

BAB III

KONDISI ANAK PECANDU *GAME ONLINE*

Untuk lebih mengetahui kondisi atau keadaan konseli secara luas di bawah ini terdapat profil dari hasil wawancara peneliti dengan orang tua responden, adapun identitas dari responden ditulis berupa inisial. Hal ini dilakukan sesuai dengan asas kerahasiaan yang tercantum dalam asas-asas bimbingan dan konseling Islam yang berlaku.

A. Kondisi Lingkungan Sosial Konseli

Masyarakat pada umumnya tidak terlepas dari keadaan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Lingkungan dan interaksi yang baik akan melahirkan perbuatan dan tingkah laku yang positif begitupun sebaliknya, lingkungan yang tidak baik akan menimbulkan tingkah laku dan perbuatan yang negatif. Membahas mengenai kondisi lingkungan sosial, konseli AF, RO, EA, MR, dan AN mereka berada dalam satu lingkungan yang sama, dimana lingkungan tersebut banyak anak-anak usia mereka yang bermain secara berkelompok atau berkubu.

Salah satunya yaitu mereka yang bermain *game online*. Rata-rata anak seusia mereka sudah mempunyai *smartphone* sendiri karena tadinya mereka terbawa-bawa oleh teman yang sebelumnya sudah memiliki *smartphone* terlebih dahulu. Selain itu di lingkungannya pun banyak sekumpulan pemuda yang juga asik dengan *game online* tak jarang si konseli pun ikut bermain dengan para pemuda.

B. Faktor-Faktor Akibat Kecanduan *Game Online*

Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting.¹ Dari hasil wawancara dan melihat langsung di lapangan, peneliti dapat melihat ada dua faktor yang mempengaruhi anak-anak masa akhir yang kecanduan *game online*. Faktor tersebut yaitu faktor internal

¹ Erizal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Vol. 27, No., 2019, h.150 <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinsikolog>

yang berasal dari dalam dirinya sendiri dan faktor eksternal berasal dari lingkungan, seperti keluarga, teman-teman dan masyarakat. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam dirinya sendiri, yaitu mereka anak-anak yang kecanduan *game online* mempunyai keinginan yang kuat dari dirinya sendiri karena penasaran ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi, rasa bosan ketika berada di rumah, tidak mampu mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya kemudian, kurangnya self control pada dirinya yang mengakibatkan anak menjadi sering bergadang, bersikap egois, boros, tidak disiplin, dan anti sosial.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar dirinya sendiri yaitu dari lingkungan yang kurang terkontrol, kurangnya hubungan sosial yang baik,

kurangnya pengawasan dari orang tua² mengakibatkan anak menjadi mudah marah, berkata kasar, sering berbohong dan membangkang pada orang tua. Lingkungan memang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak masa akhir, karena mereka mempunyai sifat penasaran yang tinggi. Selain itu mereka mencontoh perilaku orang-orang yang berada di sekitarnya. Disaat kondisi lingkungan kurang baik, mereka membutuhkan bimbingan dari orang tua untuk mencapai kepribadian yang positif. Berikut adalah penjelasan dari responden AF, RO, EA, MR dan AN beserta dengan orang tuanya mengenai penyebab mereka kecanduan *game online*:

1) Konseli AF

AF termasuk tipe anak yang terbuka, AF selalu bercerita kepada orang tuanya tentang apapun. Pada saat AF di kelas 5 sekolah dasar dia meminta untuk dibelikan *smartphone*, kemudian

² Ardiyansyah dan M Asya, *Faktor-Faktor yang mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online*. E-Journal Vol.03,No(2) 2016,h.106 <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>

orang tuanya pun mengiyakan dan membelikan *smartphone* tersebut dengan beberapa syarat AF harus menandatangani perjanjian yang di buat oleh orang tuanya. Kemudian beberapa bulan AF mulai melanggar perjanjian itu, AF mulai sering menggunakan *smartphonenya* sampai lupa waktu bahkan sering meninggalkan solat karena keasikan bermain *game online*.

Selepas pulang sekolah teman-teman AF berkumpul di rumah AF untuk bermain *game online*. Rumah AF sering dipakai untuk bermain game karena kondisi rumahnya yang sepi membuat mereka leluasa untuk bermain tanpa ada yang mengawasi. Orang tua AF tau kalau anaknya sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*, mereka pun sering menasehatinya tetapi tidak di dengar.³ Kemudian untuk membeli paket internet AF selalu minta pada orang tuanya dan

³ SZ orang tua AF, wawancara oleh Mega Triyana, Kampung Pakem, 16 Juli 2019, Pukul 17:00 WIB

orang tuanya memberikan uang saku pada AF 15 ribu perhari. Faktor internal yang mengakibatkan AF kecanduan *game online* yaitu bersikap egois, boros, tidak disiplin. Kemudian faktor eksternal yang terjadi pada konseli AF yaitu lingkungan yang tidak terkontrol yang mengakibatkan AF menjadi sering berbohong, mudah marah, malas belajar dan sering melalaikan sholat .

2) Konseli RO

RO siswa kelas 6 sekolah dasar, RO tipe anak yang pendiam di sekolah maupun dirumah. Awal mula RO memiliki *smartphone* sejak di kelas 5 dibelikan oleh pamannya. Pada saat itu *smartphone* RO rusak dan dia langsung meminta pada orang tuanya untuk dibelikan *smartphone* baru tetapi orang tuanya tidak menanggapi. Kemudian RO berontak dan menangis bahkan tidak mau makan. Melihat RO seperti itu orang tua RO merasa kasihan jika anaknya merengek terus menerus

kemudian merekapun menuruti kemauan RO untuk membelikan *smartphone* baru.⁴

Setelah pulang sekolah RO hanya diam dirumah sambil bermain *game online*, dia mengaku sangat sering bermain *game online* sampai larut malam.⁵ Kedua orang tua RO sangat membatasi uang saku anaknya, RO di beri uang saku sehari Rp. 7000.

RO selain anak yang pendiam dia juga tipe anak yang susah untuk bersosialisasi dengan orang-orang. Faktor internal yang mengakibatkan RO kecanduan *game online* adalah bersikap egois, sering bedagang dan tidak disiplin sedangkan faktor eksternal yang terjadi pada RO yaitu mudah marah, malas belajar, dan membangkang pada orang tua.

3) Konseli EA

EA anak laki-laki berumur 12 tahun. Sama halnya dengan RO, EA pun tipe anak yang pendiam.

⁴ MT orang tua RO, wawancara oleh Mega Triyana, Kampung Pakem, 15 Juli 2019, Pukul 09:24 WIB

⁵ Konseli RO, wawancara oleh Mega Triyana, Kampung Pakem, 15 Juli 2019, Pukul 16:00 WIB

Kedua orang tua EA membebaskan EA untuk menggunakan *smartphone* alasannya agar EA tidak ketinggalan jaman. Jika hari libur EA bisa menggunakan *smartphonenya* hingga sore sampai melupakan solat. Aktivitas malam pun selepas solat magrib EA kembali bermain *game online*.⁶

Konseli EA selain kurangnya bersosialisasi, EA pun kurang perhatian dan pengawasan dari kedua orangtuanya. Kesibukan orang tua EA dengan pekerjaan masing-masing membuatnya lupa akan tugas dan kewajibannya untuk mengawasi anak mereka. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan anak akan membuat anak seenaknya dalam menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*. Kemudian sama halnya dengan AF, EA pun dalam pembelian paket internetnya langsung meminta kepada orang tuanya dan uang saku yang di berikan setiap harinya yaitu sebesar Rp. 12.000. Faktor internal yang

⁶ AJ orang tua EA, wawancara oleh Mega Triyana, Kampung Pakem, 21 Juli 2019, Pukul 10:00 WIB

mengakibatkan EA kecanduan *game online* adalah boros, sering begadang, anti sosial dan tidak disiplin sedangkan faktor eksternal yang terjadi pada EA yaitu mudah marah, berbohong, dan membangkang pada orang tua.

4) Konseli MR

MR siswa kelas 6 sekolah dasar. MR adalah tipe anak yang mudah bergaul dengan teman-temannya. Sama halnya dengan EA, orang tua MR pun membebaskan MR untuk menggunakan *smartponenya*. Dalam sehari MR bisa menghabiskan 4 jam untuk bermain *game online* bahkan pada saat hari libur MR sering begadang dengan teman-temannya.⁷ Kedua orang tuanya tau kalau anaknya sering bermain *game online*, tapi mereka membiarkan karena ibu MR sibuk mengurus adik MR yang baru berusia 1 tahun sedangkan ayahnya kerja dan pulang seminggu sekali. Keadaan seperti ini membuat kegiatan RM tidak terkontrol

⁷ Konseli MR, wawancara oleh Mega Triyana, Kampung Pakem, 21 Juli 2019, Pukul 15:30 WIB

dan kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua.

Faktor internal yang mengakibatkan MR kecanduan *game online* adalah bersikap egois, sering begadang, dan tidak disiplin sedangkan faktor eksternal yang terjadi pada MR yaitu berkata kasar, berbohong, membangkang pada orang tua dan malas belajar.

5) Konseli AN

AN adalah seorang anak laki-laki yang berusia 12 tahun. Sama halnya dengan MR, AN pun tipe anak yang mudah bergaul dengan orang-orang sekitar tetapi jika di rumah AN adalah anak yang pendiam. AN tinggal bersama neneknya karena kedua orang tua AN bekerja dan hanya pulang satu minggu sekali. Dalam kondisi seperti ini AN mengaku sering bosan jika ada dirumah. AN melampiaskan rasa bosannya dengan bermain *game online* bersama teman-temannya apalagi jika hari

libur AN sering menghabiskan waktu seharian di luar rumah. Nenek dan kakeknya sering menasehati agar AN tidak terlalu banyak main di luar tetapi AN tidak menanggapi hal tersebut.⁸ Faktor internal yang mengakibatkan AN kecanduan *game online* adalah bersikap egois, sering begadang, dan tidak disiplin dan boros sedangkan faktor eksternal yang terjadi pada AN yaitu berkata kasar, mudah marah, membangkang pada orang tua dan malas belajar.

Dari hasil wawancara yang di paparkan di atas peneliti dapat melihat bahwasannya faktor penyebab kecanduan *game online* pada anak masa akhir di kampung pakem yaitu akibat dari lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya banyak yang bermain *game online* yang menyebabkan pengaruh lingkungan bermain anak jadi tidak baik. Selain itu kurangnya pengawasan dari kedua orang tua yang tidak

⁸ RH orang tua AN, wawancara oleh Mega Triyana, Kampung Pakem, 22 Juli 2019, Pukul 13:00 WIB

membatasi penggunaan *smartphone*. Orang tua yang terlalu membebaskan anak dalam menggunakan *smartphone* tanpa memberikan pengawasan dan batasan akan membuat anak semau-maunya melakukan apa saja yang membuatnya senang dan bahagia. Sebagai orang tua harusnya memberikan pengawasan dan perhatian kepada anak mengenai kegiatan kesehariannya dan dalam penggunaan *smartphone*. Kemudian dalam pembelian paket internetnya pun rata-rata konseli meminta langsung kepada orang tua nya dan sering kali mereka menjadi boros karena membeli game dan untuk mengisi paket data internet.

Selain itu orang tua konseli seluruhnya sudah tau jika anaknya *bermain game online* dan merekapun sudah menegur memberitahu pada anaknya tetapi mereka tidak mau mendengarkan orang tua nya. Mereka cenderung lebih mendengarkan perkataan teman-temannya. Kondisi

anak masa akhir yang kecanduan *game online* akan sulit di arahkan karena pada masa ini mereka sedang asik-asiknya bermain, hanya saja bermainnya yang salah mereka fokus bermain dengan *smartphone* sehingga kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Kemudian kurangnya pengawasan penggunaan *smartphone* pun di timbulkan karena orang tua kurang memahami penggunaan gadget sehingga mereka tidak bisa mengontrol *smartphone* anak-anaknya.

Tabel 3.1

Akibat Anak kecanduan *Game Online* dalam Faktor Internal

No	Konseli	Faktor Internal				
		Antisosial	Begadang	Egois	Boros	Tidak Disiplin
1	AF			√	√	√
2	RO	√	√		√	√
3	EA	√	√		√	√
4	MR		√	√		√
5	AN			√	√	√

Tabel 3.2
Akibat Anak kecanduan *Game Online* dalam Faktor
Eksternal

No	Konseli	Faktor Eksternal				
		Mudah Marah	Berkata Kasar	Berbohong	Membangkang Pada Orang Tua	Malas Belajar dan Melalaikan Sholat
1	AF	√		√		√
2	RO	√			√	√
3	EA	√		√	√	
4	MR		√	√	√	√
5	AN	√	√		√	√