hal-hal yang pokok, memfokuskan dalam hal-hal yang krusial, dicari tema dan polanya. Reduksi data dalam penelitian ini

yaitu data yang telah diperoleh di lapangan mengenai proses bimbingan kelompok dan kecanduan bermain *game online Mobile Legends* pada remaja, dan hasil bimbingan kelompok untuk meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* terhadap remaja di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

b. Penyajian Data (*Display Data*)

Setelah reduksi data, tahap selanjutnya adalah penyajian data atau *Display Data*. Penyajian data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk membantu peneliti memahami data yang dihasilkan di lapangan yang berkaitan dengan tema yang diangkat yaitu bimbingan kelompok untuk meminimalisir kecanduan bermain *game online Mobile Legends* terhadap remaja di Desa Margajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

c. Penarikan Kesimpulan (*Concluding Drawing Verivication*)

Langkah ketiga pada proses analisis data merupakan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pada kesimpulan, data penelitian berupa jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal. Pada bagian ini, peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi.