



Fenomena Perubahan Perilaku Siswa Sebagai Dampak Kecanduan Game Online Di SMK Bhina Karya Karanganyar

Intan Maharani^{1*}, Nurhadi¹ Okta Hadi Nurcahyono²

¹ Universitas Sebelas Maret Surakarta

alan Ir. Sutami 36 Kentingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

Correspondence: E-mail: mhrntn2405@gmail.com

ABSTRAK

Berkembang pesatnya teknologi membuat manusia dapat memanfaatkan gawai yang mereka miliki untuk berbagai kepentingan. Permainan daring yang dinikmati oleh berbagai kalangan membawa sejumlah dampak bagi para pemainnya. Tentunya dampak yang ditimbulkan oleh permainan daring berbeda-beda pada tiap individu pada rentang usia dan latar pendidikan tertentu. Bahkan permainan daring dapat menimbulkan perubahan perilaku pada remaja yang masih berada di usia sekolah. Penelitian ini mengungkap topik perubahan perilaku siswa karena kecanduan permainan daring. Menggunakan metode kualitatif yang mendeskripsikan bagaimana perubahan perilaku mulai diidentifikasi oleh para jajarannya yang kemudian ditanggulangi dan dibentuk upaya pencegahannya. Agar fenomena kecanduan ini tidak menyebar pada siswa lain. Mengambil lokasi di SMK Bhina Karya Karanganyar yang para peserta didiknya sendiri tidak luput dari buai permainan daring dengan menunjukkan perubahan-perubahan perilaku yang mencolok. Seperti menantikan jam pulang di akhir pekan, bersikap kurang semangat pada awal minggu, kurang mampu berkonsentrasi pada pelajaran. Fenomena ini menyebabkan para guru memberikan langkah antisipasi dan mengatasi kecanduan permainan daring di kalangan siswa. Langkah-langkah tersebut berupa memberikan teguran langsung, penyuluhan di kalangan orangtua/wali, menggalakkan kegiatan ekstrakurikuler dan mewajibkan salah satunya untuk mendorong siswa untuk bersosialisasi juga berorganisasi. Serangkaian kegiatan ekstrakurikuler tersebut bertujuan untuk mengalihkan kecenderungan

ARTIKEL INFO

Keywords:

*permainan daring,
kecanduan,
perubahan perilaku,
psikologi remaja,*

sosiometrik siswa agar tidak mengisi waktu luang dengan kegiatan yang merugikan untuk diri sendiri. Selain itu pihak sekolah melakukan pendekatan pada orangtua untuk mengurangi kecanduan terhadap permainan daring lewat meningkatkan perhatian, kedekatan keluarga, dan peraturan di dalam rumah.

© 2019 Sositetas

1. PENDAHULUAN

Semakin semaraknya permainan daring ternyata memberi dampak negatif bagi masyarakat khususnya bagi kalangan pelajar. Berdasarkan hasil pengamatan di beberapa rental permainan daring wilayah Karanganyar, menunjukkan bahwa pengguna permainan daring di dominasi oleh kalangan pelajar, mulai dari siswa SD, SMP, dan SMA/SMK dan siswa yang telah merasakan bermain permainan daring ternyata menjadi ketagihan atau kecanduan untuk selalu bermain. Permasalahan ketagihan atau kecanduan inilah yang dapat menimbulkan permasalahan bagi siswa, terutama gangguan psikologis.

Kebutuhan untuk bermain permainan daring khususnya bagi siswa SMK Bhina Karya Karanganyar telah terlihat, dan telah menunjukkan dampak yang negatif. Beberapa guru telah menyampaikan keluhan dampak bermain permainan daring tersebut kepada kepala sekolah dilansir dari wawancara dengan kepala sekolah SMK Bhina Karya. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh pihak sekolah terkait tentang

penggunaan permainan daring yang dilakukan terhadap 86 siswa di kelas XI TKR, sebanyak 23 siswa atau 26,74%, terdampak pada gangguan psikologis salah satunya kelainan perilaku atau perubahan sikap diri seperti suka membolos, tertidur di kelas, setiap menjelang liburan siswa ingin segera pulang, dan setelah liburan siswa malas belajar.

Dari jumlah siswa yang terdampak permainan permainan daring tersebut jika dibiarkan terus menerus, maka sangat memungkinkan akan tumbuh subur, karena akan membawa pengaruh teman lainnya untuk ikut serta bermain permainan daring, dan dampak yang ditimbulkan dari pembiaran akan semakin besar.

Dampak negatif terhadap perilaku siswa di SMK Bhina Karya Karanganyar, dan beberapa hasil penelitian seperti yang diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan: (1) mendeskripsikan bentuk perubahan perilaku siswa sebagai dampak dari kecanduan bermain permainan daring bagi siswa di SMK Bhina Karya Karanganyar; (2) mendeskripsikan langkah antisipasi yang dilakukan oleh SMK Bhina Karya Karanganyar

untuk mencegah dampak negatif bermain permainan daring yang semakin luas bagi siswa SMK Bhina Karya Karanganyar; (3) Mendeskripsikan cara mengatasi siswa yang telah terdampak permainan daring di SMK Bhina Karya Karanganyar.

2. STUDI LITERATUR

Perilaku manusia merupakan operant respon untuk membentuk jenis respon atau perilaku ini perlu diciptakan adanya suatu kondisi tertentu yang disebut operant conditioning. Prosedur pembentukan perilaku menurut Notoatmodjo (2003) adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan identifikasi tentang hal-hal yang merupakan penguat atau *reinforce* berupa hadiah-hadiah atau rewards bagi perilaku yang akan dibentuk.
- b. Melakukan analisis untuk mengidentifikasi komponen-komponen kecil yang membentuk perilaku yang dikehendaki. Kemudian komponen tersebut disusun dalam urutan yang tepat untuk menuju kepada terbentuknya perilaku yang dimaksud.
- c. Menggunakan secara urut komponen-komponen itu sebagai tujuan sementara, mengidentifikasi *reinforce* atau hadiah untuk masing-masing komponen tersebut.
- d. Melakukan pembentukan perilaku, dengan menggunakan urutan komponen yang telah tersusun itu. Apabila komponen pertama telah dilakukan, maka hadiahnya diberikan hal ini akan mengakibatkan komponen atau perilaku tersebut cenderung akan sering dilakukan. Kalau perilaku tersebut sudah terbentuk kemudian dilakukan komponen (perilaku) yang kedua yang diberi hadiah (komponen pertama tidak memerlukan hadiah lagi). Demikian berulang-ulang sampai komponen kedua terbentuk.

Perilaku sosial adalah aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 2010: 262). Macam-macam perilaku sosial menurut Sarlito (2010: 150) dibagi menjadi tiga yaitu:

- a. Perilaku sosial (*social behavior*), yang dimaksud perilaku sosial adalah perilaku ini tumbuh dari orang-orang yang ada pada masa kecilnya mendapatkan cukup kepuasan akan kebutuhan inklusinya.
- b. Perilaku yang kurang sosial (*under social behavior*) timbul jika kebutuhan akan inklusi kurang terpenuhi. Kecenderungannya orang ini akan menghindari hubungan orang lain tidak mau ikut dalam kelompok-kelompok, menjaga jarak antara dirinya dengan orang lain, tidak mau tahu, acuh tak acuh.
- c. Perilaku terlalu sosial (*over social behavior*) Psikodinamiknya sama dengan perilaku kurang sosial, yaitu disebabkan kurang inklusi. Tetapi pernyataan perilakunya sangat berlawanan.

Sebagai makhluk sosial, seorang individu sejak lahir hingga sepanjang hayatnya senantiasa berhubungan dengan individu lainnya atau dengan kata lain melakukan relasi interpersonal. Dalam relasi interpersonal itu ditandai dengan berbagai aktivitas tertentu, baik aktivitas yang dihasilkan berdasarkan naluri semata atau justru melalui proses pembelajaran tertentu. Berbagai aktivitas individu dalam relasi interpersonal ini biasa disebut perilaku sosial.

Seseorang agar bisa memenuhi tuntutan sosial maka perlu adanya pengalaman sosial yang menjadi dasar pergaulan. Banyak peristiwa atau pengalaman sosial yang dialami pada masa anak-anak. Beberapa pandangan pengalaman (Hurlock, 2010:156):

- a. Pengalaman yang menyenangkan

Pengalaman yang menyenangkan mendorong anak untuk mencari pengalaman semacam itu lagi.

b. Pengalaman yang tidak menyenangkan

Pengalaman yang tidak menyenangkan dapat menimbulkan sikap yang tidak sehat terhadap pengalaman sosial dan terhadap orang lain. Pengalaman yang tidak menyenangkan mendorong anak menjadi tidak sosial atau anti sosial.

c. Pengalaman dari dalam rumah (keluarga)

Jika lingkungan rumah secara keseluruhan memupuk perkembangan sikap sosial yang baik, kemungkinan besar anak akan menjadi pribadi yang sosial atau sebaliknya.

d. Pengalaman dari luar rumah

Pengalaman sosial awal anak di luar rumah melengkapi pengalaman di dalam rumah dan merupakan penentu penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak. Berdasarkan pemahaman di atas, pengalaman sosial pada masa anak-anak baik itu yang menyenangkan, tidak menyenangkan, diperoleh dari dalam rumah atau dari luar rumah adalah sangat penting

Perilaku sosial dimulai pada masa bayi bulan ketiga. Karena pada waktu lahir, bayi tidak suka bergaul dengan orang lain. Selama kebutuhan fisik mereka terpenuhi, maka mereka tidak mempunyai minat terhadap orang lain. Sedangkan pada masa usia bulan ketiga bayi sudah dapat membedakan antara manusia dan benda di lingkungannya dan mereka akan bereaksi secara berbeda terhadap keduanya. Penglihatan dan pendengaran cukup berkembang sehingga memungkinkan mereka untuk menatap orang atau benda juga dapat mengenal suara. Perilaku sosial pada masa bayi merupakan dasar bagi perkembangan perilaku sosial selanjutnya.

Krech et. al. (2012: 104) mengungkapkan bahwa untuk memahami perilaku sosial individu, dapat dilihat dari kecenderungan-kecenderungan ciri-ciri respon interpersonalnya, yang terdiri dari:

a. Kecenderungan Peranan (Role Disposition); yaitu kecenderungan yang mengacu kepada tugas, kewajiban dan posisi yang dimiliki seorang individu,

b. Kecenderungan Sosiometrik (Sociometric Disposition); yaitu kecenderungan yang bertautan dengan kesukaan, kepercayaan terhadap individu lain, dan

c. Ekspresi (Expression Disposition), yaitu kecenderungan yang bertautan dengan ekspresi diri dengan menampilkan kebiasaan-kebiasaan khas (particular fashion).

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan (Chapin, 2009). Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.

Menurut Tracy LaQuey, semua permainan mengharuskan ditempuhnya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa permainannya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk melakukan permainan ini. Game online adalah game yang berbasis elektronik visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang bi-

asanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala (Angela, 2013: 532).

Kecanduan permainan daring merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addiction disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer game addiction (berlebihan bermain game) (Young, 2010: 475). permainan daring merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bias mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addiction disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer game addiction (berlebihan bermain game) (Soettjipto, 2007: 3).

Kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain secara daring, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, menurut Bogdan dan Taylor, metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata

tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2007: 4). Data yang dihasilkan dari penelitian ini berupa kata-kata tertulis atau lisan dari siswa yang terindikasi terkena dampak dari permainan permainan daring. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berbentuk kalimat tentang perilaku siswa yang terindikasi dampak bermain permainan daring yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan hasil observasi, dan dokumentasi terkait dengan perilaku siswa tersebut.

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian naturalistik, dengan pendekatan fenomenologi, yaitu suatu penelitian yang berorientasi untuk memahami, menggali dan menafsirkan arti dari peristiwa-peristiwa, fenomena-fenomena terkait dengan perilaku siswa yang terindikasi terkena dampak permainan permainan daring. Penelitian ini berusaha untuk memahami peristiwa terkait dengan dampak permainan permainan daring terhadap perubahan perilaku siswa di SMK Bhina Karya Karanganyar, dan upaya-upaya pencegahan dan tindakan mengatasi dampak negatif dari permainan permainan daring.

Data atau informasi dalam penelitian ini dapat dikumpulkan dari peristiwa, aktivitas, atau perilaku siswa yang terkena dampak permainan permainan daring dalam mengikuti pembelajaran. Dari pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, peneliti bisa mengetahui adanya perilaku sosial siswa, karena peneliti menyaksikan sendiri secara langsung. Peristiwa atau aktivitas dalam penelitian ini berupa aktivitas kepala sekolah guru dalam melakukan pencegahan dan tindakan untuk mengatasi dampak negatif dari permainan permainan daring, dan aktivitas yang menunjukkan perubahan perilaku sosial siswa sebagai dampak dari bermain permainan daring. Data sekunder mengacu pada hasil temuan guru-guru sekolah terkait berupa catatan atau dokumen-dokumen yang mereka miliki sebagai data penunjang penelitian.

Data sekunder mengacu pada hasil temuan guru-guru sekolah terkait berupa catatan atau dokumen-dokumen yang mereka miliki sebagai data penunjang penelitian. Pada penelitian kualitatif tidak ada sampel acak, tetapi sampel bertujuan (*purposive sample*).

Kriteria-kriteria yang dibutuhkan untuk menentukan subjek penelitian adalah sebagai berikut;

1. Menentukan kelas dengan siswa yang bermain permainan daring terbanyak.
2. Siswa yang sudah bermain permainan daring selama lebih dari dua tahun,
3. Siswa yang memiliki masalah akademis dan non-akademis di kelas sehingga pernah dipanggil oleh BK karena permainan daring,
4. Siswa yang menjadikan kegiatan bermain permainan daring suatu rutinitas selain belajar

Observasi dilakukan secara interaktif yaitu dalam pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan berperan serta, artinya peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan memperhatikan perilaku siswa yang terindikasi terkena dampak permainan daring. Selain itu dilakukan wawancara untuk menggali pemikiran para siswa yang kecanduan permainan daring.

Data yang diperoleh dari penelitian dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif, metode kualitatif disusun mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, dan dari yang deskriptif sampai yang memberi tekanan pada penjelasan. Analisis data mulai dengan matrik meta tak tertata, yaitu cara merangkum informasi dasar dari beberapa situs atau kasus ke dalam satu bagan besar. Kemudian mempertimbangkan beberapa jenis matrik tertata yaitu matrik deskriptif situs tertata, di mana situs dipisah dari yang tinggi sampai yang rendah berdasarkan variabel terpenting (Miles dan Huberman, 2007: 280).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

SMK Bhina Karya adalah sekolah menengah kejuruan yang terletak di Jalan Kapten Mulyadi, Manggung, Cangakan Kabupaten Karangayar. Tepatnya di sebelah barat Masjid Raya Karangayar dan berseberangan dengan Akademi Keperawatan 17.

Sekolah ini didirikan oleh yayasan swasta sejak 1983 dengan nama STM Bhina Karya Karangayar dan tergabung dengan STM Negeri 1 Surakarta sampai tahun 1990 setelah mendapatkan status akreditasi Diakui. Setelahnya sekolah menengah kejuruan ini mengalami perpindahan status akreditasi dari berstatus akreditasi A sejak tahun 2011 lalu turun menjadi B pada tahun 2015.

Saat ini SMK Bhina Karya Karangayar terdiri dari 26 rombongan belajar dalam 3 tingkatan dan 3 jurusan. Mayoritas peserta didik adalah laki-laki dengan jumlah 710 dari 718 keseluruhan siswa. Terdapat enam kelas pada tingkat 10 dan 10 kelas pada tingkatan kelas 11 dan 12.

Kegiatan belajar mengajar berlangsung selama lima hari dalam seminggu dengan penyelenggaraan program belajar sehari penuh. Yaitu dari jam 07.00 pagi sampai dengan pukul 16.00 sore. Jika ada praktik di bengkel untuk jurusan Teknik Kendaraan Ringan dan Mesin maka jam belajar bisa sampai pukul 19.00 malam.

Lingkungan di sekitar SMK Bhina Karya ramai karena letaknya di dekat pusat kota dan keramaian Kabupaten Karangayar. Letaknya tepat di pinggir jalan provinsi yang dilewati bus-bus besar baik AKDP atau AKAP. Bangunan sekolah dihipit oleh ruko di sebelah timur dan masjid di sebelah barat, bagian belakang masjid dimanfaatkan sebagai tempat parkir kendaraan siswa SMK Bhina Karya.

Di dekatnya pun terdapat mini market dan beberapa usaha penduduk lokal seperti laundry, warung makan, toko kelontong, dan lain-lain.

Tempat-tempat seperti toko kelontong, warung makan, dan warung internet menjadi andalan siswa yang gemar membolos. Seperti yang sudah dihafali oleh guru-guru sekolah tersebut, sederet toko kelontong di seberang dengan kantor PLN sering ditemukan siswa yang membolos dan itu sudah terjadi sejak tahun-tahun awal sekolah tersebut berdiri. Sebab toko kelontong itu punya halaman yang luas di bagian dalam dan dapat dijadikan tempat bersembunyi siswa yang membolos.

Berdasarkan keterangan siswa-siswa tersebut, mereka punya permainan andalan tergantung device yang digunakan. Pada personal computer mereka bertiga sepakat jika Player Unknown Battle Grounds atau PUBG menjadi permainan yang paling sering mereka mainkan karena seru dan populer. Permainan dari PC lain yang menjadi favorit siswa-siswa ini yaitu League of Legends (LOL), Fortnite, DOTA 2 dan permainan yang tergolong klasik seperti Counter Strike. Hampir semuanya adalah permainan pertarungan yang menempatkan pemain sebagai seorang yang berada di arena pertarungan atau di tengah peperangan.

Sementara itu untuk permainan di ponsel sendiri mereka menggemari Mobile Legend dan PUBG. Kedua permainan itu terpasang di ponsel semua siswa yang diwawancarai. Selain itu ada satu lagi permainan yang juga menjadi favorit yaitu HayDay yaitu permainan bercocok tanam dan mengelola perkebunan yang bisa melakukan interaksi dengan player lain.

1. Player Unknown Battle Ground atau yang biasa disingkat sebagai PUBG. Permainan pertempuran ini dikembangkan oleh PUBG Corporation untuk versi Windows atau personal computer, Microsoft Studios untuk console XBOX One dan Tencent Game pada aplikasi ponsel pintar. Permainan ini bisa melibatkan 100 pemain lain secara daring bersamaan. Game perang seringkali melibatkan kekerasan, grafis yang menunjukkan bentuk senjata api maka PUBG ditujukan untuk pemain dengan rentang usia di atas enam belas tahun, berdasarkan pernyataan resmi dari Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle atau USK. Sebuah badan internasional yang berdiri untuk menentukan rating dari konten suatu video game. Berdasarkan data di atas, para siswa itu bermain selama bertahun-tahun berarti mereka sudah memainkan permainan ini sejak berusia di bawah standar dari yang diberikan oleh permainan tersebut.

2. Counter Strike. Permainan penembak pertama yang berkonsep multipemain dan berupa babak cerita di komputer personal. Tim pemain terbagi dari teroris dan kontra teroris yang menuntaskan misi mereka dengan baku tembak. Permainan ini menggunakan sudut pandang orang pertama, dengan kata lain layar menunjukkan apa yang dilihat oleh karakter yang digunakan oleh si pemain. Pada awalnya permainan ini luring yang kemudian dikembangkan sebagai permainan daring oleh Valve Corporation. Permainan ini punya rating 18+ karena melibatkan konsep terorisme, tindak kekerasan, penggunaan senjata dan terlebih lagi menggunakan sudut pandang orang pertama. Dikhawatirkan permainan ini akan membawa dampak psikologis jika dimainkan oleh mereka yang berada di bawah standar. Dan jika dilihat dari siswa-siswa di atas, mereka masih belum mencapai delapan belas tahun dan berada di bawah standar

seharusnya mereka diperbolehkan untuk mengakses permainan ini.

3. Fortnite. Permainan yang sudah ada sejak 2017 dan dikembangkan oleh Epic Games dan dirilis sebagai satu paket perangkat lunak terpisah. Fortnite sendiri menawarkan beberapa mode permainan. Mode Save the World adalah mode multipemain sampai empat orang untuk bertahan hidup dari zombie yang mengancam kelangsungan dunia. Mode Battle Royale dapat dimainkan hingga 100 pemain lain secara daring, konsepnya adalah menjadi satu-satunya yang bertahan hidup. Permainan ini dapat diakses lewat komputer, playstation, ponsel, dan nintendo dengan kata lain bisa dimainkan di semua jenis game console mainstream. Rating dari fortnite sendiri adalah PG atau membutuhkan bimbingan dan pengawasan orangtua.

4. Mobile Legend: Bang Bang. Jenis permainan multiplayer online battle arena atau permainan arena pertempuran dengan multipemain secara daring dan menggunakan ponsel sebagai platform. Dikembangkan oleh Moonton Technology dan sempat mengalami kontroversi dengan Riot Games karena konsepnya yang mirip dengan League of Legends. Hampir sama dengan permainan-permainan di atas, pemain Mobile Legend mengendalikan avatar yang disebut 'hero' atau diterjemahkan secara harfiah sebagai pahlawan dan melakukan pertempuran dengan hero dari tim lain. Permainan ini diberi rating PG karena tidak ada grafis yang menunjukkan kekerasan secara eksplisit.

5. Hay Day. Suatu permainan dengan tema yang berbeda dengan permainan-permainan yang sudah disebutkan sebelumnya. Hay Day mengusung konsep pertanian yang dikembangkan oleh Supercell sebagai aplikasi permainan di ponsel baik itu Android atau IOS.

Permainan ini terdiri dari suatu jalan cerita yang harus dituntaskan oleh sang pemain. Sama seperti yang lain, Hay Day memberikan kesempatan bagi pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain. Plotnya adalah, pemain diberikan sepetak lahan pertanian dari paman si tokoh utama untuk digarap dan poin dari permainan ini adalah untuk memperluas lahan pertanian yang dimiliki oleh pemain. Hay Day diberikan rating PG dengan standarisasi tiga belas tahun ke atas dari perusahaan karena melibatkan strategi untuk membangun lahan pertanian. Selain itu dikarenakan permainan ini menawarkan produk pada pemainnya untuk dalam prosesnya. Sementara itu para pemain sendiri menganggap anak tujuh tahun sudah bisa bermain dan orangtua berpikir bahwa permainan ini harusnya dimainkan mereka yang sudah lima belas tahun ke atas, berdasar review yang ditulis oleh para pengguna aplikasi beserta orangtua mereka. Dengan kata lain permainan ini cenderung aman.

6. DOTA 2. Dikembangkan oleh Valve Corporation dan lagi-lagi mengusung tema battle royale. Namun platform dari DOTA 2 sendiri terbatas pada komputer personal dengan sistem operasi Windows, Linux, dan OS X. Permainan ini sempat populer dalam waktu yang lama sebelum akhirnya dikalahkan pamornya oleh PUBG yang juga bisa dimainkan di ponsel. Rating DOTA 2 adalah semua umur karena tidak menampilkan kekerasan yang berarti dan grafis senjata sungguhan atau konten yang mengganggu seperti darah dan semacamnya. Bisa disimpulkan jika aman-aman saja bermain DOTA 2 selama para siswa di atas sering bermain ini pada masanya. Sebab pada saat itu mereka jauh lebih muda daripada sekarang dan DOTA 2 sudah dikembangkan sejak tahun 2009.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi seperti diuraikan di atas, dapat dikemukakan bahwa siswa SMK Bhina Karya Karanganyar yang kecanduan bermain permainan daring adalah siswa yang telah lama mengenal game, baik dari keluarga dan lingkungannya. Faktor yang mendorong siswa kecanduan bermain permainan daring, adalah rasa penasaran untuk ingin menang dalam permainan, dan variasi permainan yang selalu baru dengan lawan bermain yang tiada batas. Dampak positif terhadap siswa yang kecanduan permainan daring adalah: bertambahnya perbendaharaan kata berbahasa Inggris, bertambahnya teman lewat interaksi secara tidak langsung, kecerdasan siswa yang meningkat, dan cepat dalam mengambil keputusan. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya: tidak disiplin, kurang konsentrasi, menurunnya tingkat kesehatan, pendiam dan kurang berinteraksi, sering mengantuk dan membolos.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa langkah antisipasi untuk mencegah dampak negatif bermain permainan daring yang semakin luas bagi siswa SMK Bhina Karya Karanganyar yang dilakukan antara lain: (1) dibuatnya tata tertib tentang pembatasan penggunaan ponsel, dan larangan penggunaan fasilitas sekolah untuk bermain game, (2) penugasan guru BK secara khusus untuk mengamati perubahan perilaku siswa sebagai dampak bermain permainan daring, (3) upaya menyadarkan siswa akan dampak negatif permainan daring melalui materi pengembangan diri (4) pemberian tugas rumah secara kontinyu secara kelompok maupun individu (5) Pemberian sanksi tegas bagi siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah (6) kegiatan ekstrakurikuler wajib dan pilihan bagi setiap siswa, (7) Melakukan kerjasama dengan orang tua untuk ikut serta mengawasi kegiatan siswa di luar rumah, dan

pergaulan siswa di luar sekolah. (8) Mengadakan seminar/workshop kepada orang tua siswa tentang permainan daring dan masalah yang akan ditimbulkan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SMK Bhina Karya Karanganyar yang kecanduan bermain permainan daring adalah siswa yang telah lama mengenal game, baik dari keluarga dan lingkungannya. Faktor yang mendorong siswa kecanduan bermain permainan daring, adalah rasa penasaran untuk ingin menang dalam permainan, dan variasi permainan yang selalu baru dengan lawan bermain yang tiada batas. Dampak positif terhadap siswa yang kecanduan game on line adalah: bertambahnya perbendaharaan bahasa Inggris, bertambahnya teman, kecerdasan siswa yang baik, dan cepat dalam mengambil keputusan. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya: tidak disiplin, kurang konsentrasi, menurunnya tingkat kesehatan, pendiam dan suka menyendiri, sering mengantuk dan membolos.

Dari data di atas dapat dikemukakan bahwa kebiasaan bermain permainan daring merupakan suatu bentuk perilaku, dimana siswa yang mempunyai kebiasaan bermain permainan daring diawali adanya rangsangan yaitu rasa ingin tau dan penasaran terhadap permainan daring, dan direspon dalam bentuk kegiatan bermain permainan daring. Hal ini sejalan dengan pendapat Notoatmodjo, (2003) yang menyatakan bahwa perilaku adalah merupakan hasil hubungan antara perangsang (stimulus) dan tanggapan (respon).

Kebiasaan bermain dimulai dari mengamati orang-orang di sekitar yang sudah memulainya terlebih dulu. Perilaku orang terdekat tersebut adalah salah satu pemantik dari timbulnya respon operan. Setelah melihat apa yang dilakukan oleh

orang lain itu tampak mengasyikkan, seorang anak terdorong untuk melakukan hal yang sama.

Dorongan untuk melakukan sesuatu juga dipengaruhi oleh interaksi terhadap orang lain, seperti saudara (kakak atau sepupu), teman-teman sepermainan atau sebaya. Dengan mengenal perilaku orang-orang di sekitarnya, mereka merespons fenomena tersebut berdasarkan pengalaman mereka yang masih tergolong minim dan terbatas. Mereka mengidentifikasi perilaku tersebut sebagai sesuatu yang menyenangkan, pada usia yang sudah mengetahui baik dan buruk jelas mereka dapat dengan mudah mengenali ekspresi senang, sedih kecewa dan lain-lain. Dari sini orang yang bermain tampak senang karena dilihat dari ekspresi dan bahasa tubuhnya,

Sudah menjadi kecenderungan seseorang untuk mencari pengalaman yang berhubungan dengan kesukaan atau kegemaran. Dari kesenangan yang didapat oleh orang lain itu maka timbul perasaan ingin berada pada situasi yang sama. Dorongan yang dimaksud adalah munculnya keinginan untuk memperoleh pengalaman serupa.

Jika dorongan itu ditanggapi baik oleh diri si anak, maka tidak ada kata ragu untuk memulai melakukan kegiatan tersebut. Dalam hal ini adalah bermain permainan daring. Anak-anak sebagai individu-individu yang tak lepas dari interaksi dan mengamati sekitar pun mencobanya dengan jenis gadget atau permainan yang sama dengan apa yang dia lihat dari orang lain.

Pilihan gadget atau gawai yang digunakan untuk bermain permainan daring ada dua jenis, yaitu personal komputer (yang disingkat dengan PC) dan ponsel. Bermain dengan

PC sendiri memerlukan posisi yang kurang fleksibel, yaitu duduk menghadap layar komputer. Selain itu PC membutuhkan lebih banyak data dan koneksi yang lebih cepat, yang mana tidak setiap rumah punya fasilitas internet yang mumpuni. Sehingga terdapat tempat-tempat khusus untuk menyewa komputer dan bermain permainan daring. Tentunya untuk bermain menggunakan PC diperlukan waktu yang relatif lama dan tidak bisa dilakukan bersamaan dengan kegiatan lain.

Pilihan yang satunya, yaitu ponsel. Alat elektronik ini setidaknya dimiliki oleh hampir semua orang dan punya fasilitas agar dapat dipasang aplikasi-aplikasi yang diperlukan oleh penggunaannya. Aplikasi sendiri bermacam-macam, salah satunya aplikasi permainan baik yang online ataupun aplikasi permainan daring. Atas kemudahan aksesnya, semua orang dapat bermain menggunakan ponsel mereka. Untuk bermain pun tidak diperlukan sikap tubuh yang saklek seperti harus duduk, melainkan pengguna dapat bermain sambil rebah atau bahkan berdiri di kendaraan umum.

Namun, permainan daring baik dari PC atau ponsel keduanya mempunyai kesamaan yaitu membutuhkan kekonsistenan dalam bermain dan konsentrasi penuh selama sesi permainan berlangsung. Konsistensi diperlukan agar pemain dapat mencapai level-level tertentu dalam game yang akan membawa keuntungan bagi pemain. Di samping itu konsistensi ini lah yang menjadi cikal bakal dari kecanduan dari permainan daring, selain dari semangat pengguna untuk sukses dalam permainannya.

Adanya tuntutan demi tuntutan dalam setiap tingkatan pemain membuat seorang pengguna fasilitas permainan daring itu harus berdedikasi dalam permainannya.

Tentu tuntutan berupa konsistensi dan konsentrasi tidak akan mengganggu mereka yang sudah bisa menentukan prioritasnya. Akan jadi masalah jika pengguna belum memahami apa itu prioritas dalam kehidupan dan terlalu terfokus pada permainan.

Siswa sekolah berada di masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Mereka masih punya kecenderungan untuk bermain atau mencari kesukaan atau kecenderungan sosiometrik dari interaksi interpersonalnya. Remaja usia sekolah punya tanggung jawab sebatas sekolah, belajar, dan terkadang membantu orang tua. Tanggung jawab ini tidak diikuti oleh konsekuensi yang berat sehingga kecenderungan yang mencari kesenangan pada diri remaja pun semakin terpujuk. Maka selain daripada tanggung jawab-tanggung jawab tersebut para remaja masih mencari hobi atau kegiatan untuk mengisi waktu-waktu luang mereka. Salah satunya adalah bermain permainan daring.

Tak hanya kegiatan, dalam menentukan individu untuk berteman maka mereka juga akan memilih mereka yang punya kegemaran dan hobi yang sama. Kemudian lingkaran pertemanan mereka hanya berputar pada mereka yang punya kegemaran serupa. Bahkan menutup kemungkinan dia akan masuk ke lingkaran pertemanan dengan hobi berbeda, karena tidak ada kesamaan preferensi dan pola pikir yang selaras atau perbedaan ide yang dipertukarkan.

Mereka membentuk realitas sendiri yang dimensinya hanya bisa dimengerti oleh dirinya sendiri dan sesamanya. Dengan kata lain mereka mempunyai dunia tersendiri, tempat di mana mereka merasa aman dengan hobi dan kesukaan mereka.

Dari tanggung jawab dengan konsekuensi ringan, dalam artian tidak membahayakan jiwa atau mengancam kebebasan para

remaja, dapat menimbulkan beberapa reaksi. Salah satunya adalah berat sebelah antara mencari ilmu dan kesenangan, lebih suka bermain daripada belajar di sekolah karena adanya perbedaan intensitas pengalaman menyenangkan pada kedua kegiatan tersebut.

Pengalaman menyenangkan mendorong seseorang untuk terus melakukan sesuatu dengan berulang-ulang atau secara kontinyu. Karena pengalaman ini sifatnya subjektif maka melihat dari sudut pandang para informan siswa di atas, perbandingan kesenangan mereka adalah berat sebelah. Berdasarkan penuturan mereka dan temuan yang didapati di dalam kelas, sekolah tidak lebih menyenangkan dari bermain atas dasar antusiasme yang berbeda ketika menjalaninya. Ditunjukkan dari pernyataan ingin cepat pulang di akhir minggu dan terlambat di awal minggu.

Selain itu, melihat dari bagaimana kecenderungan mereka memilih game para siswa ini tidak mempertimbangkan batasan umur saat bermain. Pengalaman menyenangkan mereka harus melibatkan toleransi atas apa yang dapat mereka terima di usia mental tersebut. Padahal pengembang pasti sudah mempertimbangkan dampak apa saja yang dapat ditimbulkan pada kondisi kejiwaan pemain ketika terlibat dalam permainan itu. Motif mereka untuk memperoleh pengalaman menyenangkan lebih kuat daripada untuk menjaga diri mereka dari gesekan mental yang akan terjadi selama bermain. Sehingga mereka memberikan respons baik atas rangsangan yang diberikan oleh sekitar untuk mencoba permainan online yang sudah disebutkan di atas.

Apa lagi ada satu permainan bertema pertarungan antara teroris dan pihak yang kon-

tra teroris. Sejatinya konsep ini tidak seharusnya diberikan kepada mereka yang punya kondisi kejiwaan yang labil. Sebab untuk mereka yang masih kurang bijak dalam menempatkan diri, bermain peran sebagai peneror tanpa harus berpikir sebagai salah satunya akan menyebabkan mereka kesulitan membedakan peran sementara di dalam permainan dengan identitas mereka sendiri. Maka dari itu permainan Counter Strike ditujukan untuk mereka yang dianggap sudah dapat menempatkan diri dengan baik dan sadar akan peran-peran yang mereka dapati.

Guru bimbingan dan konseling dari sekolah pun sudah menyadari bahwa terdapat masalah pada beberapa siswa akibat kecanduan permainan daring. Dari apa yang mereka ungkapkan, para guru sudah mengenali karakteristik siswa-siswa yang punya masalah serupa. Berdasarkan penuturan dari salah seorang siswa yang diwawancarai, guru BK sudah memberikan saran dan nasehat kepada siswa bersangkutan agar dapat mengurangi kecanduan mereka terhadap permainan daring.

Ketika satu tindakan sudah diambil namun tidak menuai hasil yang signifikan maka diperlukan langkah lain. Agar setidaknya kecanduan permainan daring tidak berpengaruh kepada siswa lain.

Baik A.W, H.P, dan R.G semuanya punya kecenderungan untuk mengakses permainan daring secara terus menerus dilihat dari bagaimana mereka mengutarakan bahwa bermain game seru dan sayang jika dilewatkan.

Tidak ada satu pun siswa yang menjadi subjek penelitian mengakui bahwa mereka menarik diri dari masyarakat, karena mereka

mengaku dengan bermain permainan daring dapat membantu mereka menemukan teman-teman baru.

A.W dan H.P berada pada mempunyai aspek kecanduan tolerance dengan menganggap lumrah apa yang menjadi masalah mereka kendati sudah diperingatkan berkali-kali oleh guru BK. Selain itu mereka semua baik A.W, H.P dan R.G juga tidak memperhatikan batasan saat bermain permainan online yang sudah disebutkan di atas, mereka semua belum mencapai usia standar saat mulai bermain satu-dua permainan yang menetapkan rating tinggi karena kontennya tidak cocok untuk mereka yang berada di bawah umur.

Sementara itu permasalahan interpersonal dan kesehatan dialami oleh H.P dan R.G. Yang mana H.P mengalami daya penglihatan yang menurun. Sedangkan R.G kerap kesiangn dan sulit bangun di pagi hari.

Para guru di sini berupaya untuk membentuk dorongan lain yang dapat direspons para siswa sebagai langkah mengantisipasi kecanduan permainan daring itu sendiri. Caranya adalah membuat peraturan tentang membatasi penggunaan ponsel di jam pelajaran. Jika sudah diturunkan dalam bentuk peraturan maka idealnya akan ditaati oleh para siswa agar terhindar dari hukuman. Berdasarkan keterangan para siswa pula, guru-guru ini memanfaatkan rasa sungkan mereka kepada orangtua. Sehingga para guru meminta kerja sama dengan para orangtua dan wali siswa untuk menanggulangi dampak yang kecanduan permainan daring ini.

Selain itu, untuk mengantisipasi menyebarnya kecanduan atau ketergantungan terhadap permainan online juga mengambil cara mengalihkan kesenangan mereka

kepada hal lain. Yaitu dengan memberikan fasilitas berupa program ekstrakurikuler yang dapat mereka ikuti sesuai dengan minat dan bakat.

Salah satu upaya dengan mewajibkan siswa mengikuti Latihan Dasar Kepemimpinan Siswa adalah untuk menarik perilaku sosial para siswa. Selain itu juga melatih siswa dalam berorganisasi. Saat ini SMK Bhina Karya juga sedang dalam usaha untuk melengkapi sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan ekstrakurikuler.

Peranan orangtua dibutuhkan karena agar suatu dorongan berupa masukan-masukan dan peraturan baru yang bertujuan untuk mengurangi dampak kecanduan ini mendapatkan respons yang baik dari para siswa sendiri. Orangtua diminta untuk menggunakan peran mereka sebagai cara untuk mendisiplinkan siswa yang menduduki posisi yang paling lemah dalam keluarga. Atas ketergantungan siswa ini kepada orangtua maka aturan-aturan yang sudah dibuat seperti menahan uang saku jika terlalu banyak bermain permainan daring, juga masukan seperti lebih memperhatikan perkembangan siswa dapat diimplementasikan secara maksimal.

5. KESIMPULAN

Bahwa kecanduan permainan daring adalah salah bentuk respons dari dorongan-dorongan yang didapati secara terus menerus dan berulang. Sehingga mencoba permainan daring adalah respons dari dorongan yang diberikan lingkungan. Kemudian dari pengalaman yang didapat maka timbul keinginan untuk mengulang apa yang sudah mereka rasakan. Karena pengalaman bermain permainan daring ini dianggap suatu pengalaman yang menyenangkan.

Adalah suatu kewajiban jika seseorang pada usia remaja cenderung mencari pengalaman yang menyenangkan berdasarkan kecenderungan sosiometrik dan suatu cara untuk mengekspresikan diri.

Langkah mengantisipasi dari guru sendiri adalah dengan memberikan pengalaman-pengalaman baru di sekolah lewat kegiatan ekstrakurikuler yang wajib maupun tidak wajib, dengan harapan agar siswa dapat menemukan kecederungan kesenangan mereka di dalam sekolah. Selain itu guru juga mendorong perilaku sosial para siswa lewat mewajibkan suatu kegiatan yaitu Latihan Dasar Kepemimpinan Siswa.

Untuk para Guru SMK Bhina Karya, peraturan membatasi penggunaan ponsel di sekolah sudah baik dan pengadaan kegiatan ekstrakurikuler sudah berjalan. Namun yang perlu ditingkatkan oleh pihak SMK Bhina Karya adalah bagaimana guru dapat membuat mereka fokus dalam mengikuti pelajaran, sebagai contoh menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan. Tegas memang diperlukan namun tetap pada batasan tidak melakukan kekerasan pada siswa walaupun sekadar secara verbal termasuk dalam memberikan hukuman. Sekolah juga bisa memberikan penghargaan bagi siswa yang berprestasi secara akademik maupun non-akademik. Penghargaan juga dapat diartikan sebagai dukungan atas kegiatan siswa.

Sedangkan untuk para orangtua siswa, diperlukan kesadaran bahwa kesejahteraan anak bukan hanya pada terpenuhinya kebutuhan mereka. Melainkan kedekatan dan terjalinnya komunikasi yang baik juga berpengaruh dalam perkembangan anak. Menciptakan pengalaman yang menyenangkan dapat berupa hal-hal sederhana jika ada kedekatan antara orangtua dan anak. Sekedar bertanya tentang bagaimana hari mereka dan apa saja yang sudah dilakukan, menjadi pendengar untuk anak dapat mempererat hubungan

antara orangtua dan anak. Membatasi penggunaan ponsel harus disertai alasan yang rasional dan dapat diterima oleh mereka, dan tentunya dengan cara yang tidak berkesan mengendalikan.

REFERENCES

- Angela. 2013. Pengaruh permainan daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1 (2): 532-544
- Chaplin, J. P. 2009, *Dictionary of Psychology*, (Terjemah. Kartini Kartono), Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Data Sekolah Kita SMK Bhina Karya Karanganyar. <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/c5ac4e7b-c9f2-47c1-ac9a-1e7b9e2ab55d> diakses 21 Mei 2019, pukul 12.37.
- Harsono. 2008. *Etnografi Pendidikan*. Tersedia: <http://blog.ums.ac.id/harsono>, diakses tanggal 20 Januari 2012.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1995. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Kapoh, Gerry F., 2015, *Perilaku social individu pemain permainan daring "perfect world" di Desa Sea Satu*, *Jurnal Holistik*, Volume 15, No. 15
- Krech et.al.1962. *Individual in Society*. Tokyo: McGraw-Hill Kogakasha
- Kusumawardani, Syahrul Perdana, 2015, *permainan daring sebagai pola perilaku (studi deskriptif tentang interaksi social gamers clash of clans pada Clan Indo Spirit)*, *Jurnal AntroUnairdotNet*, Vol.IV/No.2
- Masya, Hardiyansyah dan Dian Adi Candra, 2016, *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan permainan daring pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016*, *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 03 (1) (2016) 153-169
- Miles, B. Mathew dan A. Michael Huberman. 2007. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. London New Delhi: Sage Publications.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Peta SMK Bhina Karya dari <https://www.google.com/maps/place/SMK+Bhina+Karya/@-7.5952355,110.9368313,17z/data=!4m5!3m4!1s0x2e7a1880979cd053:0xb4eebf36cc62beab!8m2!3d-7.595512!4d110.936488> diakses 21 Mei 2019, pukul 12.52.
- Puspitosari, Warih Andan dan Linaldi Ananta, 2009, *Hubungan antara kecanduan online game dengan depresi*, *Jurnal Mutiara Medika* Vol. 9 No. 1:50-56
- Sarlito Wirawan Sarwono. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Soettjipto, 2007, *Perilaku Adikasi permainan daring*, *Artikel Pratiwi*.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H.B. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

- Wawan, A dan Dewi, M. 2010. Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia. Yogyakarta: Nuha Medika
- Young, K., 2010, Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium. *cyberPsychology & Behavior*, 3 (5), 475-479, www.netaddiction.com/net_copulsions.htm.