



PERILAKU KECANDUAN PERMAINAN INTERNET DAN FAKTOR PENYEBABNYA PADA SISWA KELAS VIII

Trecy Whitney Santoso[✉] DYP Sugiharto, Suharso

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2012
Disetujui September 2012
Dipublikasikan April 2013

Keywords:

internet game addiction behavior, factors cause

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis-jenis kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subyek penelitian berjumlah lima orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. Teknik analisis data diperoleh dari saat pengumpulan data dan setelah pengumpulan data (reduksi data dan penyajian data). Hasil penelitian terdapat tiga siswa yang mengalami kecanduan sebab telah memenuhi tiga dari enam jenis kecanduan permainan internet yakni FE (euphoria, tolerance, withdrawal, dan relapse and reinstatement), AA (cognitive salience, euphoria, intrapersonal conflict, dan tolerance), dan DS (euphoria, intrapersonal conflict, tolerance, dan relapse and reinstatement). Sedangkan AP (euphoria dan intrapersonal conflict), dan PG (cognitive salience dan euphoria) masing-masing baru memenuhi dua dari enam jenis kecanduan permainan internet. Dan secara keseluruhan semua jenis kecanduan permainan internet dan keenam factor penyebab kecanduan permainan internet (kurang perhatian dari orang tua siswa, stres atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh) dialami oleh siswa.

Abstract

This research aims to know the types of internet game addiction and a contributing factor to the 8th grade in SMP Negeri 1 Jatisrono Wonogiri. This type of research used is a qualitative case study approach. The study subjects were five students of class VIII at SMP Negeri 1 Jatisrono Wonogiri. Methods for collecting data using interviews and observation. Mechanical analysis of data obtained from the current data collection and after data collection (data reduction and presentation of data). The results showed three students who have addiction because they are including of the six types of internet game addiction that FE (euphoria, tolerance, withdrawal, and relapse and reinstatement), AA (cognitive salience, euphoria, intrapersonal conflict, and tolerance), and DS (euphoria, intrapersonal conflict, tolerance, and relapse and Reinstatement). While AP (euphoria and intrapersonal conflict), and PG (cognitive salience and euphoria) each student have two of six types of internet game addiction. Overall, all types of internet game addiction and the sixth factor causes internet game addiction (less attention from parents, stress or depression, lack of control, lack of activity, the environment, and parenting) experienced by students.

©2013 Universitas Negeri Semarang

[✉]Alamat korespondensi:

Gedung A2, Kampus Sekarang gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: journalsbkunnes@yahoo.com

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah permainan internet atau sering disebut dengan game online. Sebagai media, permainan internet sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

Fenomena maraknya permainan internet juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas permainan internet dalam tiap komputer yang disediakan. Hanya dengan membayar biaya yang relatif murah yaitu sebesar Rp. 3.000 per jamnya individu betah menghabiskan waktu berjam-jam dalam kesenangannya bermain permainan internet. Karena kemudahan tersebut maka banyak orang yang dapat memainkan permainan-permainan yang ada di internet tersebut. Tak hanya untuk orang dewasa, bahkan siswa sekolah pun telah pintar memainkannya permainan internet tersebut.

Secara garis besar setiap orang perlu mengembangkan hubungan sosial, terutama bagi siswa. Siswa sangat membutuhkan dorongan atau koneksi hubungan dengan orang lain. Dalam interaksinya, siswa bisa menjalin hubungan dengan teman-temannya dan lain-lain. Namun, di dunia teknologi jaman sekarang yang berkembang pesat, sebagian siswa ada yang merasa tidak perlu berhubungan dengan orang lain. Siswa lebih memilih melakukan segala sesuatunya dengan teknologi.

Ditemukan kasus, dua remaja berusia 16 tahun di Kediri melakukan tindakan pencurian di salah satu gerai penjualan telepon genggam dikarenakan kecanduan permainan internet. Sedangkan di luar negeri, seorang

perempuan asal Korea tega membunuh bayi yang baru dilahirkannya. Bayi tersebut lahir saat wanita muda itu sedang bermain permainan internet di warnet. Sedangkan yang dialami siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jatisrono yang berinisial AP adalah AP bermain permainan internet selama \pm 6 jam/hari dan mulai tak memperdulikan orang lain. Begitu juga dengan FE siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jatisrono, hampir tiap hari dia pergi ke warnet hanya untuk sekedar bermain permainan internet dan berakibat pada nilai rapotnya yang mengalami penurunan. Dari data kedua siswa tersebut, mereka tidak menyadari bahwa apa yang dilakukannya akan menimbulkan dampak negatif berkepanjangan dari penggunaan permainan internet.

Dari kasus tersebut, maka apabila dibiarkan berlarut-larut akan mengganggu perkembangan siswa tersebut, baik di sekolah maupun di lingkungan rumah. Sedangkan menurut Ongkie (Smart, 2010) mengemukakan bahwa seseorang dikatakan kecanduan permainan internet jika seseorang menghabiskan waktu lebih dari 14 jam per minggu. Seorang pecandu permainan internet akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan secara ekstrim mereka dapat sehari-hari berada di depan komputer untuk bermain permainan yang mereka sukai. Apabila seseorang telah menjadi pecandu maka akan berdampak pada keadaan psikis maupun fisiknya, khususnya seseorang yang kecanduan permainan internet.

Berdasarkan kasus yang ada, maka diperlukan tindakan untuk mengetahui jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya. Studi kasus dalam rangka pelayanan bimbingan merupakan metode untuk mempelajari keadaan dan perkembangan seorang siswa secara lengkap dan mendalam, dengan tujuan memahami individualitas siswa dengan lebih baik dan membantunya dalam perkembangan selanjutnya (WS Winkel, 2007). Menurut WS Winkel (2007), studi kasus (case study) berbeda dengan riwayat hidup (case history), karena yang terakhir hanya merupakan

pengumpulan data tentang riwayat hidup seorang siswa dalam berbagai aspek kehidupannya, sedangkan studi kasus mengandung pula analisis terhadap hubungan antara data yang terkumpul, disertai interpretasi dan rekomendasi tindak lanjut (follow up).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam judul penelitian ini adalah "Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri)".

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini berjenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.. Subyek penelitian dalam penelitian ini berjumlah lima orang siswa dari kelas VIII C, VIII D, VIII E, VIII F, dan VIII G. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi. Keabsahan data yang digunakan menggunakan triangulasi data, dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber. Teknik analisis data diperoleh dari saat pengumpulan data dan setelah pengumpulan data (reduksi data dan penyajian data).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada kelima siswa kelas VIII maka jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet yang dialami adalah yang pertama adalah jenis euphoria (mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain permainan internet), gejala-gejalanya yakni karena pusing dengan tugas-tugas sekolah permainan internet membuat siswa terhibur, siswa senang apabila memenangkan permainan, siswa senang apabila menemukan permainan internet yang baru, siswa selalu tersenyum dan tertawa saat bermain permainan internet. Yang kedua adalah jenis tolerance (aktivitas bermain permainan internet mengalami peningkatan secara progresif selama

rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan), gejala-gejalanya yakni siswa selalu meningkatkan permainannya selama 5-10 menit. Yang ketiga adalah jenis withdrawal (perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain permainan internet), gejala-gejalanya yakni siswa merasa gelisah apabila sehari tidak pergi ke warnet. Yang keempat adalah relapse and reinstatement (kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol), gejala-gejalanya yakni siswa yang pada awalnya bermain permainan internet selama 1 jam permainan, namun semakin lama semakin bertambah intensitas waktunya untuk bermain permainan internet. Yang kelima adalah jenis cognitive salience (dominasi aktivitas bermain permainan internet pada level pikiran), gejala-gejalanya yakni permainan internet seperti dewa poker memang membutuhkan konsentrasi membuat siswa tak memperdulikan siapapun bahkan untuk kebutuhan dirinya sendiri, misalnya makan. Yang keenam jenis intrapersonal conflict (konflik yang terjadi dengan orang-orang sekitar) artinya, pertentangan muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya tentang tingkat dan tingkah laku yang berlebihan dan gejala-gejalanya adalah siswa jarang membantu orang tuanya di rumah, siswa sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tuanya yang sedang membutuhkan bantuannya sehingga membuat orang tuanya marah.

Sedangkan untuk faktor-faktor perilaku kecanduan permainan internet, Smart (2010) mengemukakan bahwa seseorang suka bermain permainan internet dikarenakan seseorang terbiasa bermain permainan internet melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan permainan internet sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain permainan internet. Beberapa faktor kecanduan permainan internet yang dialami oleh kelima subyek diatas adalah yang pertama

adalah faktor kurang perhatian dari orang terdekat, misalnya orang tuanya tidak peduli dengan aktivitas siswa sehingga siswa tak diperdulikan, antara orang tua dan siswa jarang mengobrol sehingga membuat hubungan tambah renggang, orang tua siswa kurang memberi perhatian karena sedang diperantauan, siswa sudah mempunyai laptop sendiri jadi jarang berkumpul dengan teman-temannya, siswa diasuh oleh pembantunya karena orang tuanya sibuk bekerja, siswa mempunyai tingkat emosional yang tinggi, jadi teman-teman menjauhinya. Yang kedua adalah stres atau depresi, misalnya siswa yang pendiam juga termasuk penyebab stress, artinya siswa akan tertutup, dan apabila mempunyai masalah maka siswa tidak akan bercerita dengan siapapun, dan siswa yang kesepian di rumah dan merasa sendirian membuat siswa stres. Yang ketiga adalah faktor kurang control, misalnya orang tua terlalu memanjakan siswa seperti membelikan kendaraan dan handphone pribadi. Sedangkan seharusnya untuk siswa kelas VIII semua itu belum terlalu dibutuhkan. Yang

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan terdapat tiga siswa yang telah mengalami kecanduan sebab tiga siswa tersebut telah memenuhi tiga dari enam jenis kecanduan permainan internet yakni FE (euphoria, tolerance, withdrawal, dan relapse and reinstatement), AA (cognitive salience, euphoria, intrapersonal conflict, dan tolerance), dan DS (euphoria, intrapersonal conflict, tolerance, dan relapse and reinstatement). Sedangkan AP (euphoria dan intrapersonal conflict), dan PG (cognitive salience dan euphoria) masing-masing baru memenuhi dua dari enam jenis kecanduan permainan internet. Dan secara keseluruhan semua jenis kecanduan permainan internet dan keenam factor penyebab kecanduan permainan internet (kurang perhatian dari orang tua siswa, stres atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh) dialami oleh siswa.

keempat adalah faktor kurang kegiatan, misalnya siswa yang tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler membuat siswa bosan dengan aktivitasnya yang hanya sekolah dan langsung pulang ke rumah. Dan mereka akan mencari kesibukan lain yakni bermain permainan internet, siswa sering bolos untuk berangkat les atau bimbingan belajar dan pergi ke warnet. Yang kelima adalah faktor lingkungan, misalnya jarak rumah siswa menuju warnet tidak terlalu jauh jadi siswa dapat dengan mudah mengakses permainan internet, sering berkumpul dengan pecandu permainan internet lainnya membuat siswa tidak bisa lepas dari permainan internet dan bahkan akan lebih parah. Yang keenam adalah faktor pola asuh, misalnya orang tua siswa terlalu cuek, terlalu sibuk dengan urusan masing-masing kepada siswa sehingga siswa merasa tak diperdulikan, jarang mengobrol juga membuat siswa tak dianggap dalam keluarganya, tidak pernah menegur apabila salah bukan tanda sayang melainkan tanda ketidakpedulian untuk siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Prof. Dr. Sudidjono Sastroatmodjo, M.Si., rektor Universitas Negeri Semarang, (2) Drs. Hardjono, M.Pd., dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, (3) Drs. Eko Nusantoro, M.Pd., ketua jurusan Bimbingan dan Konseling, (4) Gino, S.Pd, S.IP, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Jatisrono, (5) Prof. Dr. DYP Sugiharto, M.Pd., Kons., dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian manuskrip, (5) Drs. Suharso, M.Pd., Kons., dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian manuskrip, (6) Fendi Erman, Agus Ahmadi, David Setiawan, Andi Purwanto dan Putri Gita yang telah mengikuti penelitian dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Smart. 2010. Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan internet. Yogyakarta. A Plus Books
- Winkel. Hastuti. 2007. Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan. Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma