

## BAB II

### KAJIAN TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR

#### A. Kajian Teoritis

##### 1. Hakikat Kecanduan Bermain *Game online*

###### a. Pengertian *Game online*

*Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat itu seperti modem, WiFi, Hotspot dan lainnya.

Young menyatakan bahwa *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (Young, 2009 dalam Wulandari, 2015).

###### b. Pengertian Kecanduan

Menurut Kamus Bahasa Indonesia kecanduan diartikan sebagai rasa suka akan sesuatu hingga lupa hal-hal yang lain atau ketagihan akan sesuatu hingga menjadi ketergantungan.

Yee menyatakan bahwa kecanduan (adiksi) didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang

berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu yang bersangkutan (Yee, 2002 dalam Herdanti, 2013).

c. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasilakhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Musfiroh, 2008).

Menurut Wong bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan siswa. Bermain juga merupakan unsur yang penting dalam perkembangan siswa (Wong, 2010 dalam Herdanti, 2013).

d. Pengertian Kecanduan Bermain *Game online*

Kecanduan bermain *game online* adalah sebuah kondisi kronis dalam memainkan permainan berbasis elektronik yang terhubung dengan internet dengan aturan-aturan tertentu yang dilakukan berulang-ulang hingga lepas kendali dan mengalami kesulitan untuk menghentikan perilaku tersebut secara sukarela (Laili, 2015).

Menurut Weinsten kecanduan bermain *game online* ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan

yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinten, 2010 dalam Sandataria, 2012).

Menurut Yee adiksi bermain *game online* merupakan suatu perilaku tidak sehat dan merugikan diri sendiri yang berlangsung secara terus menerus dan sulit untuk diakhiri (Syahrana, 2015).

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan perilaku bermain *game online* secara berlebihan hingga menyebabkan individu melupakan hal-hal lain yang mengakibatkan kerugian bagi dirinya sendiri.

Lebih jelasnya perilaku kecanduan *game online* atau *game addiction* dapat didefinisikan sebagai suatu perilaku bermain *game* berbasis internet yang dilakukan secara terus menerus sehingga dapat menimbulkan efek negatif terhadap siswa yang melakukannya.

e. Indikator Kecanduan Bermain *Game online*

Beberapa gejala seseorang mengalami kecanduan *game online* yaitu *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal*

(merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain *game online* yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan *game online* (Lemmens, 2009 dalam Herdanti 2013).

Pendapat di atas tidak sejalan dengan pendapat Syahrani yang mengungkapkan beberapa ciri-ciri seseorang dikatakan *gamers* atau kecanduan terhadap *game online* seperti selalu memikirkan tentang *game*, mencari waktu untuk bisa bermain *game*, meminta perangkat *game*, pandai menyimpan uang jajan untuk bermain *game*, bahkan sampai berbohong terhadap keluarganya (Syahrani, 2015).

Pendapat di atas diperkuat oleh Laili yang mengatakan bahwa ciri-ciri lain siswa dikatakan kecanduan bermain *game online* yaitu:

1. Bermain *game* yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari,
2. Rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain *game*,
3. Lebih dari satu bulan masih memainkan *game* yang sama,
4. Kesal dan marah jika dilarang total memainkan *game* tersebut,
5. Senang

menularkan hobi ke orang lain disekitarnya, 6. Sangat antusias sekali jika ditanya masalah *game* tersebut, 7. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam-jam di luar sekolah, 8. Tertidur disekolah, sering tidak mengerjakan tugas sekolah dan nilai menjadi jelek, 9. Lebih memilih bermainan *game* dari pada bermain dengan teman Laili (2015).

Dari ketiga pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa siswa dikatakan kecanduan bermain *game online* jika siswa 1. Bermain *game* yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari, 2. Rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain *game*, 3. Lebih dari satu bulan masih memainkan *game* yang sama, 4. Kesal dan marah jika dilarang total memainkan *game* tersebut, 5. Senang menularkan hobi ke orang lain disekitarnya, 6. Sangat antusias sekali jika ditanya masalah *game* tersebut, 7. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam-jam di luar sekolah, 8. Tertidur disekolah, sering tidak mengerjakan tugas sekolah dan nilai menjadi jelek, 9. Lebih memilih bermainan *game* dari pada bermain dengan teman, *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, dan problems.*

Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan kriteria adiksi bermain *game online* menurut lemmens yaitu lebih bermain game online lebih dari 14 jam perminggu dan sudah memainkan *game*

tersebut kurang lebih selama enam bulan sejak pertama kali siswa memainkan *game* tersebut dan memenuhi beberapa kriteria adiksi bermain *game online* menurut Lemmens yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. Pemain *game online* dikatakan adiksi bermain *game online* jika mendapatkan  $\geq 4$  kriteria adiksi, dengan penilaian jika pemain memiliki poin skala *likert*  $\geq 3$  pada dua atau lebih item pertanyaan pada setiap kriteria

f. Faktor Pendukung

Yee (2002) mengemukakan terdapat dua faktor yang memengaruhi seseorang kecanduan *game online*, yaitu faktor atraksi dan faktor motivasi. Faktor atraksi yaitu faktor yang mendorong penggunaan waktu dan keterikatan pribadi terhadap *game online*, antara lain lingkaran penghargaan (*reward*) yang terelaborasi di dalam *game online* dan jaringan relasi pemain yang kian bertambah seiring *game online* dimainkan.

Sedangkan faktor motivasi adalah tekanan pada saat tidak menggunakan *game online* atau masalah yang membuat *game online* sebagai tempat pelarian, antara lain: aspek motivasi berprestasi (*achievement*), motivasi sosial (*social*), dan motivasi penghayatan (*immersion*) (Yee, 2002 dalam Herdanti, 2013).

Pada tahun 2007, Yee mengembangkan penelitian mengenai faktor motivasi bermain *game online* yang dibagi menjadi 10 subkomponen, antara lain: (1) dorongan memajukan karakter pemain (*advancement*), (2) mengenal teknik *game* (*mechanics*), (3) berkompetisi (*competition*), (4) bersosialisasi (*socializing*), (5) mempunyai hubungan yang dalam dan bermakna (*relationship*), (6) kecenderungan bekerjasama menjadi bagian dari suatu kelompok (*teamwork*), (7) keinginan untuk menemukan hal-hal baru (*discovery*), (8) mendalami karakter permainan (*roleplaying*), (9) menciptakan keunikan (*customization*), dan (10) pelarian (*escapism*) (Yee, 2007 dalam Herdanti 2013).

Pernyataan di atas diperkuat oleh study penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Wan dan Chou bahwa faktor-faktor yang memengaruhi perilaku adiksi bermain *game online* diantaranya: kontrol diri, motivasi, kebutuhan psikologis (keinginan berkuasa), keinginan berprestasi, dan kesepian. Frekuensi bermain *game online* juga termasuk salah satu faktor yang membuat seseorang semakin terikat dan menjadi pecandu (Griffiths, Davies, & Chappell, 2004 dalam Herdanti 2013).

Penelitian Supendi tahun 2012 juga menyatakan bahwa ada dua faktor penyebab siswa bisa kecanduan bermain *game online*, yaitu faktor internal dan eksternal Faktor internal yaitu keinginan

yang kuat dari diri siswa untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, rasa bosan yang dirasakan siswa ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya, dan kurangnya *self control* dalam diri siswa. Faktor eksternal berupa lingkungan yang kurang terkontrol karena teman-teman siswa juga banyak bermain *game online*, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap siswanya untuk mengikuti berbagai les atau kegiatan (Supendi, 2012 dalam Herdanti, 2013).

g. Dampak yang ditimbulkan

*Game online* memiliki dampak positif yaitu meningkatkan keterampilan berpikir abstrak, pemecahan masalah dan logika, koordinasi mata tangan dan kemampuan visual spasial, mengajar siswa-siswa, mengelola hipotesis, kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain, dan keterampilan simulasi dunia nyata (Hong & Liu, 2003 & Lozen, 2009 dalam Herdanti, 2013).

Selain dampak positif, *game online* juga mengakibatkan dampak negatif, yaitu dampak fisik dan psikologis. Dampak fisik dapat berupa berat badan menurun akibat lupa makan dan minum atau bahkan obesitas akibat makan tidak terkontrol, gangguan penglihatan, nyeri tulang belakang akibat terlalu lama duduk di



depan layar komputer, jari tangan membengkak dan nyeri akibat terlalu sering menekan tombol komputer atau joystick, serta terganggunya pola tidur. Dampak psikologis dapat berupa kurang sosialisasi dengan teman-teman sekolah, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, lupa kewajiban belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah (PR), sulit berkonsentrasi pada pelajaran sekolah, dan stres jika kalah saat bermain *game online* (Greenfield & Gross, 2000; Young dalam Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009; & Rini, 2011 dalam Herdanti, 2013).

#### h. Jeni- Jenis *Game online*

Beberapa jenis *game online* yang sering di jumpai yaitu :

##### 1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

*Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflex, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer.

Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*.

2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

*Game* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

*Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk marajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompo. Contoh dari ganre permainan ini yaitu Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online.

4. *Simulation games*

*Game* jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games, constructin and*

*management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

## 2. Hakikat *Remaja*

### a. Pengertian Remaja

Menurut Harlock istilah *adolancece* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescere*) (kata bendanya, *adolescencia* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh dewasa”. namun pada zaman sekarang *adolancece* mempunyai arti yang lebih luas mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1998).

Menurut salzman remaja merupakan masa perkembangan sikap tergantung (*dependence*) terhadap orangtua ke arah kemandirian (*independence*), minat-minat seksual, perenunga diri,

dan perhatian terhadap nilai-nilai estetika dan isu-isu moral (Yusuf, 2006).

Kedua pendapat tersebut mengartikan bahwa remaja adalah masa dimana siswa sedang berproses menuju ke tahap yang lebih matang atau dewasa. Pada masa ini siswa mengalami perubahan baik secara emosional, mental, dan fisik. Pada masa ini pula remaja mulai belajar menjadi seorang yang mandiri dan terlepas dari bayang-bayang orang tua.

#### b. Batasan Usia Remaja

Menurut Agustiani secara umum masa remaja dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Masa remaja awal (12-15 tahun)

Pada masa ini individu mulai meninggalkan peran sebagai siswa-siswa dan berusaha mengembangkan diri sebagai individu yang unik dan tidak tergantung pada orang tua. Fokus pada tahap ini adalah penerimaan terhadap bentuk dan kondisi fisik serta adanya konformitas yang kuat dengan teman sebaya.

##### 2. Masa remaja pertengahan (15-18 tahun)

Masa ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir yang baru. Teman sebaya masih memiliki peran yang

penting, namun individu sudah lebih mampu mengarahkan diri sendiri. Pada masa ini remaja mulai mengembangkan kematangan tingkah laku, belajar mengendalikan impulsivitas, dan membuat keputusan-keputusan awal yang berkaitan dengan tujuan vokasional yang ingin dicapai. Selain itu penerimaan dari lawan jenis menjadi penting bagi individu.

### 3. Masa remaja akhir (19-22 tahun)

Masa ini ditandai oleh persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Selama periode ini remaja berusaha memantapkan tujuan vokasional dan mengembangkan sense of personal identity. Keinginan yang kuat untuk menjadi matang.

#### c. Ciri- Ciri Masa Remaja

Seperti halnya dengan periode yang penting selama rentan kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode perkembangan sebelum dan sesudahnya. Ciri-ciri tersebut yaitu:

- Masa remaja sebagai periode yang penting
- Masa remaja sebagai masa peralihan
- Masa remaja sebagai masa perubahan

- Masa remaja sebagai usia bermasalah
- Masa remaja sebagai masa mencari identitas
- Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan
- Masa remaja sebagai masa yang tidak realistic
- Masa remaja sebagai ambangmasa dewasa.

d. Tugas Perkembangan Remaja

Menurut Yusuf tugas-tugas dalam perkembangan mempunyai tiga macam tujuan yang sangat berguna yaitu:

Sebagai petunjuk bagi individu untuk mengetahui apa yang diharapkan masyarakat dari mereka pada usia-usia tertentu.

- Memberi motivasi kepada individu untuk melakukan apa yang diharapkan dari mereka oleh kelompok sosial pada usia tertentu sepanjang kehidupan mereka.
- Menunjukkan kepada setiap individu tentang apa yang akan mereka hadapi dan tindakan apa yang diharapkan dari mereka kalau sampai pada tingkat perkembangan berikutnya.

Adapun tugas-tugas perkembangan remaja menurut Havighurst yaitu:

- Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.

- Mencapai peran sosial pria dan wanita.
- Menerima keadaan fisiknya dan menerima secara efektif.
- Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.
- Mempersiapkan karier ekonomi.
- Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis.

## **B. Kerangka Berfikir**

Sepuluh tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Banyak sekali *game center* yang bermunculan. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi. *Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan siswa maupun jiwa seseorang. Yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan pelajar, mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan berdampak pada segi akademik dan sosialnya. Walaupun

kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *Game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Menurut Freeman menyatakan bahwa empat dari sepuluh pengguna internet (40%) atau sekitar 510 juta dari 1,3 miliar orang bermain *game online*.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Labschool Jakarta, ditemukan permasalahan yang diungkap melalui wawancara dan pengolahan (AUM) umum yaitu Waktu Senggang (WSG) terhadap siswa kelas VII di SMP Labschool Jakarta, menggambarkan bahwa terdapat 105 orang atau 41,7 % memilih butir AUM nomor 171 dengan pernyataan “lupa waktu ketika bermaian *game*”. Pernyataan ini menggambarkan bahwa hampir sebagian besar dari siswa mengalami gejala awal kecanduan bermaian *game online*. Selain itu fasilitas yang siswa miliki di rumah seperti komputer dan jaringan internet memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengakses *game online* sepanjang hari.

Oleh sebab itu, melalui penelitian ini akan dilakukan penelitian survey dengan menggunakan angket untuk mengetahui lebih lanjut lagi berapa besar tingkat kecanduan bermain *game online* yang siswa kelas VII di SMP Labschool Jakarta alami. Data yang diperoleh dari penelitian ini bisa menjadi dasar bagi guru BK untuk memberikan layanan bimbingan konseling baik klasikal maupun kelompok kepada peserta didik khususnya di bidang pribadi dan sosial.



### C. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian: “Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Kecerdasan Emosional Siswa” oleh Dinar Wicaksana (Skripsi Universitas Negeri Jakarta, 2010). Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi kecerdasan emosional siswa secara signifikan semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game online* maka semakin rendah kecerdasan emosional yang dimiliki oleh siswa dan sebaliknya.
2. Jurnal: “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game online* terhadap Berat Badan Anak Usia Sekolah” oleh Zulisna Halisna (Vol 2 Nomor 3 Tahun 2013). Penelitian ini menyatakan bahwa ada hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan peningkatan berat badan siswa. Hal tersebut dikersiswaan tidak terkontrolnya makanan yang dimakan oleh siswa dan pola makan yang tidak teratur. Jika hal ini terus dibiarkan maka siswa akan mengalami obesitas, sehingga dapat membahayakan kesehatan siswa.
3. Jurnal: “Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku adiksi Bermain *Game online* pada Siswa Usia Sekolah” oleh Harvien Amelia Herdanti, dkk (Vol 1 Nomor 3 tahun 2013). Penelitian ini menyatakan bahwa faktor motivasi merupakan faktor yang memiliki peresentase paling tinggi yaitu sebesar 50% dari jumlah responden. Terdapat tiga aspek

motivasi yang memberikan dorongan paling besar untuk terjadinya adiksi bermain *game online*, yaitu motivasi untuk berkompetisi (*competition*), motivasi hubungan (*relationship*), dan motivasi menciptakan keunikan (*customization*). Faktor lain yang memengaruhi perilaku adiksi bermain *game* adalah faktor atraksi, yaitu atraksi untuk mendapat penghargaan (*reward*) memberikan persentase paling tinggi pada sebagian besar responden.

4. Jurnal: “ Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain *Game online*” oleh Phainel Jhonly Piyeke, dkk (2014). Penelitian ini menyatakan bahwa tingkat stress pada remaja terbanyak adalah stress ringan. Responden terbanyak adalah yang memainkan *game online* dengan durasi yang berlebihan, Terdapat hubungan antara tingkat stress dengan durasi waktu bermain *game online*.
5. Jurnal: “Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Identitas Remaja” oleh Dona Febriandar, dkk, (2012). Penelitian ini menyatakan bahwa mayoritas responden mengalami kecanduan bermain *game online* yaitu sebanyak 44 orang responden (88%) dan mayoritas responden berada dalam status identitas diri aktif yaitu sebanyak 45 orang responden (90%).
6. Jurnal: “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game online* Pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang” oleh Rupita Wulandari (2015). Penelitian ini

menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara control diri dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di warnet Lorong Cempaka Dalam Keurahan 26 Ilir Plembang. Dari 95 remaja yang dijadikan subjek penelitian, ada 42 remaja atau 44,22% yang mempunyai control diri tinggi, dan 53 remaja atau 55,78% remaja memiliki control diri yang rendah. Dan sumbangan efektif aspek variable kontrol diri terhadap kecanduan *game online* mendapatkan sapek yang paling tinggi adalah aspek control kognitif dengan sumbangan komponen sebesar 1,3%.

7. Jurnal: “Ketergantungan *Online Game* Dan Penanganannya” oleh Ridwan Syahrani (2015). Penelitian studi kasus ini memberikan gambaran tentang perilaku kecanduan siswa terhadap aktifitas bermain *game online*, yang meliputi faktor-faktor penyebab kecanduan bermain *game online*, mekanisme psikologis perilaku kecanduan *game online* dan dampak sosial perilaku kecanduan bermain *game online*.
8. Jurnal: “Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain *Game online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya” oleh Fitri Ma’rifatul Laili (2015). Penelitian ini menunjukkan bahwa konseling keluarga dapat digunakan untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* kelas VIII SMPN 21 Surabaya. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi penurunan skor kecanduan bermain *game*

*online* siswa kelas VIII SMPN 21 Surabaya antara sebelum dan sesudah penerapan konseling keluarga.

9. Jurnal: “*Games Online dan Kartasis Virtual*” oleh Keken Frita Vanri (2011). Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Point Blank* dan *Second Life* dapat menjadi katarsis virtual yang juga sebagai sarana bagi penyaluran Id menurut Sigmund Freud dan Jecques Lacan. PB dan SL dapat memfasilitasi tersalurnya hasrat-hasrat tersembunyi dalam pemain.

Beberapa penelitian diatas menunjukkan beberapa kesamaan seperti variable yang diukur dan subjek penelitiannya. Penelitian-penelitian tersebut bertujuan untuk mengukur tingkat kecanduan bermain *game online* dan beberapa diantaranya mengaitkan kecanduan *game online* dengan variable lain. Kesembilan penelitian diatas mengaitkan kecanduan bermain *game online* dengan dampak yang ditimbulkan, faktor faktor yang melatarbelakangi anak usia sekolah kecanduan bermain *game online*, *game online* sebagai sarana untuk menghilangkan stress dan menyalurkan Id seseorang serta bagaimana cara menangani anak yang kecanduan bermain *game online*. Siswa pada sekolah menengah pertama dipilih menjadi subjek penelitian pada beberapa penelitian di atas dengan pertimbangan siswa-siswi pada tahap ini berada pada masa transisi dari masa anak-anak ke remaja dan peralihan dari tingkat pendidikan sekolah

dasar (SD) ke sekolah menengah pertama (SMP) dengan segala permasalahan dan kebingungan selama prosesnya.

Oleh karena itu, dengan berbagai pertimbangan yang sudah dijabarkan pada latar belakang penelitian ini, landasan teoritik serta beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VII SMP Labschool Jakarta.