

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang serba maju seperti sekarang ini, masyarakat dilanda oleh perkembangan yang sangat pesat terutama dalam bidang teknologi dan informasi. Perkembangan dalam bidang tersebut merupakan hal penting karena akan mempengaruhi kehidupan manusia di masa yang akan datang seiring dengan tantangan zaman. Perkembangan teknologi dan informasi membawa perubahan dalam segala bidang kehidupan, salah satunya membuat manusia semakin kreatif untuk dapat menemukan suatu temuan-temuan demi kesejahteraan manusia. Salah satu temuan dalam bidang teknologi adalah internet, yang selama ini diketahui hanya memiliki manfaat untuk *browsing*, *email*, *chatting* ternyata juga dapat digunakan untuk bermain *game* yang biasa dikenal dengan sebutan '*game online*'.

Sebuah *game online* adalah permainan *video* yang dimainkan dengan beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau tempat penyewaan *video game*. Permainan ini dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. *Game online* dapat berkisar dari teks yang sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara bersamaan. Dalam *game online*, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan

administrasi permainan dan menghubungkan satu *client* dengan *client* lainnya, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. *Game online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah dapat terhubung dalam permainan *multiplayer*, meskipun *single-player game online* yang lebih umum.

(http://en.wikipedia.org/wiki/Online_game)

Game online merupakan permainan yang membuat para pemainnya sulit terlepas dan menurut Dr. Hillarie Cash (dalam Vedder, 2009), seorang ahli komputer *gaming addiction* menyatakan bahwa dalam banyak aspek, *video games* pada zaman sekarang jauh lebih membuat kecanduan. Permainan dirancang untuk membuat pemainnya tetap menatap layar lebih lama lagi, hal ini dinamakan *stickiness factor*. Seperti yang dijelaskan juga oleh Profesor psikologi Mark Griffiths (2010), yaitu seorang psikolog di Nottingham Trent University yang menulis beberapa penelitian mendalam mengenai ketergantungan *game online*, bahwa unsur sosial dari permainan *multiplayer online* membuat orang bermain dalam waktu yang lama. Permainan seperti itu adalah tipe permainan yang bertujuan memikat pemainnya. Ini bukanlah permainan dimana seseorang bermain selama 20 menit lalu berhenti. Ini adalah tipe permainan yang jika seseorang hendak bermain serius maka orang tersebut harus menghabiskan waktunya yang banyak. Dengan adanya satu aktifitas yang lebih dominan, secara otomatis aktifitas yang lain tentu saja akan terganggu. Bagi anak-anak dan para remaja

yang sudah kecanduan, bermain *game online* akan menjadi aktifitas yang paling dominan dalam kesehariannya. Hal ini mengindikasikan adanya efek negatif dari kecanduan *game online* yang dikhawatirkan dapat membentuk dan memengaruhi performa sosial *gamers* tersebut.

Berdasarkan Studi yang dilaporkan oleh *Pediatrics* (cabang ilmu kedokteran) memberikan data lebih dari 3.000 anak-anak dan remaja. Anak-anak dan remaja tersebut adalah siswa-siswi kelas 3, 7, dan kelas 8 di Singapura yang disurvei setiap tahun antara tahun 2007 dan 2009, survei tersebut merupakan penilaian terhadap pola bermain dan pengalamannya, untuk dapat menentukan apakah anak tersebut memenuhi kriteria sebagai seorang "*game* patologis". Dari hasil survei yang diperoleh mereka mendefinisikan tentang *game* patologis pada kriteria yang digunakan oleh psikiater untuk mendiagnosa judi patologis. Secara khusus, menggolongkan anak ke dalam *game* patologis jika anak menunjukkan 5 dari 10 gejala spesifik. Terdapat 10 gejala patologis pada "pecandu" *game* yaitu, keasikan dengan bermain *game*, merasa harus lebih banyak untuk mencapai kesenangan yang diinginkan, tidak dapat mengontrol perilaku yang diinginkan, mengurangi, atau menghentikan bermain *game*, merasa gelisah atau merasa marah ketika tidak bermain *game*, bermain *game* sebagai cara menghindari masalah atau mengurangi suasana yang tidak nyaman, walaupun kalah dalam bermain *game* akan kembali bermain lagi, menyembunyikan keterlibatan dirinya dalam *game* pada keluarganya atau orang lain, Telah melakukan tindakan ilegal untuk membayar *gaming*, dapat mengganggu atau bahkan kehilangan pekerjaan, pendidikan atau kesempatan untuk berkarir karena *game*, meminta bantuan orang

lain meminjamkan uang untuk keperluan bermain *game*, karena uangnya telah dihabiskan untuk bermain *game*. Beberapa tambahan dari hasil survei yaitu impulsif, sulit mengontrol emosinya, dan kompetensi sosial yang buruk. Untuk membedakan seorang adalah pecandu *game online* atau bukan yaitu dengan melihat waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Sebagai contoh, mereka yang menjadi pecandu *game online* memainkan rata-rata 31 jam per minggu (hampir satu pekerjaan penuh waktu). Sebaliknya, mereka yang bukan pecandu *game online* memainkan rata-rata 19 jam per minggu.

(*Nestor Lopez-Duran, PhD. 28 Maret 2011 jam 09:05*)

Menurut Horrigan (2002) dalam Achmad (2010:5), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. (Horrigan, John B 2002. diakses : 8 september 2008)

The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology Menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan yaitu *Heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan), *Medium users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan), *Light users* (kurang dari 10 jam per bulan). (Surya, 2002)

Digunakannya istilah kecanduan pada *game online* merupakan suatu hal yang masih kontroversial, namun beberapa penelitian menemukan data yang mendukung bahwa istilah ini dapat diterima dan digunakan. Data tersebut adalah sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22

tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap *game online*; sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (Yee, 2002).

(Yee, <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>)

Menurut Hardy Wasinto (2011) *game online* merupakan fenomena baru yang dapat dilihat sebagai suatu kehidupan sosial baru. Selepas dari perkembangannya itu, *game online* mempunyai dampak besar yang ditimbulkan terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Keuntungan *game online* jelas diraup produsen *game online* dan pihak pengelola. Menurut perusahaan riset game DFC (*Discounted Cash Flow*) Intelligence, pasar *game online* dunia meningkat US\$ 9,6 miliar dalam enam tahun. Kini, nilainya US\$ 13 miliar. Pertumbuhan ini, menurut analis DFC Intelligence, David Cole, karena makin luasnya jaringan internet, penetrasi komputer pribadi (PC), dan persebaran konsol video game. Di Asia, pasar utama *game online* ada di Korea Selatan, Cina, dan Jepang. Di tiap negara itu, perputaran uangnya mencapai US\$ 100 juta setahun. Sebagai sebuah bisnis, perhitungan tersebut memang menggambarkan prospek yang sangat menggiurkan, namun dilihat dari penggunaanya, yang kebanyakan anak-anak, para remaja dan sebagian besar dari mereka adalah pelajar, akan menjadi melupakan kegiatan belajarnya karena bermain *game online* dan yang lebih mengkhawatirkan adalah anak-anak

dan para remaja yang masih merupakan seorang pelajar yang memiliki tanggung jawab untuk belajar dengan baik menjadi kecanduan dalam bermain *game online*, sehingga menyebabkan merosotnya prestasi belajar.

(<http://www.mediaindonesia.com/mediagadget/index.php/read/2011/03/02/940/1/Bisnis-Game-Online-Akan-Bersinar-Pada-2015>,
research.amikom.ac.id/index.php/STI/article/.../7495 pada 2011-2012)

Sebenarnya jika *game online* hanya sebagai sarana hiburan atau *refreshing* tidak terlalu menjadi masalah, namun jika sudah kebiasaan bermain ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri. Perilaku yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan (Yee,2002). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nicholas Yee pada tahun 2002 mengenai kecanduan *game online* jenis *role playing* (MMORPG), kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan.
 (Yee, 2002)

Dampak negatif pada aktifitas pendidikan, kecanduan *game online* akan membuat anak-anak dan para remaja malas belajar, mengkhayal dengan pikiran yang selalu tertuju pada *game*. Waktu dan konsentrasi mereka untuk belajar menjadi terganggu dan tidak optimal yang akibatnya nilai pelajaran akan menurun dan prestasi belajar juga menurun. Ini jelas sangat mengganggu, yang seharusnya pikirannya terkonsentrasi pada sekolah tetapi mereka justru mengesampingkannya dan bahkan tidak jarang dari mereka yang tidak memperdulikannya.

(hardywasisto.blogspot.com/2010/03/fenomena-game-online.html)

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah ada selain dampak negatif ada juga dampak positif dari *game online*. Menurut Bryce (2011), kepala penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa *gamer* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Ketajaman mata yang lebih cepat. Pada penelitian Rochester University mengungkapkan bahwa orang yang terbiasa bermain *game* dapat meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita. Sama halnya dengan belajar, bermain *game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku sehingga meningkatkan kemampuan membaca. Menurut psikolog di Finland University yang menyatakan bahwa *video game* bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka.

(www.ramaditya.com, www.indowebster.web.id/showthread.php pada 13 Februari 2010)

Pada hasil riset yang dilakukan oleh LIPI (Lembaga Ilmu Penelitian Indonesia) membuktikan bahwa banyak pria yang mahir bahasa Inggris di sekolah ataupun di universitas tanpa melalui kursus adalah mereka yang suka bermain *game*. Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lanchashire University menyatakan bahwa orang yang bermain *game* 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang

pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut karena pengguna komputer aktif biasanya mereka juga akan belajar *troubleshooting* komputer dan *overclocking*. Meningkatkan kemampuan mengetik karena mereka menggunakan *keyboard* dan *mouse* untuk mengendalikan permainan. Setiap *game* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Kompleksitas *games* memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah dan membuat keputusan. *Video game* telah berkembang ke titik dimana penggunaanya harus mengambil kendali dan berpikir sendiri. Bahkan banyak permainan yang mendorong seseorang untuk menjadi sabar dan kreatif dalam memecahkan sebuah teka-teki sebelum mereka dapat maju ke tahap berikutnya.

(<http://www.jejakbocah.com/2012/05/dampak-game-online-bagi-kesehatan.html>, <http://health.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Game>)

Game online saat ini menjadi suatu *trend* baru yang banyak digemari oleh semua kalangan baik tua maupun muda, namun kebanyakan penggemarnya adalah remaja. Terbukti dari penelitian yang dilakukan oleh Hardy Wasinto (2011) di sebuah warnet di daerah Cipayung (Jakarta Timur), dilihat dari *sampling* kebanyakan *gamers* di warnet tersebut sekitar 70% adalah anak-anak dan remaja yang umurnya berkisar antara 9-17 tahun dan sisanya orang-orang yang memang bekerja mencari uang melalui *game* di internet. Terlebih lagi waktu yang dipakai oleh para pelajar tersebut pada umumnya adalah pada jam sekolah yaitu dari jam

07.00-13.00, sehingga para pelajar tersebut bolos sekolah demi bermain *game online*. Warnet tersebut juga menyediakan waktu paket murah pada jam sekolah, yang dinamakan pelayanan PCS (Paket Cabut Sekolah) sekitar Rp. 1000/jam sedangkan tarif biasa adalah Rp.2500/jam sehingga itu membuat mereka untuk bermain pada jam sekolah dan rela untuk bolos sekolah. (*hardywasisto.2010*)

Terlihat dari fenomena di atas sebagian besar “pecandu” *game online* adalah remaja yang berusia antara 12-22 tahun dan 9-17 tahun. Usia tersebut menurut Santrock(2003) masa remaja umumnya dimulai ketika individu dinilai matang secara seksual dan berakhir ketika mencapai kematangan legal. Awal masa remaja dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia 18 atau 22 tahun. Pada banyak remaja, bagaimana mereka di pandang oleh teman sebaya merupakan aspek yang terpenting dalam kehidupan mereka. Beberapa remaja akan melakukan apapun, agar dapat dimasukan sebagai anggota, misalnya seorang anak yang ingin bergabung dengan suatu kelompok di sekolahnya yang sudah populer, agar anak tersebut menjadi lebih percaya diri apabila dapat menjadi anggota kelompok tersebut sehingga anak tersebut akan mengikuti segala kebiasaan yang dilakukan oleh teman-teman kelompoknya, baik kebiasaan yang dapat merugikannya atau dapat menguntungkannya. Apabila mereka dikucilkan berarti stres, frustrasi, dan kesedihan. Kelompok memenuhi kebutuhan pribadi remaja, menghargai mereka, menyediakan informasi, meningkatkan harga diri, dan memberikan mereka suatu identitas. Selain teman sebaya dan kelompok pada masa remaja adalah masa yang penting dalam hal prestasi, tekanan sosial dan akademis mendorong remaja kepada beragam peran yang mesti mereka bawaan,

peran yang seringkali menuntut tanggung jawab yang lebih besar. Minat sosial mereka seringkali menyita waktu untuk kegiatan akademis, atau ambisi pada bidang tertentu dalam menghadapi pencapaian prestasi di bidang lain.

Prestasi pada remaja tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual. Siswa yang tidak lebih cerdas seringkali memperlihatkan kecenderungan motivasi yang lebih adaptif misalnya lebih tekun dalam membuat tugas dan lebih yakin dengan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dapat menjadi siswa berprestasi. Sebaliknya, beberapa siswa yang cerdas memperlihatkan kecenderungan berprestasi yang kurang misalnya lebih mudah putus asa dan tidak yakin pada kemampuan akademisnya sendiri sehingga cenderung menjadi siswa yang berprestasi rendah. Selanjutnya akan membahas mengenai *motivasi* yang berperan penting pada prestasi remaja.

Motivasi adalah mengapa individu bertingkah laku, berpikir, dan memiliki perasaan dengan cara yang mereka lakukan, dengan penekanan pada aktivasi dan arah dari tingkah lakunya. Beberapa remaja memiliki keinginan untuk berprestasi yang sangat tinggi dan mereka menghabiskan banyak waktu dalam berusaha agar berhasil, lainnya lagi tidak bermotivasi untuk berhasil dan tidak bekerja keras agar berhasil. Kedua tipe remaja ini berbeda dalam hal motivasi berprestasi, keinginan untuk menyelesaikan sesuatu, untuk mencapai suatu standar kesuksesan, dan untuk melakukan suatu usaha dengan tujuan mencapai kesuksesan. Orang yang mencerminkan motivasi berprestasi tinggi memiliki harapan untuk sukses yang lebih besar dari pada ketakutan akan kegagalan, lebih memilih tugas dengan resiko sedang, dan tekun dalam usahanya ketika menghadapi tugas yang semakin

sulit. Kemandirian yang diberikan oleh orang tua sejak dini meningkatkan prestasi, namun penelitian baru-baru ini menunjukkan bahwa orang tua perlu menuntut standar berprestasi yang tinggi, menjadi modal dengan perilaku yang berorientasi prestasi, dan memberikan hadiah bagi remaja atas prestasi. Bagi para remaja pecandu *game online*, bermain *game online* merupakan aktivitas yang dapat menyita waktu mereka, sehingga kemungkinan besar akan berpengaruh pada motivasi berprestasinya dalam bidang akademik.

Menurut Mc. Clelland (1987), motivasi dapat didefinisikan sebagai dorongan-dorongan yang ada pada diri seorang individu untuk melakukan sesuatu yang dapat memuaskan kebutuhan atau keinginannya. Motivasi merupakan bagian dari proses belajar yang akan menentukan prestasi belajar yang merupakan tujuan dari setiap pelajar.

Mc. Clelland (1987) berpendapat bahwa motivasi berprestasi adalah motivasi yang dipelajari untuk berusaha dan berkompetisi dalam mencapai keberhasilan, tingkah lakunya tersebut dapat dievaluasi terhadap standar mutu yang baik. Dalam *setting* pendidikan, motivasi berprestasi merupakan energi yang mengarahkan pelajar untuk bertindak laku misalnya dalam meningkatkan nilai-nilai yang ia miliki sehingga apa yang ia capai menjadi lebih baik dari apa yang dicapai oleh orang lain. Motivasi berprestasi juga membantu seorang individu untuk mengerjakan tugas-tugas yang dibebankan kepada mereka dengan sebaik mungkin.

Menurut Mc. Clelland (1987), karakteristik seseorang yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi adalah orang yang selalu mencari situasi dimana

mereka dapat mencapai tanggung jawab pribadi untuk hasil kinerjanya, situasi dimana mereka dapat menerima *feedback* yang cepat atas kinerja mereka sehingga dapat mengetahui dengan mudah mereka menjadi lebih baik atau tidak, serta situasi dimana mereka dapat menentukan tujuan-tujuan yang cukup menantang. Dengan kata lain mereka menyukai tugas-tugas dengan tingkat yang moderat, pengaruh dalam menyajikan beragam tugas yang menantang, ketekunan atau kegigihan, efek dari motivasi yang terlalu banyak pada apa yang ditampilkan.

Fenomena maraknya *game online* juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang mereka sediakan yang ada di kota-kota besar, hanya dengan membayar biaya yang relatif murah yaitu sebesar Rp. 3.000 per jamnya ditambah lagi dengan paket-paket murah yang disediakan sehingga membuat seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain *game online*.

Diantara banyaknya Warnet *game online* yang berada di kota Bandung, peneliti memilih satu Warnet *game online* yaitu Warnet Game Online “X” yang dijadikan sebagai sasaran penelitian karena warnet tersebut memiliki beberapa kelebihan yaitu, Warnet tersebut buka selama 24 jam dan selalu ramai dikunjungi orang-orang yang ingin bermain *game online*. Dilihat juga dari lokasi yang cukup strategis karena dekat dengan sekolah SMP dan SMU, maka warnet tersebut ramai dikunjungi oleh siswa-siswa yang ingin bermain *game online*. Sebagian besar pengunjung warnet tersebut adalah remaja. Selain itu ditambahkan juga dari pendapat beberapa orang siswa pecandu *game online* yang termasuk kategori

heavy users yang sering bermain di Warnet tersebut, alasan mereka sering bermain di Warnet tersebut karena tarifnya murah untuk kalangan pelajar yaitu 1 jam 3000, 2 jam 5000, 3 jam 7000, 4 jam 9000, 5 jam 11.000, 10 jam 20.000 dan menyediakan paket-paket irit dibandingkan dengan Warnet lain misalnya paket pagi yaitu pada jam-jam sekolah dari jam 07.00-12.00 cukup hanya dengan membayar 7500 dan paket malam ada 3 sesi, sesi pertama 19.00-07.00 dengan harga 15.000, sesi kedua dari jam 21.00-07.00 dengan harga 10.000, sesi ketiga jam 23.00-07.00 dengan harga 7500, memiliki jaringan internet yang bagus, tempatnya nyaman karena menyediakan fasilitas yang cukup lengkap misalnya AC, kursi yang nyaman dan perangkat komputer yang baik, kamar mandi, tempat menjual makanan dan minuman yang dekat, juga warnet tersebut sudah terkenal namanya dikalangan para pemain *game online*.

Peneliti melakukan survei awal di Warnet *Game Online "X"* dengan cara memberikan kuisioner pada 10 orang yang berusia antara 13-17 tahun. Dari 10 orang yang diberikan kuisioner tersebut, 2 orang yang bukan merupakan "pecandu" *game online* karena dilihat dari intensitas waktu yang digunakan individu tersebut untuk bermain *game online* termasuk pada *Light users* yaitu waktu yang digunakan kurang dari 10 jam per bulan. Hasil dari survei awal berdasarkan jawaban responden bahwa dari orang yang termasuk *Light users* dengan tidak terlalu banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, pada 1 orang menyatakan pernah tidak mengerjakan tugas sekolahnya karena malas, pernah membolos sekolah karena bermain *game online*, nilai sekolah yang tidak mengalami peningkatan dan penurunan dan tidak mendapatkan ranking di

sekolahnya, apabila mendapatkan nilai yang buruk hanya menerimanya dengan pasrah, merasa tidak senang mendapatkan soal yang sulit dan menyelesaikan soal tersebut dengan cara mencontek. Pada 1 orang lagi siswa yang termasuk kategori *light users* berdasarkan jawaban responden menyatakan hal yang bertolak belakang dengan orang pertama yaitu selalu mengerjakan tugas sekolahnya, mendapatkan nilai yang bagus di sekolahnya, bermain *game online* tidak mempengaruhi nilainya di sekolah, tidak mengalami kesulitan untuk membagi waktu antara bermain *game online* dan belajar atau mengerjakan tugas, dan mendapatkan ranking 5 besar di sekolahnya, apabila mendapatkan nilai yang buruk akan memperbaikinya dengan cara belajar lebih giat, merasa tertantang apabila mendapatkan soal yang sulit dan berusaha sendiri untuk memecahkan soal tersebut.

Survei awal yang dilakukan pada 8 orang yang berikutnya dapat dikatakan sebagai “pecandu” *game online* karena dilihat dari intensitas waktu yang digunakan individu tersebut untuk bermain *game online* termasuk pada *Heavy users* yaitu waktu yang digunakan lebih dari 40 jam per bulan. Dari 8 orang yang merupakan “pecandu” *game online* dengan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, sehingga bagaimana dengan tingkah lakunya terhadap sekolah dan pencapaiannya. Dari hasil survei tersebut 4 orang dari 8 orang, berdasarkan jawaban responden menyatakan yaitu pernah tidak mengerjakan tugas sekolahnya, pernah membolos sekolah karena bermain *game online*, mendapatkan nilai akademik yang kurang bagus di sekolah, kebiasaan bermain *game online* sangat mempengaruhi nilai akademiknya, mengalami

kesulitan dalam membagi waktu antara bermain *game online* dan belajar, dan tidak mendapatkan ranking di sekolah, apabila mendapatkan nilai yang buruk hanya menerimanya dengan pasrah, merasa tidak senang mendapatkan soal yang sulit dan menyelesaikan soal tersebut dengan cara mencontek. Sedangkan pada 4 orang lainnya menyatakan yaitu selalu mengerjakan tugas sekolahnya, tidak pernah membolos sekolah, kebiasaan bermain *game online* tidak mempengaruhi nilai akademiknya, nilai akademik di sekolahnya cukup baik, tidak mengalami kesulitan dalam membagi waktu antara bermain *game online* dan belajar, dan 2 orang diantaranya mendapatkan ranking 10 besar di sekolahnya, apabila mendapatkan nilai yang buruk akan memperbaikinya dengan cara belajar lebih giat, merasa tertantang apabila mendapatkan soal yang sulit dan berusaha sendiri untuk memecahkan soal tersebut.

Tingkah laku pada siswa yaitu mereka lebih tertarik pada soal yang sulit di sekolah merupakan gambaran dari karakteristik pengaruh variasi dalam pemberian tugas yang menantang, tingkah laku pada siswa yang menggambarkan cara menyelesaikan soal yang sulit merupakan gambaran dari karakteristik ketekunan; tingkah laku pada siswa untuk mendapatkan nilai yang memuaskan dan rajin masuk sekolah merupakan gambaran dari karakteristik tanggung jawab terhadap hasil; tingkah laku pada siswa yang menggambarkan hal yang akan dilakukan apabila mendapatkan nilai buruk merupakan gambaran dari karakteristik kebutuhan evaluasi terhadap hasil dan tingkah laku pada siswa yang menggambarkan cara membagi waktu antara belajar dan bermain *game online* merupakan gambaran dari karakteristik inovatif.

Dengan keadaan yang seperti itu maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih jauh mengenai motivasi berprestasi akademik pada siswa “pecandu” *game online* yang berusia 13-17 tahun di Warnet “X” pada kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini masalah yang ingin diteliti adalah bagaimana motivasi berprestasi dalam bidang akademik pada pecandu *game online* yang berusia 13-17 tahun di Warnet *game online* “X” pada kota Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah ingin memperoleh gambaran mengenai motivasi berprestasi dalam bidang akademik pada pecandu *game online* yang berusia 13-17 tahun di Warnet *game online* “X” pada kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian untuk memperoleh gambaran mengenai motivasi berprestasi dalam bidang akademik pada siswa pecandu *game online* berdasarkan karakteristik motivasi berprestasi yaitu pengaruh variasi dalam pemberian tugas

yang menantang, ketekunan, tanggung jawab terhadap hasil, kebutuhan evaluasi terhadap hasil dan inovatif.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan ilmiah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan pengetahuan di bidang Psikologi mengenai motivasi berprestasi dalam bidang Akademik pada siswa pecandu *game online*.

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian berkenaan dengan pecandu *game online* dan motivasi berprestasi.

1.4.2 Kegunaan praktis

Memberikan informasi kepada pihak sekolah yaitu sebagai bahan pertimbangan kebijakan sekolah untuk mengawasi siswa-siwanya dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah.

Memberikan informasi kepada orangtua yaitu sebagai pertimbangan untuk dapat mengawasi kegiatan anak-anaknya baik di dalam atau di luar rumah dan dapat mengontrol anak-anaknya dalam bermain *game online*.

Memberikan informasi kepada siswa pecandu *game online* yaitu sebagai pertimbangan untuk dapat mengontrol diri sendiri agar tidak berlebihan dalam bermain *game online*.

1.5 Kerangka Pemikiran

Sebagian besar “pecandu” *game online* adalah anak - anak dan remaja berkisar antara usia 13-17 tahun. Usia tersebut menurut Santrock (1973) termasuk pada masa remaja, masa remaja umumnya dimulai ketika individu dinilai matang secara seksual dan berakhir ketika mencapai kematangan legal. Awal masa remaja dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia 18 atau 22 tahun. Pada banyak remaja, bagaimana mereka dipandang oleh teman sebaya merupakan aspek yang terpenting dalam kehidupan mereka. Beberapa remaja akan melakukan apapun, agar dapat dimasukan untuk menjadi anggota pada suatu kelompok tertentu. Untuk mereka dikucilkan berarti stres, frustrasi, dan kesedihan. Kelompok memenuhi kebutuhan pribadi remaja, menghargai mereka, menyediakan informasi, menaikkan harga diri, dan memberikan mereka suatu identitas. Remaja bergabung dengan suatu kelompok dikarenakan mereka beranggapan keanggotaan suatu kelompok akan sangat menyenangkan, menarik dan memenuhi kebutuhan mereka. Mereka bergabung dengan kelompok agar memiliki kesempatan untuk menerima penghargaan, baik yang berupa materi maupun psikologis.

Selain teman sebaya dan kelompok pada masa remaja adalah masa yang penting dalam hal prestasi, tekanan sosial dan akademis mendorong remaja kepada beragam peran yang mesti mereka bawaikan, peran yang seringkali menuntut tanggung jawab yang lebih besar. Prestasi menjadi hal yang sangat penting bagi remaja, prestasi pada remaja tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual. Siswa yang tidak lebih cerdas seringkali memperlihatkan

kecenderungan motivasi yang lebih adaptif misalnya lebih tekun dalam membuat tugas dan lebih yakin dengan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dapat menjadi siswa berprestasi. Sebaliknya, beberapa siswa yang cerdas memperlihatkan kecenderungan berprestasi yang kurang misalnya lebih mudah putus asa dan tidak yakin pada kemampuan akademisnya sendiri sehingga cenderung menjadi siswa yang berprestasi rendah. Selanjutnya akan membahas mengenai *motivasi* yang berperan penting pada prestasi remaja.

Beberapa remaja memiliki keinginan untuk berprestasi yang sangat tinggi dan mereka menghabiskan banyak waktu dalam berusaha agar berhasil, lainnya lagi tidak bermotivasi untuk berhasil dan tidak bekerja keras agar berhasil. Kedua tipe remaja ini berbeda dalam hal motivasi berprestasi, keinginan untuk menyelesaikan sesuatu, untuk mencapai suatu standar kesuksesan, dan untuk melakukan suatu usaha dengan tujuan mencapai kesuksesan. Orang yang mencerminkan motivasi berprestasi tinggi memiliki harapan untuk sukses yang lebih besar dari pada ketakutan akan kegagalan, lebih memilih tugas dengan resiko sedang, dan tekun dalam usahanya ketika menghadapi tugas yang semakin sulit.

Minat sosial mereka seringkali menyita waktu untuk kegiatan akademis, atau ambisi pada bidang tertentu menghadapi pencapaian prestasi di bidang lain. Bagi para remaja pecandu *game online*, bermain *game online* merupakan aktivitas yang dapat menyita waktu mereka, sehingga akan berpengaruh pada motivasi berprestasinya dalam bidang akademik.

Setiap orang memiliki tujuan hidup yang akan mereka capai. Banyak variabel yang bisa menentukan keberhasilan pencapaian tujuan setiap orang, diantaranya berkaitan dengan motivasi individu yang bersangkutan. Dalam menjalankan tugas-tugasnya sebagai seorang siswa di suatu sekolah menengah pertama atau sekolah menengah atas, siswa dituntut untuk mencapai suatu keberhasilan di bidang akademiknya. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa adalah adanya motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi merupakan teori yang diperkenalkan oleh David McClelland.

Menurut McClelland (1987), motivasi dapat didefinisikan sebagai dorongan-dorongan yang ada pada diri seorang individu untuk melakukan sesuatu yang dapat memuaskan kebutuhan atau keinginannya. Motivasi merupakan bagian dari proses belajar yang akan menentukan prestasi belajar yang merupakan tujuan dari setiap pelajar.

Menurut McClelland (1987), karakteristik seseorang yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi adalah pengaruh dalam penyajian beragam tugas yang menantang, ketekunan atau kegigihan, orang yang selalu mencari situasi dimana mereka dapat mencapai tanggung jawab pribadi untuk hasil kinerjanya, situasi dimana mereka dapat memperoleh evaluasi terhadap hasil yang mereka dapat, serta situasi yang inovatif dimana mereka dapat memperoleh tujuan dengan cara yang tidak biasa.

Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah memilih mengerjakan tugasnya dalam situasi yang beragam untuk bermacam-macam dorongan dari pada mendahulukan dorongan untuk berprestasi, bertahan lebih lama setelah kegagalan

dalam mengerjakan tugas yang sulit dibandingkan dalam mengerjakan tugas yang mudah, kurang bertanggung jawab atas tugas yang dikerjakan, kurang memperhatikan umpan balik karena takut memperlihatkan kesalahan, cenderung bersikap kurang kreatif karena mereka menyukai pekerjaan yang mudah. (Atkinson, cited in Mc.Clelland et al., 1953).

Terdapat lima karakteristik yang membedakan tingkat motivasi berprestasi seorang individu, yang pertama yaitu pengaruh variasi dalam pemberian tugas yang menantang adalah seseorang yang akan memilih tugas yang risikonya aman atau tingkat probabilitas kesuksesannya besar dan memperkirakan tugas lebih mudah bagi mereka di awal, sehingga mereka tertarik dan bekerja lebih keras pada tugas lebih sulit dan kurang keras pada tugas yang mudah. Kedua adalah, ketekunan atau kegigihan yaitu kecenderungan untuk bertahan dalam mengerjakan tugas apapun dan bertahan dengan batas waktu dalam mengerjakan tugas yang sulit dipecahkan.

Ketiga yaitu tanggung jawab terhadap hasil, tanggung jawab ialah memilih menjadi bertanggungjawab secara personal untuk hasil. Mengambil tanggung jawab personal dalam situasi risiko yang aman dan memilih risiko yang aman melebihi rintangan yang sangat pendek atau sangat tinggi. Keempat yaitu, Kebutuhan evaluasi terhadap hasil ialah memilih bekerja dalam situasi dimana mereka mendapatkan umpan balik atas seberapa baiknya pekerjaan yang mereka lakukan, akan melakukan pekerjaannya lebih baik setelah mendapatkan umpan balik afiliatif. Kelima yaitu, inovatif ialah tidak menyukai kegiatan yang monoton, memecahkan masalah yang sulit dengan cara yang tidak biasa, mereka

mengerjakan tugas yang sama dalam waktu yang lama karena ketelitian mereka, menyimpan lebih banyak informasi dan lebih aktif dalam mencari informasi baru.

Dua faktor utama yang dapat memengaruhi motivasi berprestasi seseorang menurut **Winkle (1983)** yaitu faktor individu dan faktor lingkungan. Faktor individu ada dua yaitu intelegensi dan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya. Intelegensi merupakan kecakapan yang bersifat potensial yang dimiliki siswa dan merupakan salah satu unsur penting dalam proses memecahkan masalah yang dihadapi siswa. Taraf kecerdasan yang dimiliki oleh seorang siswa akan membentuk atau memengaruhi prestasi yang dicapainya, namun dalam motivasinya siswa yang tidak lebih cerdas seringkali memperlihatkan kecenderungan motivasi yang lebih adaptif misalnya lebih tekun dalam membuat tugas dan lebih yakin dengan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dapat menjadi siswa berprestasi. Sebaliknya, beberapa siswa yang cerdas memperlihatkan kecenderungan berprestasi yang kurang misalnya lebih mudah putus asa dan tidak yakin pada kemampuan akademisnya sendiri.

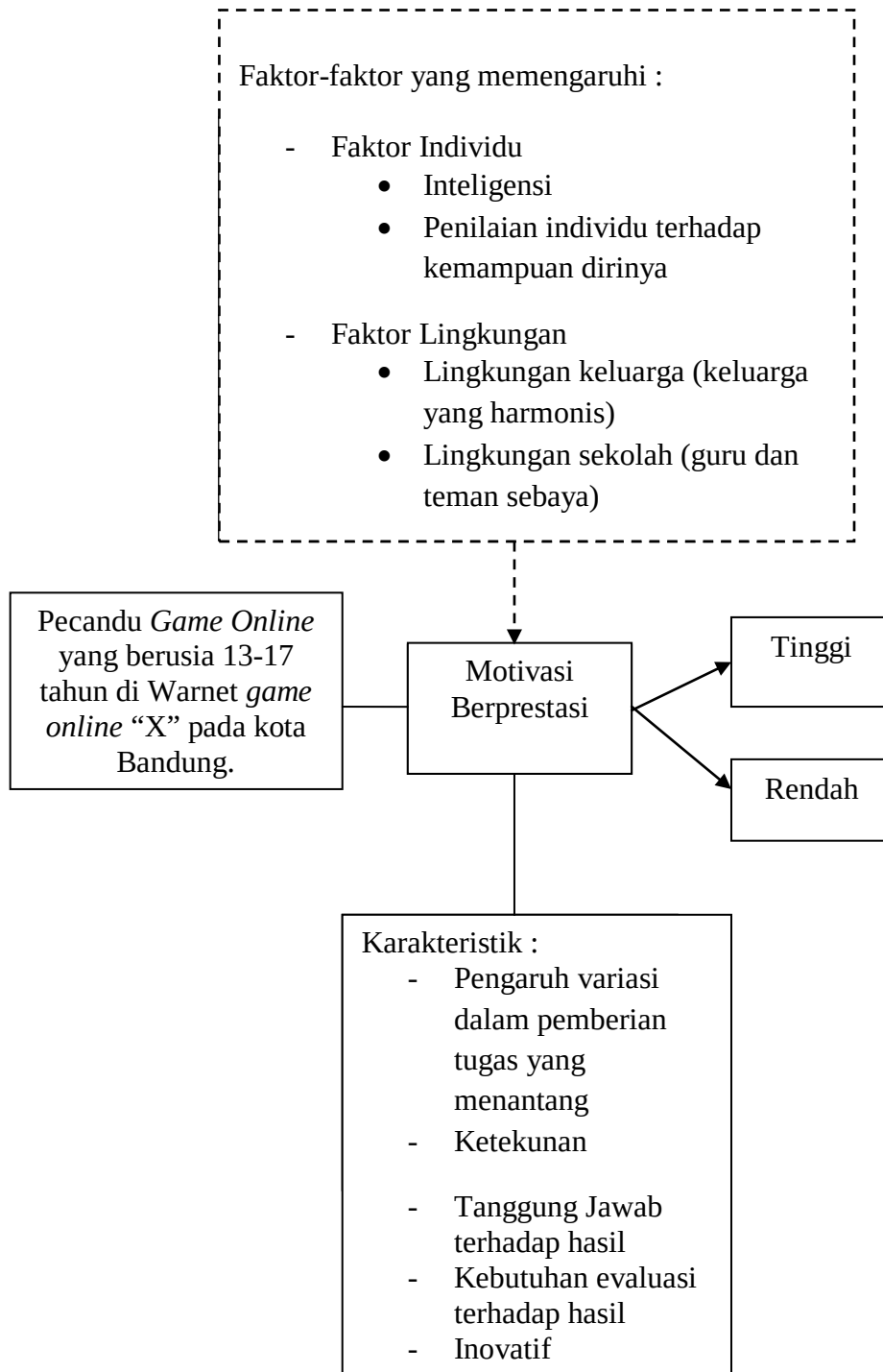
Penilaian individu mengenai kemampuan dirinya, faktor ini merupakan salah satu komponen kepribadian yang dibentuk berdasarkan penilaian atau pandangan orang lain mengenai diri siswa yang bersangkutan maupun melalui penilaian siswa sendiri mengenai kondisi fisiknya ataupun kemampuannya dalam berusaha serta berani menghadapi tantangan yang siswa hadapi. Penilaian yang bersifat negatif akan membuat siswa tersebut merasa kurang percaya diri serta kurang berani menghadapi tantangan walaupun sebenarnya siswa tersebut mempunyai kemampuan.

Faktor lingkungan ada dua yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Lingkungan keluarga adalah keluarga yang harmonis memberi rasa aman untuk berekspresi secara bebas. Dengan suasana seperti ini, siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri sehingga siswa akan merasa termotivasi dan tertantang untuk dapat meraih prestasi yang lebih baik walaupun siswa mengalami suatu kegagalan. Lingkungan Sekolah adalah Guru yang dapat membina relasi yang hangat serta memberi kesempatan pada siswa untuk menilai kemampuannya akan mendorong mereka untuk lebih meningkatkan prestasi yang telah dicapainya. Hubungan dengan teman sebaya yang menyenangkan dan suasana kompetisi yang sehat diantara teman sebaya juga dapat mendorong siswa untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi.

Gambaran kriteria dan faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi pada siswa pecandu *game online* di atas dapat terkait dengan kebiasaannya bermain *game online* sehingga akan terlihat bagaimana motivasi berprestasinya dalam bidang akademik. Siswa pecandu *game online* yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi ialah dapat mengerjakan tugas-tugas yang sulit di sekolahnya yang membuatnya menjadi lebih maju dan merasa puas hal tersebut menyangkut karakteristik pengaruh variasi dalam pemberian tugas yang menantang, dapat bertahan dalam waktu yang lama untuk mengerjakan tugas apapun hal tersebut menyangkut karakteristik ketekunan, dengan tetap mengutamakan kewajibannya sebagai seorang siswa dengan rajin sekolah, tetap mengerjakan tugas dan memperlihatkan nilai yang memuaskan dalam bidang akademik hal tersebut menyangkut karakteristik memiliki tanggung jawab

terhadap hasil, apabila nilai-nilai akademik yang didapatkan menjadi buruk karena terlalu sering bermain *game online*, maka dapat mengurangi waktu bermain *game onlinenya* hal tersebut menyangkut karakteristik kebutuhan evaluasi terhadap hasil, memiliki cara-cara khusus untuk dapat membagi waktu anantara bermain *game online* dan belajar sehingga tidak membuat nilai-nilai akademiknya menjadi berantakan hal tersebut menyangkut karakteristik inovatif.

Sementara itu, Siswa pecandu *game online* yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah yaitu lebih menyukai tugas-tugas yang mudah sehingga apabila mendapatkan tugas-tugas yang sulit akan mudah menyerah, mudah merasa bosan, akan rela untuk membolos sekolah dan menelantarkan tugas-tugasnya untuk bermain *game online*, mengikuti perbaikan nilai tetapi dengan tidak sungguh-sungguh karena menurutnya apabila gagal tidak merugikan bagi dirinya, seringkali tidak dapat membagi waktu antara belajar dan bermain *game online* sehingga nilai-nilai akademiknya menjadi berantakan.



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi dari penelitian ini adalah :

1. Setiap Siswa pecandu *game online* di warnet 'X' kota Bandung memiliki motivasi berprestasi tinggi atau rendah.
2. Lima karakteristik yang membedakan tingkat motivasi berprestasi seorang siswa yaitu : pengaruh variasi dalam pemberian tugas yang menantang, ketekunan, tanggung jawab terhadap hasil, kebutuhan evaluasi terhadap hasil, dan inovatif.
3. Ada dua faktor yang memengaruhi motivasi berprestasi seorang siswa, yang pertama yaitu faktor individu terdiri dari inteligensi dan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya, yang kedua faktor lingkungan terdiri dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.