

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi, teknologi informasi memiliki peran krusial dalam kehidupan masyarakat, baik saat ini maupun di masa mendatang. Banyak aktivitas sehari-hari yang kini dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi tersebut, salah satunya adalah PC. Komputer merupakan perangkat elektronik yang memiliki kemampuan untuk memproses data dan melakukan berbagai tugas sesuai dengan intruksi yang diberikan. Web adalah alat baru yang dimungkinkan oleh konvergensi media, teknologi komputer, dan teknologi komunikasi. Internet adalah jaringan komputer yang menghubungkan website pribadi, bisnis, pendidikan, dan akademik.

Web menciptakan sebuah dunia tanpa batas, dimana aksesnya tidak terbatas oleh waktu. Orang bisa terlibat dalam kegiatan seperti yang mereka lakukan di dunia nyata berkat web, yang juga memperluas pengetahuan masyarakat.

Dunia web saat ini sudah dikenal oleh anak, remaja, bahkan orang tua, sehingga hampir semua orang bisa menggunakannya. Selain itu, internet dapat digunakan untuk berbagai hal; browsing dapat memberikan informasi dan juga dapat digunakan untuk terhubung dengan berbagai platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan lain-lain. Jika Anda memainkan game online untuk pertama kalinya pada hari Sabtu, Anda dapat mengakses fitur-fiturnya. disebut sebagai “masyarakat luas”.

Game berbasis web, juga dikenal sebagai game online, yaitu tipe permainan yang bisa diakses secara online melalui web dengan berbagai orang. Di Indonesia, game online telah mencapai tingkat popularitas yang lebih tinggi dan telah dianggap sebagai adegan kontes nyata yang menarik perhatian yang wajar bagi sebagian orang. Kami sering menggunakan komputer atau ponsel untuk bermain game online. Contoh beberapa game populer antara lain Free Fire, Compact Legends, PUBG, Higgs Domino Island, Dota 2, dan masih banyak lagi.

Game berbasis web adalah salah satu contoh kekhasan yang terlihat pada wilayah lokal yang lebih luas. Sebagian besar permainan di organisasi berasal dari kelompok siswa yang berbeda, dimulai dari tingkat sekolah dasar, melalui sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, hingga pada tingkat siswa dan orangtua/wali murid. Untuk siswa yang terbiasa bermain game online, mereka dapat mengalami masalah kecanduan yang serius. Permainan ini dapat memiliki konsekuensi yang merugikan, terutama menyangkut pencapaian ilmiah dan kerja sama sosial mereka.

Selain itu, game online juga secara fundamental mempengaruhi peningkatan perspektif pendidikan seperti mental, emosional dan psikomotorik pada anak-anak, serta mempengaruhi kesehatan emosional seseorang. Meskipun game online memungkinkan interaksi sosial dengan pemain lain, game ini sering menyebabkan pemain melupakan kehidupan sosial dunia nyata mereka. Saat ini, banyak anak muda menghabiskan jam kosong mereka digunakan memainkan game online, terkadang bahkan untuk jangka waktu yang panjang, yang pada akhirnya dapat menyebabkan perbudakan. Hal ini menyebabkan kaum muda mengabaikan aspek-aspek yang jauh lebih dalam kehidupan mereka, seperti penelitian, makan pemujaan, dan, yang mengejutkan, kesehatan mereka sendiri.

Klien game internet dipenuhi dengan siswa yang memiliki kewajiban sebagai murid. Fenomena serupa juga berlaku bagi para siswa di SMAN 2 Tanggul. Dampak game berbasis web dapat berdampak buruk terhadap prestasi belajar siswa di sekolah. Dengan menyadari bahwa banyak siswa yang kecanduan game online, penting untuk meyakinkan para pendidik untuk memberikan latihan pembelajaran siswa yang membangkitkan semangat untuk berprestasi. Contohnya termasuk menawarkan kegiatan ekstrakurikuler, seperti pelajaran, yang membantu siswa menjadi kompeten dalam kemampuannya di SMAN 2 Tanggul.

Pengamatan awal menunjukkan bahwa keseriusan siswa SMAN 2 Tanggul yang banyak bermain game online membuat mereka enggan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Hal ini terjadi pada hampir semua jurusan kelas IPA dan IPS 2020. Penundaan dalam kegiatan intrakurikuler juga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa, yang pada akhirnya akan lebih nol dalam bermain game online. Pentingnya peran guru dalam mengerjakan standar lebih lanjut di sekolah

berencana untuk menjaga siswa agar tidak bermain-main selama jam pelajaran atau di sekolah. Larangan penggunaan gawai pada jam pelajaran dilakukan oleh kepala SMAN 2 Tanggul yang pelaksanaannya diselesaikan oleh VP usaha siswa.

Severin menyatakan (2005: 447), game internet merupakan pengembangan dari game PC konvensional yang merupakan salah satu produk jual beli berbasis web. Salah satu contoh game berbasis web adalah kantor koperasi spesialis hiburan yang memungkinkan akses ke game melalui web dan memungkinkan setiap pemain untuk berkomunikasi secara langsung (berkelanjutan) dan berinteraksi dengan pemain lain. Mimpi berpura-pura dan menyelidiki dengan pemain lain saat ini dapat dibayangkan dalam permainan daring. Terdapat beragam variasi permainan daring, dari yang sederhana berbasis teks hingga yang kompleks dan canggih..

Permainan internet adalah pendekatan hidup yang lebih baik. Kenyataannya masyarakat umum kita, dimana masyarakat kota dan kota memiliki banyak tempat permainan, dapat membuat pemain menjadi ketergantungan (Imanuel, 2009: 90). Di kota ini banyak banget setting game dan juga sering diadakan web based game competition.

Orang yang menjadikan game elektronik sebagai kebiasaan cenderung egois dan fokus pada kebebasan. Orang-orang ini dalam bahaya menarik diri dari aktivitas publik mereka karena tanpa disadari mereka akan menjauh dari keadaan mereka saat ini. Mungkin juga mereka akan membatasi diri pada tempat di mana mereka menerima bahwa iklim sosial mereka hanyalah tempat mereka bermain game online. Banyak dari mereka berasal dari latar belakang kelas menengah, kelas atas, dan kelas bawah, dari siswa sekolah dasar hingga mahasiswa (Imanuel, 2009: 102).

Menurut penelitian (Yee,2010: 50) ada banyak hal yang mendorong orang agar dapat bermain *game* daring, membagi alasan orang ingin permainan daring dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok: prestasi, sosial, dan eksplorasi. Ketiga komponen ini terbukti berperan tinggi dalam memacu seseorang untuk bermain *game online*. Prestasi adalah inspirasi individu untuk mencapai kemajuan yang lebih baik dalam bermain game daring,dilakukan dengan berbagai cara dengan mengalahkan tantangan, menunjukkan potensi, dan berjuang untuk

sesuatu yang rumit dengan cara yang paling ideal dan secepat mungkin. Dalam dunia *game online*, dorongan untuk berinteraksi dengan pemain lain dikenal dengan sosial (*social*). Koneksi yang terjadi antara pemain *game online* dapat membuat seseorang menemukan teman yang berada dalam situasi yang sama karena mereka memahami apa yang sedang dimainkan dan apa yang sedang dilakukan. Banjir adalah keinginan untuk lebih mudah memahami dan menyelidiki permainan yang mereka mainkan dan teknik yang bisa digunakan.

Selain itu, penelitian ini dilakukan karena mengandalkan keakraban remaja dengan teknologi yang sesuai dengan perannya serta didukung oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih. Namun, penting bagi para remaja ini untuk mendapat perhatian lebih dari guru dan wali kelas, orang tua, masyarakat, akademisi, dan pihak terkait lainnya ketika mereka hanya dapat menggunakan teknologi untuk menyakiti diri sendiri. Kemampuan semua pihak yang terlibat untuk mengetahui perkembangan pemahaman remaja akibat bermain *game online* menjadi alasan lain yang menjadi salah satu faktor pendukung dilakukannya penelitian ini. Ini juga berkaitan dengan cara terbaik untuk mengubah keterampilan dan pengetahuan anak-anak ini menjadi sesuatu yang lebih berguna.

Berlandaaskan pejelasan di atas, sebagai mahasiswa yang peduli terhadap perkembangan pendidikan terutama dibidang komunikasi serta/sekaligus membantu mengatasi penyalahgunaan teknologi oleh para pemain gane, penulis ingin mengkaji/membahas penelitian ini dalam judul “Opini Siswa Terhadap Siswa Yang Mengalami Kecanduan *Game Online* Di Kelas XI IPS I SMA Negeri 2 Tanggul”.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang yang telah disajikan, yang dipaparkan trsebut, untuk itu perumusan persoalan dalam penelitian adalah:

1. Apa motivasi siswa bermain *game online*
2. Bagaimana cara Guru Bimbingan Konseling mengatasi siswa yang kecanduan *game online* dikelas XI IPS I SMAN 2 Tanggul

1.3. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah diatas maka tujuan yang harus dihendaki dan dicapai di peneletian ini:

1. Untuk mendeskripsikan motivasi siswa bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui upaya guru bimbingan konseling dalam mengatasi kecanduan.

1.4. Manfaat / Kegunaan penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis bertujuan untuk memberikan kontribusi tambahan dalam kajian teori komunikasi interpersonal tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pemicu kecanduan *game online* pada siswa serta cara guru bimbingan konseling dalam mengatasi akibat dari kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis

a. Kepada Siswa

Hasil penelitian ini dapat memiliki manfaat praktis sebagai panduan bagi siswa untuk lebih memahami dampak dari bermain *game online* secara berlebihan, yang berpotensi mempengaruhi motivasi belajar mereka dalam perkembangan akademik.

b. Kepada Guru dan Sekolah

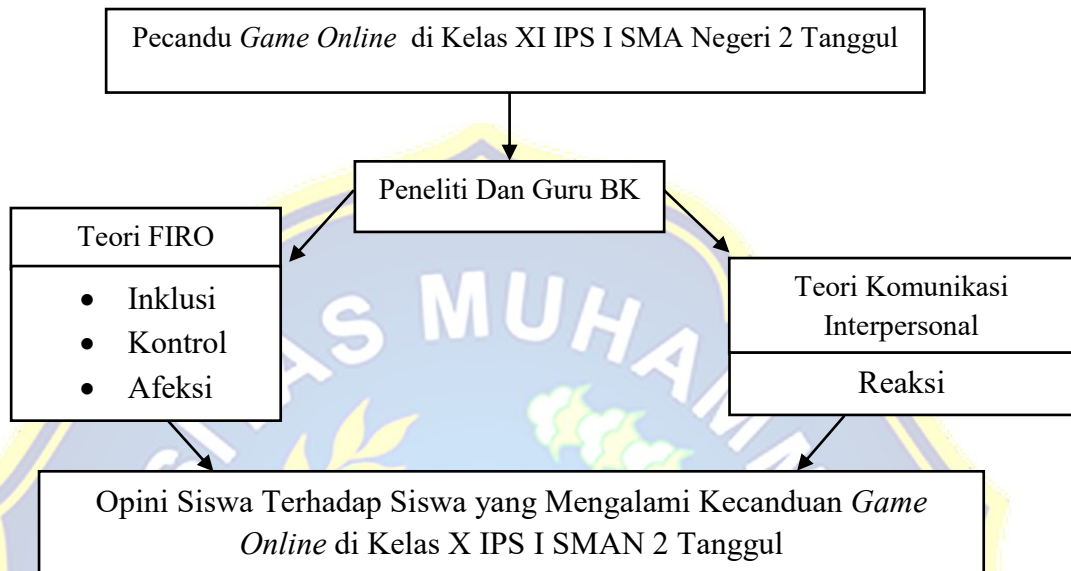
Harapannya, hasil penulisan ini akan memberikan informasi terhadap para guru dan sekolah, sehingga mereka dapat memberikan bimbingan kepada siswa dalam kegiatan yang lebih positif. Salah satu contohnya adalah mengikuti ekstrakurikuler, yang dapat membantu siswa menghindari *adiksi* bermain *game online* yang dapat berdampak negatif pada motivasi belajar mereka.

c. Kepada Orangtua

Harapannya, Penelitian ini memberikan informasi penting kepada para orangtua mengenai efek kecanduan permainan daring pada proses belajar anak-anak. Dengan demikian, seluruh orang tua dapat memahami dengan baik dan memberikan panduan kepada anak-anak untuk mengatur waktunya dengan bijaksana, sehingga mereka tidak terjebak dalam kecanduan bermain *game online* yang berpotensi merugikan belajarnya.

1.5. Landasan Teori / Kerangka berpikir

Landasan teori ini kami buat atas dasar permasalahan pada 1.2 diatas, Sehingga penulis perlu membuat landasan teori ini sebagai berikut:



Gambar 1.5 Kerangka Berpikir
(Sumber: Peneliti 2023)

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan alur pikiran peneliti dengan tujuan untuk menjelaskan fenomena game online yang menjadi salah satu stimulus dalam masyarakat, terutama di SMA Negeri 2 Tanggul Kelas XI IPS 1, yang menyebabkan timbulnya kecanduan game online.

Peneliti ingin memahami perilaku komunikasi interpersonal para pecandu game online di lingkungan SMA Negeri 2 Tanggul Kelas XI IPS 1. Langkah awal peneliti adalah mengamati apa yang mendorong seseorang untuk terus-menerus bermain game online, sehingga menyebabkan adiksi atau kecanduan terhadap game online tersebut. hal ini akan dianalisa dengan mengacu pada Teori *FIRO*, Teori komunikasi interpersonal.

Selanjutnya peneliti ingin mengetahui bagaimana cara Guru bimbingan konseling berusaha mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online, dan

peneliti akan menganalisis situasi tersebut menggunakan teori sebagai landasan pendekatan.



