

FENOMENA PENYEBAB KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA

Guntur Arisandy Putra

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: guntur.18068@mhs.unesa.ac.id

Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd.

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : wiryonuryono@unesa.ac.id

Abstrak

Kecanduan game online peserta didik merupakan permasalahan serius yang memiliki urgensi yang harus segera diatasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang informasi mengenai fenomena penyebab kecanduan game online pada siswa SMKN 5 Surabaya dengan melihat faktor dan hasil yang didapatkan ketika bermain game online. Fenomena kecanduan game online merupakan permasalahan yang memiliki urgensi serius karena memiliki dampak pada kehidupan siswa, dampak serius yang relatif adalah siswa tidak masuk sekolah, tidak mengerjakan tugas dan bahkan melakukan tindakan kriminal. Pendalaman atau penelitian terhadap fenomena tersebut untuk diketahui penyebab dari fenomena kecanduan game online itu diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai wawasan mengenai kecanduan game agar diolah menjadi bahan materi layanan mengenai Penanganan kecanduan game dan sebagai upaya preventif. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus untuk mendeskripsikan permasalahan secara mendalam. Data yang diperoleh berasal dari teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

Kata Kunci : Kecanduan Game Online, Penyebab Kecanduan Game Online

Abstract

Online game addiction in students is a serious problem that must be addressed immediately. This study aims to describe information about the phenomenon that causes addiction to online games in students of SMKN 5 Surabaya. The phenomenon of online game addiction is a problem that has serious urgency because it has an impact on students' lives, the relatively serious impact is that students do not attend school, do not do assignments and even commit crimes. It is hoped that the deepening or research of this phenomenon to determine the cause of the online game addiction phenomenon is expected to provide benefits as an insight into game addiction so that it can be processed into service materials regarding handling game addiction and as a preventive measure. This research uses a case study method to describe the problem in depth. The data obtained came from interview, observation and documentation techniques.

Keywords : Online Game Addiction, Causes of Online Game Addiction

PENDAHULUAN

Internet merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memberi kesempatan kepada seluruh individu untuk dapat menerima akses informasi secara cepat, tepat, serta lebih efisien. Sekarang ini, banyak orang yang telah mengenal internet dimulai dari anak kecil hingga orang tua sekalipun mampu mengoperasikan guna mendapatkan kemudahan diberbagai bidang dalam memenuhi kepentingan eksklusif masing-masing.

Di era teknologi aktif saat ini bukan hal yang lumrah ketika di era teknologi yang pesat ini mampu membuat dampak memudahkan nya dan terdapat berbagai manfaat bagi para masyarakat, salah satu contoh adalah *game online* yang di rasakan oleh masyarakat mampu menjadi sebuah hiburan. Diartikan sebagai sebuah game yang dimainkan oleh banyak pemain melalui sambungan internet. Game online merupakan permainan yang harus dihubungkan menggunakan jaringan internet atau Local Area Network (LAN) sebagai sarana berkoneksi antar pemain yang tidak berada dalam satu kawasan pada satu permainan yang sama (Yonandi & Nursalim, 2020).

Di kalangan masyarakat muda game online ini sangat di gandungi, karena mereka menganggap sebagai sebuah wadah untuk tempat menghabiskan waktu senggang mereka, bahkan mereka, anak muda dapat bermain 3-4 jam per hari (Amanda, 2016). Untuk era saat ini tekonologi yang berkembang pesat *Gadget* tak hanya dipakai sebagai alat komunikasi, melainkan lebih sering untuk aktifitas daring dan salah satu nya *game online*. Sektor game didasari dengan sebuah alur kekerasan, intimidasi gender dan bahkan agresi. Bila dimainkan secara berkelanjutan dapat mengakibatkan sebuah perilaku menyimpang karena aksi atau perilaku dalam game membutuhkan tindakan yang dilakukan pemain (Henry, 2010).

Aspek kecanduan game online memiliki kesamaan dengan aspek jenis kecanduan lainnya, namun kecanduan game online termasuk dan dikategorikan sebagai sebuah kecanduan psikologis. Menurut (Chang & Chen, 2008) ada 4 aspek kecanduan game online: Pertama (Compulsion) Merupakan dorongan atau tekanan internal untuk bergerak atau melakukan sesuatu secara terus menerus untuk bermain game online. Kedua (Penarikan) Merupakan upaya dengan tujuan mencoba menarik diri atau menjauhkan diri dari sesuatu yang lain kecuali game online. Ketiga (Toleransi) Toleransi berkaitan dengan jumlah waktu

yang dihabiskan untuk melakukan sesuatu, sebagian besar pecandu game online mencoba untuk terus bermain atau tidak berhenti bermain sampai mereka merasa puas dan lupa waktu. Keempat (Interpersonal and health-related problems) Merupakan masalah yang berhubungan dengan interaksi individu dengan orang lain dan masalah kesehatan. Masalah kesehatan pecandu game online bisa berupa kurang tidur, dan tidak menjaga pola makan. Mereka yang kecanduan game online menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Calvert, dkk. (2009) mengatakan jika persistensi pelaksanaan bermain game online dengan jangka waktu lebih dari 4 hari/minggu juga dengan durasi bermain lebih dari 4 jam/hari akan menimbulkan kecanduan atau adiksi. Homgan mengatakan (2000) dalam Achmad (2010), ada dua hal mendasar yang harus diperhatikan untuk menentukan kegigihan penggunaan game online, yaitu frekuensi yang sering digunakan dan lamanya waktu yang digunakan setiap pengguna mengakses game online. Rini mengatakan (2011) game online adalah game berbasis elektronik dan visual. Game online dapat dikatakan sebagai tempat berbagai jenis permainan yang menghubungkan beberapa pemain di berbagai tempat yang saling terhubung oleh jaringan internet (Young, 2009).

Kecanduan game online jika berlangsung dalam kurun waktu yang lama akan berdampak relatif serius bagi penggunanya dalam berbagai bidang, misalnya membolos sekolah, enggan untuk mengerjakan tugas, hingga menurunnya prestasi akademik, bahkan sampai masalah kriminal seperti pencurian dan pembunuhan. Selain itu, dapat pula berpengaruh pada kerusakan atau terganggunya kesehatan fisik. Individu yang terlalu lama bermain game online atau lebih dari 4 jam sehari, akan merasakan sakit dibagian punggung dan mata dikarenakan terlalu lama menatap layar monitor dan terlalu lama duduk di tempat yang sama. Waktu istirahat menjadi berkurang, kelelahan berkepanjangan, sulit berkonsentrasi, depresi, hingga kesulitan ekonomi jika tidak dikelola dengan baik. Dari banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan oleh kecanduan game online, menjadikan permasalahan ini bersifat krusial yang memerlukan tindakan segera untuk mengatasinya. Dimana fenomena ini juga banyak dijumpai di berbagai negara termasuk Indonesia sendiri.

Game online ini memiliki beberapa media untuk memainkannya, seperti komputer pribadi (PC), konsol game (alat khusus untuk bermain game), dan smartphone. Secara umum, orang-orang hanya mengenal *game online* sebatas *PUBG*, *Free Fire*,

Mobile Legends serta *HAGO* saja. Namun, pada keadaan sebenarnya, game online mempunyai beragam jenis mulai permainan yang sederhana sampai dengan permainan yang kompleks dan berbayar.

Pada tempo sekarang ada sebuah game yang sekarang lagi viral atau sedang ramai untuk dimainkan pada kalangan remaja bahkan tidak hanya remaja namun orang-orang dewasa juga memainkan hal tersebut. Pada game ini pemain diajak untuk bermain seperti game *spin* angka, permainan kartu dan dadu. Peneliti melihat hal ini melalui realitas yang diamati dan beberapa forum media sosial seperti facebook dan instagram. Nama dari game tersebut adalah *higgs domino*.

Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan terhadap guru BK di SMKN 5 Surabaya ada satu siswa yang sedang proses ditangani oleh guru BK dimana siswa tersebut terindikasi sebagai siswa yang sedang kecanduan game online, siswa tersebut juga memainkan game yang sedang viral tersebut atau *higgs domino*. Siswa tersebut jarang masuk sekolah dan dalam keadaan belajar daring siswa juga jarang mengikuti kelas bahkan tidak mengerjakan tugas, namun menurut siswa tersebut permainan tersebut dapat menghasilkan sesuatu. Siswa tersebut juga sampai melakukan untuk menggadaikan Handphonenya berulang kali untuk dapat mendapatkan uang supaya bisa bermain game tersebut. Orang tua dari siswa tersebut juga sampai kebingungan karena anaknya tidak mau untuk sekolah.

Berkaitan dengan bimbingan dan konseling, dapat ditentukan rumusan masalah penelitian ini adalah apa saja penyebab remaja kecanduan game serta bagaimana hasil dari bermain game online, serta penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apa penyebab remaja kecanduan game serta bagaimana hasil dari bermain game online. Dipilihnya tema kecanduan game pada remaja dalam penelitian ini merupakan suatu langkah yang memiliki urgensi untuk diambil mengingat bermain game menjelma sebagai sesuatu yang lumrah di kalangan anak muda, bahkan game bisa dijadikan sebuah profesi yang dapat menghasilkan atau berkarir dalam duni game atau dikenal dengan e-sports. Penelitian ini diharapkan memberikan informasi tambahan mengenai kecanduan game sehingga berguna untuk penelitian lanjutan. Bagi konselor diharapkan memberikan manfaat sebagai wawasan mengenai kecanduan game agar diolah menjadi bahan materi layanan mengenai Penanganan kecanduan game dan sebagai upaya preventif.

METODE

Penelitian ini adalah sebuah penelitian kualitatif, menggunakan pendekatan studi kasus yang berorientasi untuk memperoleh informasi, ilustrasi, serta pengetahuan yang seksama tentang faktor penyebab kecanduan game pada remaja. Studi kasus artinya studi yang mendalam perihal individu serta jangka waktunya relatif lama, dilakukan terus menerus hingga mengumpulkan sebuah data tentang diri subyek pada keadaan masa sebelumnya, masa kontemporer dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Keuntungan penelitian studi kasus ialah peneliti bisa menyelidiki secara mendalam tentang permasalahan yang diangkat yang menjadikan studi kasus berupaya menginterpretasikan individu baik anak ataupun dewasa secara menyeluruh dengan totalitas lingkungan individu tadi. (Furhan, 2007).

Menurut (Creswell, 2010) pendekatan studi kasus adalah dimana sebuah peneliti berupaya mencari informasi objek nyata melalui pengumpulan data yang menyangkutkan bermacam sumber informasi majemuk. Penelitian kualitatif ini ialah sebuah penelitian yang bersifat deskriptif dan menggunakan analisis pendekatan yang induktif. Tindakan penelitian yang berfokus pada fakta di lapangan membuat penelitian lebih mementingkan proses daripada hasilnya. Metode ini menekankan pada makna, penalaran, definisi pada situasi tertentu dan pada umumnya berkaitan dengan hal-hal yang terjadi di kehidupan secara alamiah. Sebagaimana dengan kecanduan game pada siswa merupakan tindakan secara alamiah bukan perlakuan yang telah dikonsepskan.

Penentuan subjek penelitian ini dilakukan dengan teknik *non probability sampling* dengan menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016) *purposive sampling* merupakan sebuah teknik pengambilan data subjek yang dianggap tahu dan memahami tentang suatu obyek atau kondisi sosial yang akan diteliti. Populasi menggunakan siswa SMK Negeri 5 Surabaya. Adapun sampel penelitian adalah diambil dengan *purposive sampling*, dengan sampling dipilih berdasarkan karakteristik tertentu yang telah ditentukan, dengan orientasi agar subyek penelitian bersifat homogen sehingga sesuai dengan arah penelitian. Adapun karakteristik penelitian yaitu siswa yang termasuk dalam kategori kecanduan game dan guru BK yang ada pada sekolah. Subyek utama dalam penelitian ini ialah seorang siswa dari SMK Negeri 5 Surabaya yang menunjukkan adanya kecanduan game berdasarkan kriteria dari (Chang & Chen, 2008)

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data subyek sesuai dengan prioritas atau fokus penelitian yakni remaja yang kecanduan game. Teknik observasi yaitu Teknik dengan pengamatan langsung dan tidak langsung dalam periode tertentu sehingga diperoleh peristiwa yang diharapkan muncul.

Dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan wawancara langsung dengan narasumber yang diperlukan untuk mengumpulkan data yang diteliti. Pada Teknik ini, peneliti datang dan bertatap muka secara langsung dengan responden atau subjek yang diteliti serta peneliti menanyakan sesuatu yang sudah menjadi rencana dalam pedoman wawancara kepada responden atau subyek yang diteliti.

HASIL

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada narasumber, berikut hasil yang didapatkan Narasumber Vino (nama samaran) Vino merupakan seorang pelajar di salah satu sekolah di Surabaya yang berusia 17 tahun kelas 11, latar belakang subyek bermain game online karena merasa sarana bermain yang ada dialihfungsikan sehingga membuat subyek memilih untuk bermain game online, awal kali subyek bermain game online ialah mobile legend. Vino merasa ketika bermain game itu seperti tidak ingin lekas dan ingin terus menerus memainkannya. Subyek bermain sehari tiga sampai empat kali dalam sehari dengan durasi lebih dari 3 jam, lebih banyak bermain dalam game online PC walaupun game handphone menunggu teman-temannya untuk dapat dimainkan secara bersamaan. Subyek merasa bermain game dapat menghilangkan kebosanan dan kepuasan diri saja. Di kelas subyek juga mencuri-curi kesempatan untuk bermain game online walaupun itu hanya sekedar login di dalam gamenya. Orang tua subyek menyuruh untuk melakukan kegiatan di luar sekolah dan subyek menuruti dengan ikut kegiatan teater.

Narasumber Tegar (nama samaran)

Tegar merupakan seorang pelajar di salah satu sekolah di Surabaya berusia 17 tahun kelas 11. Subyek merasa dari waktu SMP ketika banyak tugas tegar mencoba untuk istirahat dengan memainkan game, awalnya subyek merasa bahwa bermain game sambil istirahat membuat senang sehingga lama-kelamaan subyek memainkan banyak game, bahkan subyek memiliki banyak teman game online, baik secara online, dirumah maupun di sekolah. Subyek memainkan game online saat pulang sekolah mulai dari pukul satu siang sampai pukul empat

sore, kemudian malamnya mulai pukul delapan sampai pukul sepuluh malam, subyek bisa bermain lebih dari 4 jam sampai 5 jam dalam sehari.

Ketika sekolah daring frekuensi bermain bisa lebih dari 4 kali dalam sehari dan dilakukan setiap hari.

Subyek bermain game karena ingin mencari kesenangan saja. Dari bermain game online tersebut subyek pernah menghasilkan sesuatu berupa uang dengan menjual akun-akun yang sudah dibangun menjadi lebih baik, subyek menjual akun tersebut sudah ada niatan atau direncanakan untuk dijual. Subyek juga berkeinginan untuk ikut turnamen game online.

Orang tua subyek tidak suka ketika subyek hanya bermain game saja, sehingga subyek dimarahi orang tuanya.

PEMBAHASAN

Perilaku kecanduan Game yang dimunculkan oleh kedua subyek yakni Vino dan Tegar memiliki faktor-faktor penyebab, berikut adalah faktor-faktor penyebab kecanduan game dari Vino dan Tegar

Faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan game online dari penelitian oleh Wan dan Chou (2007) bahwa seseorang yang mengalami kecanduan game terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab perilaku tersebut menjadi kecanduan seperti: adanya motivasi atau dorongan untuk dapat bermain game online, kurangnya pengendalian pada diri, hanya untuk pemenuhan kebutuhan psikologis, keinginan untuk berprestasi atau juara dalam permainan game online, dan hingga merasa kesepian.

Sedangkan menurut Supendi (2012) bahwa ada dua faktor seseorang yang mengalami kecanduan pada permainan game online, yakni:

Dari segi faktor internal:

1. Adanya keinginan yang tinggi untuk mencapai target nilai atau skor dalam permainan game online.

Vino sangat memiliki keinginan yang tinggi untuk bermain game online merasa ada yang perlu ditingkatkan

Sedangkan Tegar juga memiliki keinginan yang tinggi untuk dapat membuat akun game yang dimainkan menjadi lebih hebat.

2. Merasa jenuh saat ada di rumah atau saat di sekolah.

Vino bermain game online untuk dapat menghilangkan rasa kebosannya dan untuk mencari kepuasan diri karena ada aktivitas bermain waktu kecil dialihfungsikan.,

Tegar merasa penat ketika mengerjakan tugas-tugas sekolah sehingga ia merasa dengan istirahat sambil bermain game dapat

menghilangkan kebosanan dan penatnya, dengan hal tersebut tegar dapat melanjutkan untuk mengerjakan tugasnya.

3. Kurang mampu membuat prioritas yang harus di selesaikan.

Terlihat subyek ketika di kelas juga mencuri-curi waktu untuk dapat bermain game online walaupun sekedar untuk login dalam gamenya dalam rangka klaim hadiah dari game tersebut

4. Kurangnya pengendalian diri.

Subyek bermain game online tidak bisa mengendalikan diri karena merasa tidak bisa meninggalkan game online ditunjukkan dengan perilaku subyek yang bermain dalam sehari bisa empat sampai lima kali dalam sehari dengan durasi lebih dari 4 jam

Sedangkan untuk faktor eksternal:

1. Faktor pergaulan yang salah dengan teman menyebabkan kecanduan game online.
2. Asosiasi. Pada faktor ini subyek cukup memiliki hubungan social terhadap lingkungan walaupun lingkaran sosialnya hanya dari bermain game online.

Vino menunjukan sebelum bermain game online, ia memiliki teman bermain.

3. Adanya harapan orang tua yang tinggi mengenai anaknya karena untuk mengikuti berbagai kegiatan

Pada kasus Vino, orang tuanya menyuruh vino untuk mengikuti kegiatan di luar sekolah, sedangkan pada kasus Tegar orang tuanya tidak suka jika Tegar hanya bermain game online saja di kamarnya, orang tua mencoba menegur tegar supaya berhenti bermain

.Menurut (Chang & Chen, 2008) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen yang menunjukkan seseorang kecanduan game online. Keempat komponen tersebut adalah:

1. Compulsion (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) dorongan kuat yang ada pada diri individu atau dirinya sendiri untuk melakukan suatu kegiatan atau hal secara terus menerus, dalam konteks penelitian ini adalah dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain game online.

Dorongan pada diri Vino cukup besar karena merasa ketika bermain game online vino ingin terus memainkan game tersebut, walaupun sudah dimainkan dorongan untuk memainkan game tersebut terus muncul dalam diri Vino.

Dorongan yang muncul pada Tegar ialah karena adanya keinginan untuk menyenangkan diri ketika beristirahat sampai subyek dapat memainkan banyak permainan

2. Penarikan (withdrawal) Merupakan upaya menarik diri, menjauhkan diri dari sesuatu. Seorang pecandu game online akan merasa tidak bisa menarik diri atau berpantang dari hal-hal yang berhubungan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

Vino merupakan siswa yang mencoba untuk tidak menarik diri dari suatu hal lain, subyek mengikuti kegiatan lain di luar sekolahnya yakni drama atau teater, hal ini membuat subyek masih bisa dikatakan tidak benar-benar menarik diri dari hal lain. Namun perilaku Vino tetap menunjukkan bahwa game online yang dimainkan tidak bisa dilepas darinya karena ia akan merasa ingin terus menerus memainkannya.

Ketika di kelas subyek terlihat duduk di pojok depan sendirian.

Perilaku yang dimunculkan Tegar juga menunjukkan bahwa ia tidak bisa lepas dari game online, bahkan ketika orang tuanya memarahinya ia dapat menyembunyikannya dan akan melanjutkan untuk bermain game online. Ketika di sekolah tegar selalu terlihat sendirian ketika waktu istirahat.

3. Tolerance (toleransi) Toleransi pada konteks ini dimaknai sebagai penyikapan untuk mencoba menerima keadaan diri ketika beraktivitas atau melakukan sesuatu. Seringnya toleransi ini bersinambung dengan besaran waktu yang digunakan dan dihabiskan dalam melakukan sesuatu aktivitas yang pada konteks ini adalah memainkan game online dan kebanyakan para pemain game online mencoba melakukan permainan game online hingga merasa puas.

jumlah waktu yang dihabiskan Vino untuk bermain game online bisa lebih dari 3 jam dengan frekuensi dalam sehari bermain game online empat kali

Sedangkan dalam kasus Tegar, toleransi tegar dalam bermain game bisa lebih dari 4 jam sampai 5 jam dalam sehari, Tegar dapat menerima keadannya untuk bisa bermain game online.

4. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) adalah sebuah masalah-masalah berhubungan sama interaksi diri ketika dengan orang lain dan juga berhubungan dengan masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung enggan bahkan tidak mepedulikan bagaimana hubungan interpersonal

yang dimilikinya karena pecandu akan cenderung focus pada permainannya, Begitu juga dengan masalah kesehatan mereka misalnya waktu tidur yang tidak teratur atau bahkan kurang, tidak menghiraukan kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Pada kasus Vino hubungan interpersonal cukup baik karena Vino masih dapat mengikuti kegiatan di luar sekolah, ini menunjukkan bahwa Vino masih dapat membangun hubungan interpersonal, walaupun dalam sekolah pertemanan Vino hanya lingkaran bermain game onlinenya.

Pada kasus Tegar hubungan terhadap lingkungannya hanya pada teman bermain game onlinenya saja, Tegar memiliki masalah terhadap hubungan interpersonalnya, namun ketika dengan teman game onlinenya Tegar bisa menjalin komunikasi

Pada kedua subyek hubungan interpersonal yang dilakukan ialah pada teman onlinenya, komunikasi antar teman online subyek bisa terjalin dengan baik terlihat dari ketika bermain game dengan mengkomunikasikan strategi untuk bermain, karakter yang akan digunakan dalam tim dan sebagainya yang berhubungan tentang jalannya game online supaya tim dapat memenangkan pertandingan.

Adapun data menarik dari subyek, yakni yang terjadi pada kasus Tegar dimana subyek dalam bermain game online tidak hanya untuk dapat memuaskan diri dan mencari kesenangan saja, Tegar berkembang yang awalnya untuk mengisi waktu ketika istirahat, kemudian menjadikan game online sebagai hal yang dapat menghasilkan sesuatu berupa uang, dengan mengembangkan akun gamenya sampai menjadi lebih baik, kemudian dijual sehingga dapat menghasilkan uang. Hal tersebut menjadi menarik karena maraknya game online yang pada kontemporer ini adalah hal yang dapat dijadikan sebagai profesi untuk berkarir, misalnya saja dengan menjadi pemain *pro player* atau *gamer*. Pada kalangan muda profesi tersebut cukup digemari, tidak hanya terbatas untuk menjadi *pro player* saja namun dapat berkembang menjadi seorang *youtuber gamer* hal tersebut dapat menjadikan penghasilan seorang untuk berkarir.

PENUTUP

Kesimpulan

Bersumber pada hasil penelitian serta pembahasan penelitian yang ada, maka didapatkan kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan yakni:

- 1) Faktor penyebab terjadinya kecanduan game online adalah faktor internal, dengan adanya keinginan yang kuat untuk memainkan game

online karena terpacu dapat mengembangkan akun permainan. Rasa bosan dan penat terhadap tugas sekolah menjadi penyebab kecanduan game online karena ingin istirahat dan kurangnya pengendalian diri sehingga membuat tidak bisa lepas dari game online. Faktor eksternal mulai dari lingkungan pertemanan yang menimbulkan ajakan bermain yang membuat orang tua mereka memiliki harapan kepada anaknya guna melakukan hal di luar sekolah

- 2) Kriteria dalam kecanduan game online dapat dijadikan untuk melihat penyebab kecanduan game online pada siswa : dorongan atau tekanan untuk melakukan terus menerus bermain game online, vino dan tegar memiliki dorongan untuk tidak berhenti bermain game online. Penerimaan diri untuk dapat bermain lebih dari 4 jam dalam sehari, waktu yang dihabiskan untuk bermain game online membuat hubungan interpersonal dan kesehatan pada vino dan tegar akan menjadi terganggu, dengan lingkaran pertemanan yang begitu saja, hal tersebut terlihat pada saat sekolah vino yang duduk didepan menyendiri serta tegar yang ketika beristirahat saat sekolah terlihat sendiri.
- 3) Bermain game online berdasarkan kasus tegar ternyata game online juga dapat menghasilkan sebuah uang dengan bermain game online tersebut sampai akun yang dimainkan menjadi bagus kemudian dijual untuk mendapatkan uang.

Saran

Berdasarkan hal yang didapat oleh peneliti bahwa terdapat saran sebagai suatu hal yang dapat dijadikan pandangan yang berguna untuk dilakukan oleh peneliti selanjutnya antara lain:

1. Bagi Konselor

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwa sebagai konselor yang ada di lapangan mampu mengetahui penyebab kecanduan game sebagai pijakan data sehingga diharapkan konselor juga dapat melihat jika individu berkeinginan untuk dapat menghasilkan sesuatu dari game online, konselor dapat menyalurkan dan menempatkan individu tersebut.

2. Bagi Narasumber

Sebaiknya Vino dapat diberikan sebuah layanan konseling, supaya Vino dapat memiliki kegiatan yang lebih positif

Pada kasus tegar sebaiknya dapat mengajukan diri pada konselor atau guru BK untuk dapat diberikan layanan penyaluran dan

penempatan sehingga dengan bermain game online dapat menghasilkan sesuatu yang lebih baik.

3. Bagi Peneliti lain

Pada penelitian studi kasus ini bisa digunakan menjadi penunjuk saat menjelaskan fenomena kecanduan game online sehingga peneliti lain yang mengkaji tentang kecanduan game online dapat menemukan perlakuan yang sesuai pada penelitiannya

Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INSOMNIA PADA REMAJA. *JURNAL KEPERAWATAN*, 8(2), 18–27.

Yonandi, R., & Nursalim, M. (2020). KECANDUAN GAME ONLINE (PROFIL PECANDU, FAKTOR PENYEBAB, DAN PENANGANANNYA). *Jurnal BK UNESA*, 11(05).

DAFTAR PUSTAKA

- Chang, H. H., & Chen, S. W. (2008). The impact of online store environment cues on purchase intention: Trust and perceived risk as a mediator. *Online Information Review*.
- Creswell, J. W. (2010). Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Hurlock, E. B., Istiwidayanti, Sijabat, R. M., & Soedjarwo. (1990). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Erlangga, Jakarta.
- Yonandi, R., & Nursalim, M. (2020). KECANDUAN GAME ONLINE (PROFIL PECANDU, FAKTOR PENYEBAB, DAN PENANGANANNYA). *Jurnal BK UNESA*, 11(05).
- Ribi, A. 2011. Menanggulangi kecanduan Game on-line pada anak. Jakarta : Pustaka Mina
- Jumansyah, R. (2017). *Fenomena Kecanduan game Online Pada Mahasiswa UMBY* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Irawan, S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Penelitian Pendidikan) (3rd ed.)*. Bandung : Alfabeta.
- Young, K, 2010. *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolescents*, *Jurnal. American*.
- Young , K. (2009). *Understanding online Gaming addiction and treatment issues for adolecents. The journal of Family Therapi*, 37, 355-372