Rischa Pramudia Trisnani
Silvia Yula Wardani

STOP KECANDUAN GAME ONLINE

Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara menguranginya

UNIPMA Press

Penerbit UNIPMA Press
Universitas PGRI Madiun
Jl. Setiabudi No. 85 Madiun Jawa Timur 63118
E-Mail: upress@unipma.ac.id
Website: kwu.unipma.ac.id

ISBN 978 602 0725 14 7
9 786020 725147

UNIPMA Press

STOP KECANDUAN GAME ONLINE MULAI SEKARANG

Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Menguranginya

STOP KECANDUAN *GAME ONLINE* MULAI SEKARANG

Mengenal Dampak Ketergantungan pada *Game Onli*ne serta Cara Menguranginya

Rischa Pramudia Trisnani
Silva Yula Wardani

UNIPMA Press
WE GOT IT

STOP KECANDUAN GAME ONLINE

Mengenal Dampak Ketergantungan pada *Game Onli*ne serta Cara Menguranginya

Penulis:
Rischa Pramudia Trisnani
Silva Yula Wardani

Editor:
Silvia Yula Wardani

Perancang Sampul:
Rischa Pramudia Trisnani
Silva Yula Wardani

Penata Letak:
Rischa Pramudia Trisnani

Cetakan Pertama, November 2018

Diterbitkan Oleh:
UNIPMA PRESS (Anggota IKAPI)
Universitas PGRI Madiun
JI. Setiabudi No. 85 Madiun Jawa Timur 63118
Telp. (0351) 462986, Fax. (0351) 459400
E-Mail: upress@unipma.ac.id
Website: www.kwu.unipma.ac.id

ISBN: 978-602-0725-14-7

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan nikmat, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Buku yang berjudul “Stop Kecanduan *Game Online* Mengenal dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara Menguranginya”. Fokus rancangan pada buku ini dimungkinkan bisa mengakomodasi siswa dalam menyelesaikan permasalahannya.

Buku ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi anak untuk mengurangi kecanduan *game online*. Penulis berharap semoga buku ini dapat memberikan manfaat untuk mereduksi kecanduan *game online*. Penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna di dunia ini begitu pula buku panduan yang peneliti susun. Oleh karena itu penulis mengaharapkan saran demi perbaikan penulisan buku panduan ini.

Semoga buku panduan yang penulis susun ini dapat bermanfaat sebagai bekal untuk menjadi “”manusia terbaik” yang mendapat ridho Alloh SWT.Aamiin.

Salam,

Penyusun

DAFTAR ISI

Kata Pengantar v
Daftar Isi vii
BAB I Bermain Game Online
A. Pengertian Bermain 1
B. Karakteristik Bermain 3
C. Pengertian Game Online 4
D. Sejarah Game Online 5
E. Jenis Game Online 7
F. Kelebihan dan Kelemahan Game Online 8
BAB II Kecanduan Game Online
A. Pengertian Kecanduan 12
B. Pengertian Kecanduan Game Online 12
C. Aspek-Aspek Kecanduan Game Online 13
D. Faktor-Faktor Kecanduan Game Online 19
E. Kecanduan Game Online pada Remaja 24
BAB III Dampak Kecanduan Game Online
A. Dampak Positif Game Online 26
B. Dampak Negatif Game Online 29
C. Peran Konselor Sebaya untuk mengurangi Kecanduan Game Online 31
D. Terapi Keluarga 34
BAB IV Penutup
A. Kesimpulan 38
B. Saran 39
C. Rekomendasi 39
Daftar Pustaka **41**

BAB I

BERMAIN *GAME ONLINE*

A. PENGERTIAN BERMAIN

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan

bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai- nilai dan sikap hidup.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau takanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. (Hurlock, 1995; 320) Sedangkan Graham (dalam Simatupang, 2005) mendifinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi instrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

B. KARAKTERISTIK BERMAIN

Beberapa karakteristik kegiatan bermain sebagai berikut :

1. Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
2. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati.
3. Tahap iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
4. Dalam bermain, aktivitas lebih penting daripada tujuan.
5. Bermain menuntut partisipasi aktif, secara fisik atau pun mental.
6. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan.
7. Dalam bermain individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu.
8. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku.

C. PENGERTIAN GAME ONLINE

Game online menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Selanjutnya Winn dan Fisher (Azis, 2011:13) mengatakan multiplayer *online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dmainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online didefinisikan menurut Burhan (dalam Affandi 2013) sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh muti pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang menandai da konseksi dengan internet.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (dalam Azis 2011:14) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction*(berlebihan dalam bermain game).

D. SEJARAH GAME ONLINE

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games) (Jessica Mulligan, 1999).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah gamegame simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. Game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (National Science Foundation Network) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri game. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam online gaming dan perkembangan online gaming berkembang dengan begitu pesat.

E. JENIS GAME ONLINE

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu web based game dan text based game. Web based games adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan

browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkan gamenya. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian game, seperti Java Player, Flash Player, maupun Shockwave Player, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan bandwith yang besar. Selain itu, sebagian besar web based game adalah gratis.

Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan account pada game tersebut. Sedangkan text based game bisa dibilang sebagai awal dari web based games. Text based games sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspefikasi rendah dan sulit untuk memainkan game-game dengan grafis wah, sehingga dibuatlah game-game dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar (Bartle, 1990; Bruckman, 1992; Curtis, 1996). Memang setelah masa tersebut, text based games hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para gamers, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak text based games yang beredar yang sekarang kita

kenal sebagai web based game. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan developer game yang makin kreatif.

F. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN GAME ONLINE

1. Kelebihan Game Online, ada beberapa kelebihan dari game online, anatara lain sebagai berikut:

a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memilki tingkat kesulitas/level yang berbeda. Permianan game online akan melatih permainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permianan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

b) Meningkatkan kemampuan motoric siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain

game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.

c) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca permianannya.

d) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan game online menggunakan Bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.

e) Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

f) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk

menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif)

g) Melatih kemampuan bekerjasama, pada game multiplayer atau game berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan

2. **Kelemahan Game Online, setelah mengeahui kelebihan dari game online tersebut. Game online pun memiliki kelemahan yaitu:**

a) Meninmbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

b) Mendorong melakukan hal-hal yang negatife, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus permain game online

yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal

c) Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain game online seringmengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

d) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.

e) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya control diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahatpun berkurang.

f) Pemborosan uang uantuk membayar sewa computer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.