PERILAKU KECANDUAN PERMAINAN INTERNET DAN FAKTOR PENYEBABNYA PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 JATISRONO KABUPATEN WONOGIRI (STUDI KASUS PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 JATISRONO KABUPATEN WONOGIRI)

SKRIPSI

diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata I
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Trecy Whitny Santoso
1301408036

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang tanggal 6 Maret 2013.

Panitia

Ketua,

Prof. Dr. Haryono, M. Psi.
NIP. 19620222 198601 1 001

Sekretaris,

Drs. Eko Nusantoro, M.Pd.
NIP. 19600205 199802 1 001

Penguji Utama

Dr. Awalya, M.Pd, Kons.
NIP. 19601101 198710 2 001

Penguji/Pembimbing I

Prof. Dr. DYP Sugiharto, M.Pd.,Kons
NIP. 19611201 198601 1 001

Penguji/Pembimbing II

Drs. Suharso, M. Pd., Kons.
NIP. 19620220 198710 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul "Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri)" adalah benar-benar hasil karya saya, dan bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat dan temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Maret 2013

Trecy Whitny Santoso
NIM. 1301408036

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Kita selalu punya pilihan tiap hari. Tinggal kita memilih, memulai niat baik yang kemarin, ataukah menunggu dan mendapatkan rasa penyesalan besok.

PERSEMBAHAN

- ✓ Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kasih sayang-Nya.
- ✓ Edi Santoso (ayah) dan Feri Sutinem (ibu) yang selalu memberikan kasih sayang, doa, perhatian dan dukungan yang besar dan tiada henti-hentinya kepada saya.
- ✓ Sahabat dan teman-teman BK’08 dan teman-teman kost yang telah memberikan motivasi dan dukungan selama ini.
- ✓ Almamaterku tercinta.

ABSTRAK

Santoso, Trecy Whitny. 2013. *Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri)*. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Prof. Dr. DYP Sugiharto, M.Pd., Kons. Pembimbing II: Drs. Suharso, M.Pd., Kons.

Kata Kunci : perilaku kecanduan permainan internet, factor penyebabnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah permainan internet atau sering disebut dengan *game online*. Salah satu jenis perilaku permainan internet adalah *euphoria* adalah mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain permainan internet. Dan salah satu penyebab siswa kecanduan permainan internet diantaranya adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet dan factor penyebabnya. Penelitian ini bertujuan menjawab pertanyaan penelitian pada focus penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subyek penelitian dalam penelitian ini berjumlah lima orang siswa dari kelas VIII. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pedoman wawancara dan observasi sistematik.

Hasil penelitian dan kesimpulan penelitian perilaku kecanduan permainan internet dan factor penyebabnya dengan pendekatan studi kasus menunjukkan bahwa terdapat tiga siswa yang telah mengalami kecanduan sebab tiga siswa tersebut telah memenuhi tiga dari enam jenis kecanduan permainan internet yakni FE *(euphoria, tolerance, withdrawal*, dan *relapse and reinstatement)*, AA *(cognitive salience, euphoria, intrapersonal conflict,*dan *tolerance)*, dan DS *(euphoria, intrapersonal conflict,tolerance,* dan *relapse and reinstatement)*. Sedangkan AP *(euphoria* dan *intrapersonal conflict)*, dan PG *(cognitive salience* dan *euphoria)* masing-masing baru memenuhi dua dari enam jenis kecanduan permainan internet. Dan secara keseluruhan semua jenis kecanduan permainan internet dan keenam factor penyebab kecanduan permainan internet (kurang perhatian dari orang tua siswa, stres atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh) dialami oleh siswa.

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan ijin dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri)". Peneliti menelaah perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebaabnya karena apabila perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya tidak diketahui sejak dini maka siswa akan terus menerus menjadi pecandu dan akan merusak keadaan fisik maupun psikisnya. Hal ini perlu dipahami siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono karena banyak yang kecanduan permainan internet. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti dalam skripsi ini yang dilakukan agar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono mengetahui jenis-jenis kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya.

Penulisan skripsi ini dilakukan berdasarkan fenomena yang ada yaitu banyaknya siswa yang kecanduan permainan internet. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui jenis-jenis kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya.

Selama proses penulisan skripsi tidak banyak kendala terjadi, meskipun dalam penyelesaian skripsi ini memerlukan waktu yang cukup lama. Namun puji syukur berkat rahmat Allah dan usaha tanpa henti dilakukan, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Drs. Hardjono, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian,untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi untuk persayaratan mencapai gelar sarjana.
3. Drs. Eko Nusantoro, M. Pd., Ketua jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pengetahuan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak memberikan arahan selama mengikuti studi dan menjadi mahasiswa.
4. Prof. Dr. D.Y.P Sugiharto, M.Pd.,Kons., Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan demi kesempurnaan dan terselesaikannya skripsi ini. Terima kasih atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan selama proses penulisan dan penyusunan skripsi ini.

5. Drs. Suharso, M. Pd.,Kons., Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan demi kesempurnaan dan terselesaikannya skripsi ini. Terima kasih atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan selama proses penulisan dan penyusunan skripsi ini.
6. Tim penguji yang telah menguji skripsi dan memberikan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
7. Gino, S.Pd, S.IP, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Jatisrono atas ijin yang diberikannya untuk peneliti.
8. Titik M, S.Pd selaku guru koordinator bimbingan dan konseling konseling SMP Negeri 1 Jatisrono atas bantuan dan ijin yang diberiakan kepada peneliti.
9. Bondan Novita Sari, S.Psi selaku guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 1 Jatisrono atas bantuannya yang diberikan kepada peneliti.
10. Ibu dan ayahku serta keluarga besarku yang tiada henti memanjatkan doa dan memberikan dukungan.
11. Sahabat-sahabatku Tutut, Izah, Mia, Henny, Bregita, Malika, Nurul, Nur, yang menjadi teman berbagi cerita dan teman satu bimbingan yang telah saling memberi dukungan dan semangat.
12. Keluarga besar BK FIP UNNES, terutama BK angkatan 2008 atas segala pengalaman, nasehat dan berbagi ilmu yang kalian berikan.

13. Semua pihak yang berperan selama menepuh pendidikan di Universitas Negeri Semarang yang tidak dapat disebutkan oleh penulis satu persatu.

Penulis berharap skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini sepenuhnya masih jauh dari sebuah kesempurnaan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi terciptanya kesempurnaan skripsi ini.

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL i
PENGESAHAN ii
PERNYATAAN iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI ix
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB 1 PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Fokus Penelitian 5
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.4 Manfaat Penelitian 6
1.5 Garis Besar Sistematika Skripsi 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Penelitian Terdahulu 8
2.2 Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya 9
2.2.1 Pengertian Kecanduan 9
2.2.2 Perilaku Kecanduan Permainan Internet 10
2.2.3 Kriteria Perilaku Kecanduan Permainan Internet 11
2.2.4 Jenis-Jenis Perilaku Kecanduan Permainan Internet 13
2.2.5 Dampak Perilaku Kecanduan Permainan Internet 17
2.2.6 Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Kecanduan Permainan Internet 18

BAB 3 METODE PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian 21
3.2 Desain Penelitian 22
3.3 Sampel Penelitian 25
3.3.1 Latar 26
3.3.2 Pelaku 27
3.3.3 Peristiwa 27

3.4 Fokus Penelitian 27
3.5 Sumber Data Penelitian..... 27
3.6 Alat Pengumpul Data 28
3.6.1 Wawancara..... 28
3.6.2 Observasi..... 31
3.7 Keabsahan Data 33
3.8 Analisis Data..... 33
3.8.1 Pada Saat Pengumpulan Data 34
3.8.2 Setelah Pengumpulan Data 34
3.8.2.1 Reduksi Data 34
3.8.2.2 Penyajian Data..... 35

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil Penelitian 36
4.1.1 Gambaran Jenis-Jenis Perilaku Kecanduan Permainan Internet... 36
4.1.2 Gambaran Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Kecanduan Permainan Internet 48
4.2 Pembahasan 55

BAB 5 PENUTUP 61
5.1 Kesimpulan 61
5.2 Saran 63
Daftar Pustaka 65

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran I. Pedoman Wawancara Siswa 67
Lampiran II. Pedoman Wawancara Teman Siswa 70
Lampiran III. Pedoman Wawancara Orang Tua Siswa..... 73
Lampiran IV. Pedoman Wawancara Penjaga Warnet..... 75
Lampiran V. Hasil Wawancara dan Observasi 76
Lampiran VI. Dokumen Foto..... 103
Lampiran VII. Surat Keterangan Penelitian..... 105

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah permainan internet atau sering disebut dengan *game online*. Sebagai media, permainan internet sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

Fenomena maraknya permainan internet juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas permainan internet dalam tiap komputer yang disediakan. Hanya dengan membayar biaya yang relatif murah yaitu sebesar Rp. 3.000 per jamnya individu betah menghabiskan waktu berjam-jam dalam kesenangannya bermain permainan internet. Karena kemudahan tersebut maka banyak orang yang dapat memainkan permainan-permainan yang ada di internet tersebut. Tak hanya untuk orang dewasa, bahkan siswa sekolah pun telah pintar memainkannya permainan internet tersebut.

Secara garis besar setiap orang perlu mengembangkan hubungan sosial, terutama bagi siswa. Siswa sangat membutuhkan dorongan atau koneksi hubungan dengan orang lain. Dalam interaksinya, siswa bisa menjalin hubungan dengan teman-temannya dan lain-lain. Namun, di dunia teknologi jaman sekarang yang berkembang pesat, sebagian siswa ada yang merasa tidak perlu berhubungan dengan orang lain. Siswa lebih memilih melakukan segala sesuatunya dengan teknologi.

Ditemukan kasus, dua remaja berusia 16 tahun di Kediri melakukan tindakan pencurian di salah satu gerai penjualan telepon genggam dikarenakan kecanduan permainan internet. Sedangkan di luar negeri, seorang perempuan asal Korea tega membunuh bayi yang baru dilahirkannya. Bayi tersebut lahir saat wanita muda itu sedang bermain permainan internet di warnet. Sedangkan yang dialami siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jatisrono yang berinisial AP adalah AP bermain permainan internet selama ± 6 jam/hari dan mulai tak memperdulikan orang lain. Begitu juga dengan FE siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jatisrono, hampir tiap hari dia pergi ke warnet hanya untuk sekedar bermain permainan internet dan berakibat pada nilai rapotnya yang mengalami penurunan. Dari data kedua siswa tersebut, mereka tidak menyadari bahwa apa yang dilakukannya akan menimbulkan dampak negatif berkepanjangan dari penggunaan permainan internet.

Dari kasus tersebut, maka apabila dibiarkan berlarut-larut akan mengganggu perkembangan siswa tersebut, baik di sekolah maupun di lingkungan rumah. Menurut Horrigan (2000) dalam Reza (2011:4), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. *The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology* menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan:

1. *Heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan).
2. *Medium users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan).
3. *Light users* (kurang dari 10 jam per bulan).

(http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/528/jbptunikompp-gdl-rezatrijay-26377-5-9.uniko-i.pdf).

Sedangkan menurut Ongkie (Smart, 2010: 26) mengemukakan bahwa seseorang dikatakan kecanduan permainan internet jika seseorang menghabiskan waktu lebih dari 14 jam per minggu. Seorang pecandu permainan internet akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan secara ekstrim mereka dapat berhari-hari berada di depan komputer untuk bermain permainan yang mereka sukai. Secara

umum jenis kecanduan ada sepuluh, antara lain; kecanduan alkohol; rokok atau tembakau; obat-obatan; judi, makanan; permainan internet/video; internet; seks; belanja; dan bekerja.

Apabila seseorang telah menjadi pecandu maka akan berdampak pada keadaan psikis maupun fisiknya, khususnya seseorang yang kecanduan permainan internet. Seperti contoh dalam harian Kompas (2012) terdapat seorang pria asal dari Taiwan ditemukan telah tewas di dalam warnet. Dari penyelidikan polisi pria tersebut meninggal setelah bermain permainan internet selam 10 jam. Diduga penyebab kematian karena kegagalan fungsi organ setelah terjaga semalaman penuh. Hal ini bisa terjadi akibat ruangan di sekitarnya tidak mendukung. Menurut ahli jantung dari Paochien Hospital, duduk di sebuah warnet yang penuh asap rokok dapat menyebabkan penyumbatan pembuluh darah akut dan membuat detak jantung tidak teratur. Kecanduan ini membuat seseorang tidak bisa membedakan kehidupan nyata dengan kehidupan virtual. Pria tersebut sampai mengabaikan makan dan tidur di dunia nyata demi kehidupan virtualnya (bermain permainan internet).

Berdasarkan kasus yang ada, maka diperlukan tindakan untuk mengetahui jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya. Studi kasus dalam rangka pelayanan bimbingan merupakan meode untuk mempelajari

keadaan dan perkembangan seorang siswa secara lengkap dan mendalam, dengan tujuan memahami individualitas siswa dengan lebih baik dan membantunya dalam perkembangan selanjutnya (WS Winkel, 2007: 311). Menurut WS Winkel (2007: 311), studi kasus (case study) berbeda dengan riwayat hidup (case history), karena yang terakhir hanya merupakan pengumpulan data tentang riwayat hidup seorang siswa dalam berbagai aspek kehidupannya, sedangkan studi kasus mengandung pula analisis terhadap hubungan antara data yang terkumpul, disertasi interpretasi dan rekomendasi tindak lanjut (follow up).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam judul penelitian ini adalah "Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri)".

1.2 Fokus Penelitian

Penentuan fokus penelitian memiliki dua tujuan. Pertama, penetapan fokus dapat membatasi studi. Jika dalam hal ini fokus akan membatasi bidang inkuiri. Kedua, penetapan fokus berfungsi untuk memenuhi kriteria *inklusi-eksklusi* atau kriteria masuk-keluar *(inclusion-exlusion criteria)* suatu informasi yang baru

diperoleh dari lapangan (Moleong, 2009: 94). Jadi, berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana jenis-jenis kecanduan permainan internet pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri?
2. Apa saja faktor-faktor penyebab dari siswa yang kecanduan permainan internet pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

a. Untuk mengetahui jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri.
b. Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab dari siswa yang kecanduan permainan internet pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat yang terdapat dalam penelitian ini baik manfaat teoritis dan manfaat praktis meliputi:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai wahana pengembangan ilmu dan bahan kajian serta menambah wawasan baru bagi peneliti dan praktisi dalam bidang Bimbingan dan Konseling.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah wacana dan pengetahuan baru kepada para konselor mengenai jenis-jenis kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya.
b. Memberikan pemahaman, pengalaman, dan pengetahuan baru pada mahasiswa Bimbingan dan Konseling mengenai jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya.

1.5 Garis Besar Sistematika Skripsi

BAB I (Pendahuluan)

Terdiri atas latar belakang masalah yang menjelaskan mengapa penulis tertarik untuk meneliti masalah ini, rumusan masalah yakni rumusan permasalahan yang mendasari dilaksanakan penelitian ini, fokus penelitian, tujuan, manfaat penelitian, dan gambaran sistematika skripsi.

BAB II (Tinjauan Pustaka)

Pada bab ini disajikan Tinjauan Pustaka yang mendasari penelitian dan dijadikan pijakan untuk melangkah secara logis dan ilmiah dalam rangka mencari jawaban dari permasalahan yang dihadapi.

BAB III (Metode Penelitian)

Terdiri dari jenis penelitian, desain penelitian, sampel penelitian, sumber data penelitian, fokus penelitian, sumber data penelitian, instrumen penelitian, alat pengumpul data, keabsahan data, dan analisis data.

BAB IV (Hasil Penelitian)

Pada bab ini disajikan laporan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V (Penutup)

Terdiri dari simpulan dan saran yang diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian yang mungkin dapat memberi arti terhadap lembaga yang terkait serta pihak-pihak lain.

Bagian paling akhir sendiri dari skripsi berisi sumber pustaka atau daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini terfokus pada perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya. Ada penelitian terkait dengan perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya yang mendukung penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian Ragil Nur Azis (2011) tentang "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang". Hasil ini diperoleh dari kesimpulan peneliti bahwa tingkat kecanduan game online pada gamers remaja di Lowokwaru Malang berada pada tingkatan sedang berkisar 48% dan tingkat self esteem pada gamers remaja Lowokwaru Malang berada pada tingkatan sedang atau 56%.

Sedangkan penelitian Pradipta Christy Pratiwi, dkk tentang "Perilaku Adiksi *Game Online* Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta". Hasil ini diperoleh dari kesimpulan peneliti bahwa remaja di Surakarta yang memiliki karakteristik yaitu usia 13-18tahun (masih duduk di bangku SMP sampai dengan SMA) dan mengalami kecanduan *game online.*

2.2 Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya

2.2.1 Pengertian Kecanduan

Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus (Smart, 2010:16). Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol yang *eksesif*. Dalam beberapa tahun terakhir, istilah tersebut meluas sehingga orang secara umum menyebut kecanduan pada perilaku merokok, makan, berbelanja, permainan internet, dan lain-lain.

Menurut J.P Chaplin (Kamus Psikologi, 2002: 11) *addicton* adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius. Ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila pemberian obat bius tidak dihentikan.

Menurut Sarafino (dalam Adeonalia, 2002: 15) kecanduan sebagai kondisi yang dihasilkan dengan mengkonsumsi zat alami atau zat sintesis yang berulang sehingga orang menjadi tergantung secara fisik atau secara psikologis. Ketergantungan psikologis berkembang melalui proses belajar dengan penggunaan yang berulang-ulang. Ketergantungan secara psikologis adalah keadaan individu

yang merasa terdorong menggunakan sesuatu untuk mendapatkan efek menyenangkan yang dihasilkannya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah keadaan bergantung terhadap sesuatu dan dilakukan secara terus menerus atau berulang-ulang seperti contoh: zat alami atau zat sintetis baik secara psikologis maupun secara fisik.

2.2.2 Perilaku Kecanduan Permainan Internet

Kecanduan permainan internet merupakan satu sub bagian dari kecanduan internet karena permainan internet merupakan salah satu aktivitas yang dapat dilakukan dalam internet. Kecanduan permainan internet adalah suatu kondisi dimana pengguna permainan internet secara bertahap mengembangkan kebiasaan memainkan permainan internet tersebut. Seperti kutipan tulisan penyebab dan ciri pecandu internet yang dimuat dalam sebuah situs "ruangpsikologi.com" antara lain:

> "*Internet Addiction Disorder* (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, email, pornografi, judi *online*, *permainan internet online*/permainan internet, *chatting* dan lain-lain. Jenis gangguan ini memang tidak tercantum pada manual diagnostik dan statistik gangguan mental. Adiksi terhadap internet terlihat dari intensi waktu yang digunakan

> seseoarng untuk terpaku di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet, dimana akibat banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk online membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan mereka yang terancam diluar sana."

Jadi kecanduan permainan internet merupakan jenis kecanduan psikologis seperti halnya *Internet Addiction Disorder* (IAD).

Seperti kecanduan lainnya, permainan internet telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seorang yang kecanduan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain permainan internet demi mendapatkan kesenangan. Pada saat tidak bisa bermain permainan internet maka akan menyebabkan kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet, maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah, dan pekerjaan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, kecanduan permainan internet adalah seseorang yang menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet demi mendapatkan kesenangan sehingga membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan diluar.

2.2.3 Kriteria Perilaku Kecanduan Permainan Internet

Dalam Kompas (2012) menjelaskan beberapa kriteria yang mengarah pada kecanduan permainan internet antara lain:

1. Sering lupa waktu atau mengabaikan hal-hal yang mendasar saat mengakses internet terlalu lama.
2. Gejala menarik diri seperti merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa diakses.
3. Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan.
4. Kebutuhan akan peralatan komputer yang lebih baik dan aplikasi yang lebih banyak untuk dimiliki memiliki derajat kepuasan yang sama.
5. Sering berkomentar, berbohong, rendahnya prestasi, menutup diri secara sosial, dan kelelahan. Ini merupakan dampak negatif dari penggunaan Internet yang berkepanjangan.

Selain itu, pemain juga mengalami masalah hubungan dengan keluarga, teman-teman, dan penurunan kinerja di tempat kerja atau sekolah. Ditambahkan oleh Young (2009), beberapa indikator untuk mengenali seseorang yang mengalami kecanduan internet (netaddiction.com), antara lain:

1. Keasyikan bermain permainan internet.
2. Berbohong atau menyembunyikan aktivitasnya bermain permainan internet.
3. Hilangnya ketertarikan pada aktifitas diluar permainan internet.
4. Penarikan diri terhadap orang-orang yang berada di kehidupan nyatanya.
5. Defensif dan pemarah.
6. Gangguan secara psikologis (seperti perubahan suasana perasaan, kecemasan).
7. Menggunakan permainan sebagai pelarian dari masalah.

Sedangkan menurut Nicholas Yee (2002) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap permainan internet, memiliki gejala(http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%2011.pdf), antara lain:

1. Cemas, frustasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.
2. Perasaan bersalah ketika bermain.
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
4. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena permainan internet.
5. Masalah dalam kehidupan sosial.
6. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

2.2.4 Jenis-Jenis Perilaku Kecanduan Permainan Internet

Seseorang dikatakan kecanduan apabila memenuhi minimal tiga dari enam jenis yang diungkapkan oleh Brown (dalam Faried, 2012: 25). Jenis-jenis perilaku tersebut adalah:

1. *Salience* adalah menunjukkan dominasi aktivitas bermain permainan internet dalam pikiran dan tingkah laku.
   a. *Cognitive salience* adalah dominasi aktivitas bermain permainan internet pada level pikiran.
   b. *Behavioral salience* adaah dominasi aktivitas bermain permainan internet pada level tingkah laku.
2. *Euphoria* adalah mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain permainan internet.
3. *Conflict* adalah pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada disekitarnya *(external conflict)* dan juga dengan dirinya sendiri *(internal conflict)* tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.
   a. *Intrarpesonal conflict* (eksternal) : konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada disekitarnya.
   b. *Interpersonal conflik* (internal) : konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.

4. *Tolerance* adalah aktivitas bermain permainan internet mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
5. *Withdrawal* adalah perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain permainan internet.
6. *Relapse and Reinstatement* adalah kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidak mampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain permainan internet.

2.2.5 Dampak Perilaku Kecanduan Permainan Internet

Menurut Rini (2011: 28) terdapat empat dampak permainan internet yakni terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan, keluarga dan masyarakat. Dampak-dampak tersebut antara lain:

1. Dampak terhadap Kesehatan
   a. Saraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun.
   b. Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain permainan internet.

c. Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak.
d. Kalau bermain permainan internet sambil ngemil, kemungkinan besar badan akan meningkat.
e. Stress.
f. RSI adalah istilah untuk menyebutkan cendera fisik berulang-ulang dan dapat menyebabkan kecacatan, misalnya pegal dan nyeri tulang belakang yang bisa membuat bentuk tulang belakang tidak proposional.
g. Kerusakan mata. Biasanya seseorang yang gemar bermain permainan internet adalah orang yang mengenakan kacamata. Sinar biru pada layar monitor komputer atau laptop dapat menyebabkan kerusakan pada mata, yaitu mengikis lutein pada mata sehingga mengakibatkan pandangan kabur degenerasi makula. Bermain permainan internet yang terlalu dekat dengan layar monitor komputer juga bisa menyebabkan mata minus rabun jauh (miopi), sehingga seseorang memerlukan kacamata minus.
h. Maag. Seseorang yang kecanduan permainan internet umumnya banyak yang lupa waktu termasuk lupa jam makan. Keadaan seperti ini dapat memicu timbulnya penyakit maag.

i. Epilepsi (ayan). Beberapa penelitian melaporkan bahwa kilatan-kilatan cahaya dengan pola tertentu pada permainan internet dapat memicu penyakit epilepsi atau ayan, terutama pada penderita yang berpotensi terkena penyakit itu.

2. Dampak terhadap Kepribadian

   a. Suka mencuri. Banyak kasus yang terjadi dimana seseorang mencuri demi mendapakan komputer yang diinginkan. Ada pula seseorang yang mengambil uang orang tuanya atau mengkorupsi uang jatah membeli buku pembelajaran dan membelanjakan uang itu untuk membeli permainan internet terbaru.

   b. Malas. Akibat kecanduan bermain permainan internet, seseorang menjadi sering lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah), dan melakukan tugas rumah sehari-hari. Setelah lama bermain permainan internet, seseorang akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan seseorang menjadi malas dalam segala segala hal.

   c. Suka bolos sekolah. Sering seseorang atau anak bolos sekolah dan pergi ke tempat permainan internet bersama teman-temannya. Perilaku menyimpang ini tentu saja mengakibatkan anak ketinggalan pelajaran. Banyak anak

sepulang sekolah dengan masih mengenakan seragam sekolahnya, langsung beramai-ramai mengungjungi warnet favoritnya untuk bermain permainan internet.

d. Suka berbohong. Sikap seseorang yang suka berbohong biasanya terkait dengan kegemarannya bermain permainan internet. Seorang anak cenderung untuk berbohong demi dapat bermain permainan internet, misalnya berbohong sudah mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah), berbohong bahwa ia tadi masuk sekolah padahal membolos.
e. Kurang bergaul. Akibat keseringan bermain permainan internet. Seseorang akan menjadi jarang bergaul karena hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Apalagi jika seseorang kecanduan permainan internet, hingga pergaulan mereka hanya di permainan internet saja. Maka dari itu, pergaulannya dengan teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata menjadi tidak ada.
f. Menjadi agresif. Kekerasan dalam permainan internet menimbulkan perilaku agresif pada anak-anak dan remaja. Permainan internet tersebut tidak langsung berdampak pada orang-orang dewasa pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si oelaku sejak masih anak-anak.

3. Dampak terhadap Pendidikan
    a. Anak akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain permainan internet, mulai dari berbohong, mencuri, dan bolos sekolah
    b. Anak-anak terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer akan menjadikan anak tersebut tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Anak-anak seperti ini akan kurang bisa bergaul dengan teman-temannya di sekolah sehingga cenderung menemukan kesulitan saat belajar berkelompok di sekolah
    c. Anak yang kecanduan permainan internet akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah karena pikirannya menjadi terus menerus tertuju pada permainan internet yang sedang ia mainkan
    d. Anak-anak yang kecanduan permainan internetakan menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai anak sekolah. Ia tidak peduli terhadap Prnya, target prestasi yang harus diraih, dan bahkan jadwal ulangan hariannya
4. Dampak terhadap Keluarga dan Masyarakat
    a. Sering bermain permainan internet membuat anak menjadi lebih agresif dan kurang memahami perasaan orang lain

b. Gemar bermain permainan internet menyebabkan anak-anak mengalami kenaikan adrenalin. Adrenalin yang memuncak, marah, sambil berteriak-teriak dan mencaci kerap ditemukan saat anak-anak sedang bermain permainan internet. Jika hal ini dibiarkan, anak-anak akan kerap bertindak kasar seperti itu terhadap anak-anak yang lain di dalam keluarga atau masyarakat sekitar
c. Anak-anak menjadi malas beradaptasi dengan lingkungan jika menghabiskan waktunya berlama-lama di depan komputer untuk bermain permainan internet
d. Anak-anak yang gemar bermain permainan internet umumnya akan suka melawan orang tuanya bila dilarang untuk bermain. Anak-anak yang sudah terpengaruh dengan permainan internet agar bisa cepat emosi sehingga mudah menyakiti teman-teman seusianya atau pun adiknya yang lebih kecil

2.2.6 Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Kecanduan Permainan Internet

Menurut Smart (2010: 23) mengemukakan bahwa seseorang suka bermain permainan internet dikarenakan seseorang terbiasa bermain permainan internet melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan permainan internet sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka

anak tersebut akan terbiasa bermain permainan internet. Beberapa faktor yang memungkinkan seseorang kecanduan permainan internet adalah sebagai berikut:

a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat. Beberapa orang berpikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.
b. Strees atau depresi. Beberapa orang menggunakan media untuk mengilangkan rasa stressnya, diantaranya dengan bermain permainan internet. Dan dengan rasa "nikmat" yang ditawarkan permainan internet, maka lama-kelamaan akan menjadi kecanduan.
c. Kurang kontrol. Orang tua yang memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.
d. Kurang kegiatan. Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain permainan internet sering dijadikan pelarian yang dicari.

e. Lingkungan. Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap permainan internet di rumah, maka seseorang akan kenal dengan permainan internet karena pergaulannya.
f. Pola asuh. Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas lebih lanjut mengenai (1) jenis penelitian, (2) desain penelitian, (3) sampel penelitian, (4) focus penelitian (5) sumber data penelitian (6) metode pengumpulan data, (7) keabsahan data, (8) analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis-jenis perilaku dan faktor-faktor penyebab pada siswa kelas VIII yang kecanduan permainan internet di SMP N 1 JATISRONO. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dibutuhkan sejumlah data yang dapat menggambarkan tentang perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Moleong (2009: 6) mendefinisikan penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan metode alamiah. Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaah dokumen (Moleong, 2009: 9).

Studi kasus dalam rangka pelayanan bimbingan merupakan metode untuk mempelajari keadaan dan perkembangan seorang siswa secara lengkap dan mendalam, dengan tujuan memahami individualitas siswa dengan lebih baik dan membantunya dalam perkembangan selanjutnya (WS Winkel, 2007: 311). Menurut WS Winkel (2007: 311), studi kasus (case study) berbeda dengan riwayat hidup (case history), karena yang terakhir hanya merupakan pengumpulan data tentang riwayat hidup seorang siswa dalam berbagai aspek kehidupannya, sedangkan studi kasus mengandung pula analisis terhadap hubungan antara data yang terkumpul, disertasi interpretasi dan rekomendasi tindak lanjut (follow up). Laporan studi kasus harus disusun secara sistematis, ditulis dengan jelas, bersifat komprehensif dan bebas dari subyektifitas yang tidak wajar (WS Winkel, 2007: 312).

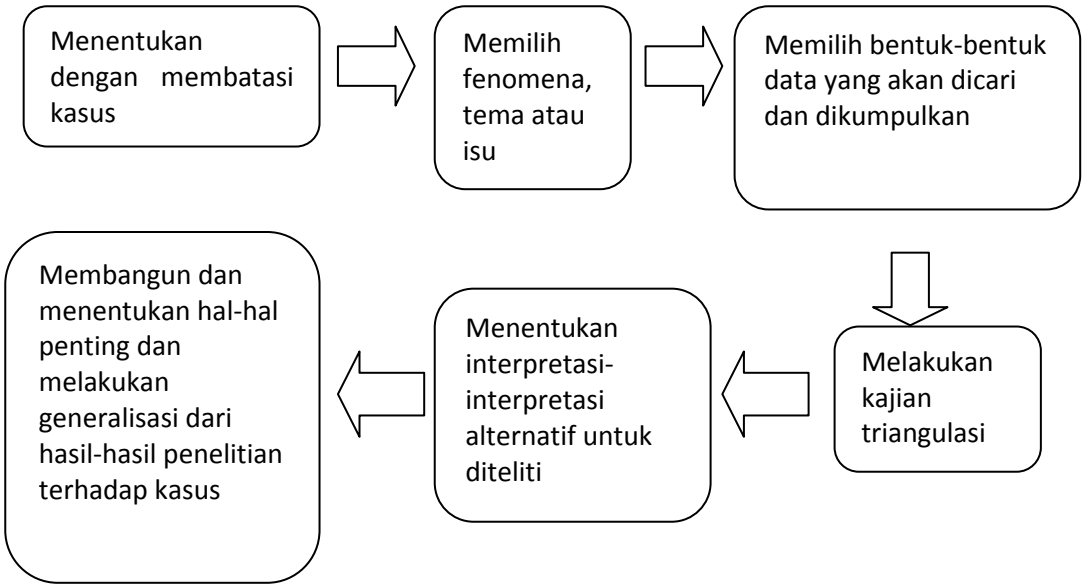
3.2 Desain Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan tujuan penelitian ini maka metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengetahui perilaku kecanduan internet dan faktor penyebabnya. Sebelum melalui penelitian ini dilakukan pengamatan terhadap perilaku konseli yang mengalami kecanduan permainan internet pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono. Setelah diadakan pengamatan maka dilakukan seleksi subyek penelitian sampai

terpilih konseli atau siswa yang mengalami kecanduan permainan internet untuk dijadikan subyek penelitian.

Penelitian kualitatif pada hakekatnya tidak memiliki desain yang mutlak digunakan. Moleong (2006: 13) menjelaskan bahwa "penelitian kualitatif menyusun desain yang secara terus menerus disesuaikan dengan kenyataan di lapangan". Desain dalam suatu penelitian kualitatif dapat saja berubah menyesuaikan kenyataan di lapangan saat penelitian berlangsung.

Desain penelitian ini adalah dengan pendekatan studi kasus. Tujuan pendekatan studi kasus untuk mempelajari keadaan dan perkembangan seorang siswa secara lengkap dan mendalam, dengan tujuan memahami individualitas siswa dengan lebih baik dan membantunya dalam perkembangan selanjutnya (WS Winkel, 2007: 311). Oleh karena itu, data dalam penelitian ini berbentuk studi kasus deskriptif yakni data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Moleong, 2009: 11). Data yang terkumpul kemudian diproses dan disajikan dalam laporan yang berisi uraian rinci tentang hasil pengamatan dari situasi, kejadian, dan tingkah laku yang diamati di lapangan. Laporan penelitian berisi hasil pernyataan dalam wawancara mendalam dari orang-orang yang berhubungan dengan masalah penelitian tersebut, serta data-data dari dokumen. Tahapan Proses penelitian studi kasus adalah sebagai berikut:



1. Menentukan dengan membatasi kasus

Tahapan ini adalah upaya untuk memahami kasus, atau dengan kata lain membangun konsep tentang obyek penelitian yang diposisika sebagai kasus. Dengan mengetahui dan memahami kasus yang akan diteliti, peneliti tidak akan salah atau tersesat di dalam menentukan kasus penelitiannya. Pada proposal penelitian, bentuknya adalah latar belakang penelitian.

2. Memilih fenomena, tema atau isu penelitian

Pada tahapan ini, peneliti membangun pertanyaan penelitian berdasarkan konsep kasus yang diketahuinya dan latar belakang keinginannya untuk meneliti.

Pertanyaan penelitian dibangun dengan sudah mengandung fenomena, tema atau isu penelitian yang dituju di dalam proses pelaksanaan penelitian

3. Memilih bentuk-bentuk data yang akan dicari dan dikumpulkan

Data dan bentuk data dibutuhkan untuk mengembangkan isu di dalam penelitian. Penentuan data yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik kasus yang diteliti. Pada umumnya bentuk pengumpulan datanya adalah wawancara baik individu maupun kelompok.

4. Melakukan kajian triangulasi

Terhadap kunci-kunci pengamatan lapangan, dan dasar-dasar untuk melakukan interpretasi terhadap data. Tujuannya adalah agar data yang diperoleh adalah benar, tepat dan akurat

5. Menentukan interpretasi-interpretasi alternatif untuk diteliti

Alternatif interpretasi dibutuhkan untuk menentukan interpretasi yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kasus dengan maksud dan tujuan penelitian. Setiap interpretasi dapat menggambarkan makna-makna yang terdapat di dalam kasus, yang jika diintegrasikan dapat menggambarkan keseluruhan kasus

6. Membangun dan menentukan hal-hal penting dan melakukan generalisasi dari hasil-hasil penelitian terhadap kasus

Mengeksplorasi dan menjelaskan hal-hal penting yang khas yang terdapat di dalam kasus. Karena pada dasarnya kasus dipilih karena diperkirakan mengandung kekhususannya tertentu. Sedangkan generalisasi untuk menunjukkan posisi hal-hal penting atau kekhususan dari kasus tersebut di dalam peta pengetahuan yang sudah terbangun.

3.3 Sampel Penelitian

Berdasarkan pendekatan yang digunakan, maka penentuan subyek penelitian ini tidak ada pertimbangan jumlah tetapi lebih kepada konteks atau tujuan penelitian. Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, Spradley menyebutnya dengan istilah "social situation" atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen, yaitu : tempat (place), pelaku (actors), dan aktivitas (activity) yang berinteraksi secara sinergis (Sugiyono, 2005:49)

Sampel pada penelitian kualitatif disesuaikan dengan tujuan dan konteks dari penelitian sehingga lebih penting dalam menentukan subyek penelitian. Tujuan penelitian adalah mengetahui perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono, maka subyek yang dianggap paling dekat dengan tujuan penelitian adalah beberapa siswa kelas VIII yang mengalami kecanduan permainan internet.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Suharsimi Arikunto (2006: 140) menyatakan bahwa *purposive sampling* yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal. Pengambilan sampel tersebut dimaksudkan untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin dari berbagai sumber. Moleong (2009: 224) menerangkan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak ada sampel acak, tetapi sampel bertujuan (*purposive sampling*).

Pengambilan sampel dipertimbangan oleh peneliti sendiri sehingga dapat mewakili populasi. Pengambilan sampel tidak hanya menentukan subyek atau pelaku yang akan diamati dan diwawancara. Tetapi juga meliputi latar, peristiwa, dan proses kejadian yang ada.

Sesuai dengan penelitian ini maka parameter pelaku, peristiwa dan proses dalam pengambilan sampel penelitian ini sebagai berikut:

3.3.1 Latar

Latar adalah tempat atau lokasi yang difokuskan sebagai wilayah penelitian yang akan dilakukan. Tempat penelitian adalah SMP Negeri 1 Jatisrono. SMP Negeri 1 Jatisrono merupakan salah satu sekolah menengah pertama atas milik pemerintah yang memiliki 29 kelas.

3.3.2 Pelaku

Subyek penentuan penelitian ini tidak didasarkan pada pertimbangan jumlah tetapi pada konteks paling dekat dengan subjek dari tujuan penelitian, dan yang paling dekat dan menjadi fokus adalah 5 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono.

3.3.3 Peristiwa

Segala peristiwa yang akan diteliti adalah hal yang berhubungan dengan perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya.

3.4 Fokus Penelitian

Pemfokusan penelitian bertujuan menjaga agar rancangan penelitian tetap terstruktur pada kerangka konseptual tentang fenomena yang akan diteliti. Bertitik tolak pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitain ini difokuskan pada perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono.

3.5 Sumber Data Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006: 129) menyatakan yang dimaksud sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh. Lofland dan Lofland (Moleong, 2006: 157)

menyebutkan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Jadi, sumber data utama dalam penelitian ini adalah pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono.

3.6 Alat Pengumpul Data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah pedoman wawancara dan pedoman observasi. Pedoman ini disesuaikan dengan indikator dari perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya.

3.6.1 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan tanya jawab lisan yang dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan penelitian (Anwar, 2009:135). Dengan wawancara ini peneliti dapat menggali data dan informasi yang banyak dari responden mengenai perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya.

Teknik yang digunakan dalam wawancara ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan (Moleong, 2006: 190).

Peneliti menggunakan pedoman wawancara yang berisi pokok-pokok pertanyaan yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian. tujuannya adalah mengetahui Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan tanya jawab lisan yang dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan penelitian (Anwar, 2009:135). Dengan wawancara ini peneliti dapat menggali data dan informasi yang banyak dari responden mengenai perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya.

Wawancara tak terstruktur dilakukan apabila ada pernyataan dari subjek yang membutuhkan pertanyaan yang lebih mendalam untuk mengetahui jawaban yang lebih rinci diluar pedoman wawancara yang telah dibuat.

1.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya

Variabel	Indikator	Deskriptor
• Kecanduan Permainan Internet	• **Menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet**	4. Penggunaan permainan internet lebih dari 14 jam per minggu.
	5. **Mengembangkan kebiasaan permainannya**	6. Menambah level permainan 7. Berganti-ganti jenis permainan
	• **Mendapatkan kesenangan saat bermain permainan internet**	• Mendapatkan kenikmatan sampai lupa waktu (contoh: tersenyum-senyum sendiri)

	• **Tidak peduli dengan kehidupan diluar dirinya sendiri**	• Tidak peduli dengan orang tua • Tidak peduli dengan teman atau lingkungan • Tidak peduli dengan kewajibannya (belajar, membantu orang tua, dan bersosialisasi)
	• Merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa diakses	• Jaringan internet yang tidak lancar mengakibatkan siswa marah • Listrik padam yang membuat siswa gugup karena permainan berhenti
	• Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan	• Rasa terus menerus bermain permainan internet.
	• Berbohong	• Sering berbohong dengan orang tua maupun orang lain (contoh: mengaku pada orang tua sedang belajar kelompok, padahal pergi ke warnet)
	• Rendahnya prestasi	• Prestasi menurun setelah kecanduan permainan internet
	• Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan atau kriminal asal bisa bermain permainan internet	• Mencuri untuk bermain permainan internet di warnet
• Faktor penyebab kecanduan permainan internet	• Kurang perhatian dari orang-orang terdekat.	• Kurang mendapatkan perhatian dari orang tua atau saudara • Kurang mendapatkan perhatian dari teman
	• Strees atau depresi	• Seseorang yang mengalami gangguan

		mood, kondisi emosional berkepanjangan, mengalami masalah yang berlebihan dan tidak mempunyai teman untuk berbagi maka akan cenderung permainan internetlah yang dijadikan sebagai pelarian
	• Kurang kontrol	• Orang tua yang memanjakan seorang anak dengan fasilitas tanpa memperhatikan apakah fasilitas tersebut benar-benar dibutuhkan atau tidak
	• Kurang kegiatan	• Terlalu sering dirumah • Jarang bermain dengan teman sebaya • Tidak mengikuti kegiatan ekstrakulikuler atau les
	• Lingkungan	• Sering bergaul dengan pecandu permainan internet • Jangkauan ke warnet mudah atau dekat dengan rumah
	• Pola asuh	• Orang tua memanjakan siswa • Orang tua tidak peduli dengan aktivitas siswa

3.6.2 Observasi

Observasi merupakan teknik untuk merekam data keterangan atau informasi tentang diri seseorang yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung, sehingga diperoleh data tingkah laku seseorang yang menampak (*behavior observable*), apa yang dikatakan, dan apa yang diperbuatnya (Hidayah, 1998: 4). Sedangkan Surya (1990: 51) mengatakan

bahwa observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengatasi dan mencatat secara sistematis gejala-gejala tingkah laku yang tampak. Observasi dalam penelitian ini adalah observasi sistematik. Observasi sistematik adalah observasi yang diselenggarakan dengan menentukan secara sistematik faktor-faktor yang akan diobservasi lengkap dengan kategorinya. Dengan kata lain wilayah materi observasi telah dibatasi secara tegas sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Umumnya observasi sistematik dilakukan dalam jangka waktu.

1.2 Kisi-Kisi Observasi Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya

NO	AKTIVITAS	FREKUENSI					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa bermain permainan internet ke warnet						
2.	Siswa menaikkan level permainan internet						
3.	Siswa berganti-ganti jenis permainan						
4.	Siswa tersenyum sendiri ketika bermain permainan internet						
5.	Siswa marah ketika internet tidak bisa diakses atau listrik padam						

6.	Siswa tegang ketika internet tidak bisa diakses atau listrik padam						
7.	Siswa merasa ingin terus menerus bermain permainan internet						
8.	Siswa bergaul dengan teman sebaya						
9.	Siswa bergaul dengan teman sesama pecandu permainan internet						
10.	Siswa mengikuti kegiatan ekstrakulikuler di sekolah						
11.	Orang tua membelikan barang yang belum diperlukan siswa						

Ket:

- Kriteria frekuensi skala :

Tabel 3.3 Kriteria Interval Pesentase

Frekuensi	Kriteria skala
5	Selalu
4	Sering
3	Kadang-kadang
2	Pernah
1	Tidak Pernah

- Kriteria perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya:

  Prosentase Maksimal = (5 : 5) x 100% = 100%

  Prosentase Minimal = (1 : 5) x 100% = 20%

  Rentang = 100 % - 20% = 80%

  Interval = 80% : 5 = 16%

Tabel 3.4 Kriteria Interval Pesentase

Kelas interval prosentase	Kriteria
84,04% - 100,00%	Selalu
68.03% - 84,03%	Sering
52,02% - 68,02%	Kadang-kadang
36,00% - 52,0%	Pernah
20,00% - 36,00%	Tidak Pernah

3.7 Keabsahan Data

Teknik yang penulis gunakan dalam pemeriksaan keabsahan data adalah teknik ketekunan pengamatan di lapangan dan teknik tringulasi. Dalam penelitian ini triangulasi yang dipakai adalah triangulasi dengan sumber. Menurut Patton (dalam Moleong, 2009: 330), triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.

3. 8 Analisis Data

Menurut Moleong (2009: 280), analisis data adalah proses lmengorganisasi dan mengurutkan data ke dalam pola, ketegori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Tahap analisis data dalam suatu penelitian adalah merupakan tahapan yang penting, karena dalam tahapan ini data yang diperoleh akan dijabarkan sampai akhirnya data disimpulkan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap yaitu:

3.8.1 Pada Saat Pengumpulan Data

Pada saat pengumpulan data berlangsung, sudah mulai melakukan analisis data yang masuk dan selanjutnya menyususn strategi untuk melengkapinya. Dari analisis awal ini diharapkan dapat memperoleh kesimpulan sementara yang merupakan bagian dari keseluruhan proses analisis.

3.8.2 Setelah Pengumpulan Data

Setelah data terkumpul, kemudian melakukan analisis terhadap setiap data yang masuk. Pada tahap ini analisis dilakukan melalui dua tahap, yaitu:

3.8.2.1 Reduksi Data

Pada tahap ini, ditulis data semua data hasil wawancara konseling, kemudian setelah data terkumpul, data tersebut di pilah-pilah mana data yang mendukung untuk studi kasus dan tidak mendukung.

3.8.2.2 Penyajian Data

Setelah data tersebut berhasil dikelompokkan maka langkah berikutnya adalah melakukan penyajian data. Data yang disajikan dalam bentuk interpretasi data.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan tentang hasil penelitian dan pembahasan mengenai Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya.

4.1 Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ada dua yakni, yang pertama adalah untuk mengetahui jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet dan yang kedua adalah untuk mengetahui faktor-faktor penyebab siswa kecanduan permainan internet. Hasil dari lima subyek penelitian yaitu FE, AA, AP, PG, dan DS. Berdasarkan tujuan di atas maka untuk mempermudah perjabarannya adalah sebagai berikut:

4.1.1 Gambaran Jenis-Jenis Perilaku Kecanduan Permainan Internet

4.1.1.1 Siswa Pertama (FE)

FE adalah siswa laki-laki kelas VIIID di SMP Negeri 1 Jatisrono. FE adalah anak ke 2 dari 2 bersaudara dari pasangan suami istri SP (Sopir) dan WR (IRT) yang bertempat tinggal di Tanjungsari, Jatisrono, Wonogiri. SP sebagai kepala keluarga jarang bertegur sapa dengan FE dikarenakan SP yang sebagai sopir harus berangkat subuh dan pulang tengah malam, dan terkadang pula tidak pulang.

Sedangkan WR sebagai ibu rumah tangga yang sering di rumah pun tidak terlalu dekat dengan FE karena menurutnya FE adalah anak yang pendiam.

Dari hasil penelitian terhadap FE, kriteria FE sebagai pecandu permainan internet menduduki tingkat *heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan) karena FE menghabiskan waktunya di warnet selama 56 jam/bulan. FE gemar bermain permainan internet sejak kelas VI SD. Banyaknya tugas-tugas sekolah membuat FE pusing, sehingga dengan bermain permainan internet dia merasa terhibur. Dan, dalam bermain permainan internet FE bahkan bisa meningkatkan permainannya setiap 5 menit sekali. Apalagi ditambah jika FE memenangkan permainannya dan menemukan permainan internet yang baru. FE tidak selalu senang bermain permainan internet karena terkadang terdapat kendala jaringan internet yang tidak bisa diakses atau saat sedang asyiknya bermain permainan internet tiba-tiba listrik padam. Saat kendala itu dialaminya, maka FE akan marah namun tetap menunggu di sampai internet bisa diakses lagi. FE juga suka berbohong kepada orang tuanya agar bisa bermain permainan internet, misalnya meminta uang untuk alasan membeli buku sedangkan sebenarnya uang tersebut digunakan untuk ke bermain permainan internet di warnet. Semua perilakunya itu telah berdampak pada prestasinya yang menurun sejak naik kelas VIII.

Namun disisi lain, FE masih mau membantu orang tuanya di rumah sebelum dia pergi bermain permainan internet ke warnet. FE juga tidak setuju terhadap seseorang yang melakukan tindakan kriminal hanya untuk dapat bermain permainan internet. Menurutnya, hal tersebut adalah tindakan yang merugikan diri sendiri. Jadi jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet pada FE, adalah sebagai berikut:

1. *Euphoria* adalah mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain permainan internet, alasannya sebagai berikut:
   a. Hasil wawancara
   1) Banyaknya tugas-tugas sekolah membuat FE pusing, sehingga dengan bermain permainan internet FE merasa terhibur.
   2) FE senang apabila memenangkan permainannya dan merasa bebannya hilang saat sudah bermain permainan internet.
   3) FE merasa senang apabila menemukan permainan internet yang baru dan akan langsung memainkannya.
   4) FE sering tertawa saat bermain permainan internet.
   b. Dalam observasi
   1) FE selalu terlihat selalu tersenyum dan tertawa sendiri karena permainannya menang.

2. *Tolerance* adalah aktivitas bermain permainan internet mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
   a. Hasil wawancara
   1) FE selalu meningkatkan level permainannya selama 5-10 menit (dari level 1, menuju level selanjutnya).
   b. Hasil observasi
   1) FE selalu meningkatkan level permainannya selama 5 menit.
   2) Selama 1 jam permainan FE mengganti jenis permainan 2x.
3. *Withdrawal* adalah perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain permainan internet.
   a. Hasil wawancara
   1) FE mengaku merasa gelisah apabila sehari tidak pergi ke warnet, misalnya uring-uringan tidak jelas.
4. *Relapse and Reinstatement* adalah kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol.
   a. Hasil wawancara

1) FE bermain permainan internet sejak kelas 6 SD dan intensitas waktu bermainnya hanya 1 jam, namun sekarang intensitas waktu bermain permainan internetnya menjadi 2 jam.

4.1.1.2 Siswa Kedua (AA)

AA adalah siswa laki-laki kelas VIIIE di SMP Negeri 1 Jatisrono. AA adalah anak ke 1 dari 2 bersaudara dari pasangan suami istri ED dan ID (penjual mie ayam) yang bertempat tinggal di Pandeyan, Jatisrono, Wonogiri. Namun, AA di rumah di asuh oleh SR (nenek) dikarenakan kedua orang tuanya mempunyai usaha warung mie ayam di Jakarta.

Dari hasil penelitian terhadap AA, kriteria AA sebagai pecandu permainan internet menduduki tingkat *heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan) karena AA menghabiskan waktunya bermain permainan internet selama 168 jam/bulan. AA mulai gemar bermain permainan internet dari kelas VIII karena rumahnya sudah dipasang jaringan internet.AA merasa sangat puas apabila bermain permainan internet dan berhasil memenangkannya. AA pun tidak pernah merasa bosan bermain permainan internet, bahkan dia pun enggan makan dan mengerjakan PR apabila sudah bermain permainan internet di depan laptopnya. Seperti contoh, pada saat proses observasi SR menawarkan makanan kepada AA dan AA hanya

menggeleng bahkan tidak memperdulikannya. Saat itu permainan yang dimainkannya adalah permainan "dewa poker". Saat observasi saking asyiknya bermain permainan internet wajah AA terlihat tegang. Namun, sistem permainannya adalah menggunakan uang, apabila menang uang tersebut akan ditransfer ke ATM pemainnya dan sebaliknya, apabila kalah maka uang di ATM akan lenyap.

Menurut SR, misalnya jaringan internetnya tidak berjalan dengan baik atau listrik tiba-tiba padam, AA akan marah dan kemudian dia akan tidur atau malah pergi bermain. AA juga suka berbohong dengan orang tuanya yang sedang merantau di Jakarta, misalnya AA meminta uang untuk alasan membeli buku sedangkan sebenarnya uang tersebut digunakan untuk berjudi melalui internet. Kecanduannya terhadap permainan internet berdampak pada prestasi AA yang dibawah standar bahkan dapat dikatakan jelek seperti apa yang diutarakan SR. AA juga jarang membantu SR di rumah, sepulang sekolah AA langsung menuju kamarnya. Namun menurut AB (teman), AA baik karena sering mentraktirnya di kantin.

AA menyatakan tidak setuju tentang tindakan kriminal yang dilakukan oleh seseorang untuk dapat bermain permainan internet, menurutnya tindakan tersebut adalah tindakan yang memalukan. Namun misalnya di meja rumah ada uang AA

akan mengambilnya karena menurutnya itu adalah uang neneknya. Jadi jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet pada AA, adalah sebagai berikut:

1. *Cognitive salience* adalah dominasi aktivitas bermain permainan internet pada level pikiran.
   a. Hasil observasi
   1) Permainan internet "dewa poker" yang memang butuh konsentrasi, bahkan disaat SR menawarkan makanan kepada AA dan jawaban AA hanya menggeleng bahkan tidak memperdulikannya
2. *Euphoria* adalah mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain permainan internet.
   a. Hasil wawancara
   1) AA merasa sangat puas apabila bermain permainan internet dan berhasil memenangkannya. AA pun tidak pernah merasa bosan bermain permainan internet, bahkan dia pun enggan makan dan mengerjakan PR apabila sudah bermain permainan internet di depan laptopnya.
3. *Intrapersonal conflict* (eksternal) adalah konflik yang terjadi dengan orang-orang sekitar. Artinya, pertentangan muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya tentang tingkat dan tingkah laku yang berlebihan.

a. Hasil wawancara

1) AA jarang membantu SR di rumah bahkan untuk makan pun AA enggan karena sudah asyik bermain permainan internet.

4. *Tolerance* adalah aktivitas bermain permainan internet mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.

a. Hasil wawancara

1) AA bisa bermain permainan internet selama ± 6 jam/hari karena AA mempunyai laptop sendiri dan tidak perlu pergi ke warnet untuk bermain permainan internet.

4.1.1.3 Siswa Ketiga (AP)

AP adalah siswa laki-laki kelas VIIIF di SMP Negeri 1 Jatisrono. AP adalah anak ke 5 dari 6 bersaudara dari pasangan suami istri BJ dan NS (petani) yang bertempat tinggal di Tanggulangin, Jatisrono, Wonogiri. AP adalah anak lelaki satu-satunya. Dan menurut orang tuanya, AP adalah anak yang nakal. Setiap kali orang tuanya membutuhkan bantuan AP sering menolaknya. Aktivitas AP hanya bersekolah, bermain ke warnet dan apabila malam hari AP berkumpul dengan teman-temannya di depan rumah. AP gemar bermain permainan internet sejak

kelas VII. AP sering menghabiskan waktunya di warnet dekat dengan sekolahnya. AP ke warnet sebanyak 3x/minggu.

Kriteria AP sebagai pecandu permainan internet menduduki tingkat *medium users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan) karena dia menghabiskan waktunya di warnet selama 12 jam/bulan. Saat proses observasi AP tidak pernah mengganti jenis permainannya dan AP akan senang apabila memenangkan permainannya. Seperti dalam proses observasi, AP terlihat kesal apabila permainannya kalah dan akan sedikit terlihat tersenyum apabila menang. AP bukan orang yang emosionalnya tinggi, terbukti apabila internet tidak dapat diakses atau listrik tiba-tiba padam ketika AP bermain permainan internet maka AP akan diam walaupun pernah sekali atau dua kali marah di warnet. AP tidak pernah merasa bosan bermain permainan internet. Sehingga apabila ada PR atau orang tuanya membutuhkan bantuannya, maka AP pun akan tetap bermain permainan internet. Walaupun demikian, AP tidak pernah menambah intensitas waktunya bermain permainan internet karena uang jajan dari orang tuanya tidak banyak kecuali saat AP berbohong meminta tambahan uang dengan alasan membayar keperluan sekolah padahal untuk bermain permainan internet. Prestasi AP pun menurun semenjak masuk SMP dan mengenal permainan internet. Jadi jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet pada AP, adalah sebagai berikut:

1. *Euphoria* adalah mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain permainan internet.
   a. Hasil wawancara
   1) AP senang apabila memenangkan permainan internet yang dimainkannya. AP akan tertawa saat berhasil memenangkan permainan.
   b. Hasil observasi
   1) AP terlihat tersenyum saat bermain permainan internet
2. *Intrapersonal conflict* (eksternal) adalah konflik yang terjadi dengan orang-orang sekitar. Artinya, pertentangan muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya tentang tingkat dan tingkah laku yang berlebihan.
   a. Hasil wawancara
   1) AP sering menolak dan membantah membantah apabila disuruh orang tuanya yang sedang membutuhkan bantuannya. (alasan AP sedang sibuk atau kadang menjawab "nanti" tapi tidak berangkat)

4.1.1.4 Siswa Keempat (PG)

PG adalah siswa perempuan kelas VIIIG di SMP Negeri 1 Jatisrono. PG adalah anak ke 1 dari 1 bersaudara (anak tunggal) dari pasangan suami istri ES

dan FS yang bertempat tinggal di Jatisari, Jatisrono, Wonogiri. Kedua orang tua PG bekerja sebagai PNS di Kabupaten yang sangat sibuk. Meskipun kehidupan ekonomi mereka lebih dari cukup, namun keduanya jarang ada waktu untuk keluarga. Sehingga PG merasa kesepian dan pergi ke warnet untuk bermain permainan internet.

PG gemar bermain permainan internet sejak 3 bulan yang lalu. Dia selalu bermain permainan internet selama 14 jam/minggu untuk bermain permainan internet. PG selalu menambah level permainannya per 5 menit. Dan saat proses observasi selama 1 jam permainan PG kadang-kadang mengganti permainannya selama 3x. Jadi, kriteria PG dalam bermain permainan internet menduduki tingkat *heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan) karena PG menghabiskan waktunya bermain permainan internet selama 56 jam/bulan. PG sangat puas bisa bermain permainan internet. Namun, ekspresi saat proses observasi yang ditunjukkan PG dalam bermain permainan internet terlihat datar, namun tetap terlihat asyik menikmati. PG akan marah-marah saat perjalanan pulang ke rumah apabila internet yang digunakan PG tidak bisa di akses atau saat asyiknya bermain permainan internet tiba-tiba listrik padam. Meskipun PG gemar bermain permainan internet dan mempunyai emosional yang tinggi, PG tetap mempunyai teman yang banyak di sekolah dan PG selalu berusaha membantu orang tuanya

apabila sedang membutuhkan bantuannya. PR pun akan dia selesaikan terlebih dahulu sebelum PG ke warnet. Dan permainan internet pun juga tidak mempengaruhi prestasinya selama ini. Jadi jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet pada PG, adalah sebagai berikut:

1. *Cognitive salience* adalah dominasi aktivitas bermain permainan internet pada level pikiran.
   a. Hasil observasi
   1) Terlihat wajah PG yang datar saat bermain permainan internet namun tetap terlihat asyik menikmati permainannya.
2. *Euphoria* adalah mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain permainan internet.
   a. Hasil wawancara
   1) PG merasa puas bisa bermain permainan internet tetapi rasa puasnya tidak diperlihatkan dengan ekspresi (tersenyum/tertawa). Jenis *euphoria* yang PG alami bersamaan *cognitive salience* yang pada saat proses observasi dominasi permainannya pada pikiran.

4.1.1.5 Siswa Kelima (DS)

DS adalah siswa kelas VIIIC di SMP Negeri 1 Jatisrono. DS adalah anak ke 1 dari 3 bersaudara dari pasangan suami istri MM dan RT (pengusaha toko mebel) yang bertempat tinggal di Pandeyan, Jatisrono, Wonogiri. Hubungan DS dengan orang tuanya tidak terlalu dekat bahkan orang tuanya mengaku kurang mengetahui aktivitasnya anaknya sehari-hari termasuk kecanduan anaknya bermain permainan internet.

DS mulai gemar bermain permainan internet sejak kelas VI SD. Setiap bermain DS selalu menghabiskan waktu 2 jam pada hari aktif, namun sabtu dan minggu DS bisa menghabiskan waktunya setengah hari di warnet untuk bermain permainan internet. Jadi, kriteria DS sebagai pecandu permainan internet menduduki tingkat *heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan) karena DS menghabiskan waktunya di warnet selama 88 jam/bulan. Pada saat proses observasi DS meningkatkan permainannya per 5-10 menit dan menambahkan intensitas waktu bermainnya dari 1 jam menjadi 3 jam, walaupun tidak mengganti jenis permainannya. DS sangat senang bermain permainan internet karena DS tidak betah di rumah dan bosan bermain ke tempat yang sama dengan teman-temannya. DS pun tidak peduli dengan orang tuanya dan akan tetap bermain permainan internet walaupun orang tuanya membutuhkan bantuannya. DS

mengaku tidak pernah bosan bermain permainan internet, bahkan DS akan memilih bermain permainan internet daripada mengerjakan hal lain. DS pun terkadang sepulang sekolah langsung pergi ke warnet. DS pun mulai suka berbohong dengan orang tuanya dengan meminta uang untuk macam-macam alasan. MM pun mengetahui kebohongan DS, tetapi MM takut DS marah apabila tidak diberi uang. Prestasi DS pun dibawah standar, namun DS tidak menyadari bahwa itu dikarenakan waktunya banyak dihabiskan di warnet. Jadi jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet pada DS, adalah sebagai berikut:

1. *Euphoria* adalah mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain permainan internet.
   a. Hasil observasi
   1) DS sangat senang bermain permainan internet karena DS merasa tidak betah di rumah dan bosan bermain dengan teman-teman sekolahnya karena tempat bermainnya tidak pernah berpindah tempat.
   b. Hasil observasi
   1) Saat bermain permainan internet, DS selalu tersenyum karena permainan yang dimainkannya lucu.
2. *Intrapersonal conflic* (eksternal) adalah konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

a. Hasil wawancara

1) DS tidak peduli dengan orang tuanya, walaupun disaat orang tuanya membutuhkan bantuannya DS akan memilih untuk pergi ke warnet.

2) MM selalu memberikan uang berapapun apabila DS meminta karena MM takut DS akan marah apabila tidak diberikan uang.

3. *Tolerance* adalah aktivitas bermain permainan internet mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.

a. Hasil observasi

1) DS menambah intensitas waktunya bermain permainan internet yang sebelumnya 1 jam menjadi 3 jam.

4. *Relapse and Reinstatement* adalah kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Alasannya, intensitas waktu awal DS gemar bermain permainan internet pada saat kelas VI SD adalah 1 jam, namun sekarang setiap bermain bisa sampai setengah hari.

4.1.2 Gambaran Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Kecanduan Permainan Internet

4.1.2.1 Siswa Pertama (FE)

FE adalah siswa laki-laki kelas 2D di SMP Negeri 1 Jatisrono. FE adalah anak ke 2 dari 2 bersaudara dari pasangan suami istri SP (Sopir) dan WR (IRT) yang bertempat tinggal di Tanjungsari, Jatisrono, Wonogiri. SP sebagai kepala keluarga jarang bertegur sapa dengan FE dikarenakan SP yang sebagai sopir harus berangkat subuh dan pulang tengah malam, dan terkadang pula tidak pulang. Sedangkan WR sebagai ibu rumah tangga yang sering di rumah pun tidak terlalu dekat dengan FE karena menurutnya FE adalah anak yang pendiam.

Faktor penyebab kecanduan permainan internet pada FE, adalah sebagai berikut:

1. Kurang perhatian dari orang terdekat.
    1) Orang tuanya tidak peduli dengan aktivitas FE karena FE termasuk siswa yang pendiam dan orang tuanya pun jarang bertegur sapa dengan FE.
    2) FE dan orang tua jarang mengobrol.
2. Stres atau depresi.
    1) FE adalah siswa yang pendiam, jadi dengan teman maupun orang tuanya jarang bercerita, dan FE pun memilih ke warnet apabila *mood* atau keadaan

emosionalnya kurang baik. Misalnya, pada saat FE merasa kesepian di rumah karena anggota keluarganya sibuk dengan urusan masing-masing.

3. Kurang kontrol.
   1) Orang tua terlalu memanjakan karena FE sudah mempunyai sepeda motor dan handphone pribadi.
4. Kurang kegiatan.
   1) FE tidak yang mengikuti ekstrakulikuler satupun di sekolahnya dan di rumah FE juga tidak mengikuti les. Jadi, hal yang dilakukan FE hanya sekolah, pulang, dan bermain ke warnet.
5. Lingkungan.
   1) Jarak rumah FE dengan warnet langganannya hanya 1km. Jadi, FE hanya butuh 5 menit menuju warnet tersebut.
   2) FE setiap hari kumpul dengan sesama pecandu permainan internet di warnet.
6. Pola asuh.
   1) Orang tua FE sangat cuek kepada anak-anaknya.
   2) Tidak pernah mengawasi aktivitas FE.
   3) Jarang menegur FE.

4.1.2.2 Siswa Kedua (AA)

AA adalah siswa laki-laki kelas 2E di SMP Negeri 1 Jatisrono. AA adalah anak ke 1 dari 2 bersaudara dari pasangan suami istri ED dan ID (penjual mie ayam) yang bertempat tinggal di Pandeyan, Jatisrono, Wonogiri. Namun, AA di rumah diasuh oleh SR (nenek) dikarenakan kedua orang tuanya mempunyai usaha warung mie ayam di Jakarta.

Faktor penyebab kecanduan permainan internet pada AA, adalah sebagai berikut:

1. Kurang perhatian dari orang terdekat.
    1) Orang tua AA kurang memberi perhatian kepadanya karena sedang merantau di Jakarta. Namun SR selalu berusaha memberi perhatiannya kepada AA sebagai pengganti perhatian orang tua SR yang sedang mencari nafkah.
    2) AA jarang berkumpul dengan teman-temannya karena AA lebih sering di rumah dan bermain permainan internet ddengan laptopnya.
2. Kurang kontrol.
    1) Orang tua terlalu memanjakan karena AA sudah diberikan sepeda motor, komputer dan handphone pribadi
3. Kurang kegiatan.

1) AA tidak mengikuti ekstrakulikuler satupun di sekolahnya, namun di rumah AA mengikuti les tetapi jarang berangkat.

4. Lingkungan.
   1) AA sering bermain dengan teman sesama pemain permainan internet yang tidak bersekolah/ yang bersekolah di sekolah lain daripada teman sekolahnya sendiri.
5. Pola asuh.
   1) AA jarang diperhatikan secara langsung oleh orang tuanya sejak kecil karena ditinggal merantau.

4.1.2.3 Siswa Ketiga (AP)

AP adalah siswa laki-laki kelas 2F di SMP Negeri 1 Jatisrono. AP adalah anak ke 5 dari 6 bersaudara dari pasangan suami istri BJ dan NS (petani) yang bertempat tinggal di Tanggulangin, Jatisrono, Wonogiri. AP adalah anak lelaki satu-satunya. Dan menurut orang tuanya, AP adalah anak yang nakal. Setiap kali orang tuanya membutuhkan bantuan AP sering menolaknya.

Faktor penyebab kecanduan permainan internet pada AP, adalah sebagai berikut:

1. Kurang kontrol.

1) AP sudah diberikan handphone pribadi oleh orang tuanya.

2. Kurang kegiatan.

1) AP adalah siswa tidak yang mengikuti ekstrakulikuler satupun di sekolahnya dan di rumah juga tidak ada kegiatan.

3. Lingkungan.

1) Jarak rumah AP dengan warnet langganannya hanya sekitar 1 menit perjalanan dengan menggunakan sepeda motor.

2) AP setiap hari berkumpul dengan teman sesama pecandu permainan internet, meskipun tidak selalu yang dibicarakan adalah tentang permainan internet

4.1.2.4 Siswa Keempat (PG)

PG adalah siswa perempuan kelas 2G di SMP Negeri 1 Jatisrono. PG adalah anak ke 1 dari 1 bersaudara (anak tunggal) dari pasangan suami istri ES dan FS yang bertempat tinggal di Jatisari, Jatisrono, Wonogiri. Kedua orang tua PG bekerja sebagai PNS di Kabupaten yang sangat sibuk. Meskipun kehidupan ekonomi mereka lebih dari cukup, namun keduanya jarang ada waktu untuk keluarga. Sehingga PG merasa kesepian dan pergi ke warnet untuk bermain permainan internet.

Faktor penyebab kecanduan permainan internet pada PG, adalah sebagai berikut:

1. Kurang perhatian dari orang terdekat.
    1) Walaupun teman-teman PG banyak, namun kasih sayang orang tua PG kurang karena mereka sibuk dengan pekerjaan masing-masing walapun kehidupan ekonomi PG lebih dari cukup.
2. Stres atau depresi.
    1) PG merasakan kesepian di rumah dan hidupnya hanya seorang diri. oleh sebab itu, PG langsung sms temannya dan mengajaknya ke warnet untuk bermain permainan internet.
3. Kurang kontrol.
    1) PG sudah diberikan mobil, sepeda motor dan handphone pribadi.
4. Lingkungan.
    1) PG hanya butuh 15 menit menuju warnet langganannya.
    2) PG setiap hari kumpul dengan sesama pecandu permainan internet.
5. Pola asuh.
    1) Orang tua PG terlalu memanjakannya dengan kehidupan ekonomi yang berlebih, sehingga orang tuanya lupa bahwa PG juga membutuhkan kasih sayang mereka.

4.1.2.5 Siswa Kelima (DS)

DS adalah siswa kelas 2C di SMP Negeri 1 Jatisrono. DS adalah anak ke 1 dari 3 bersaudara dari pasangan suami istri MM dan RT (pengusaha toko mebel) yang bertempat tinggal di Pandeyan, Jatisrono, Wonogiri. Hubungan DS dengan orang tuanya tidak terlalu dekat bahkan orang tuanya mengaku kurang mengetahui aktivitasnya anaknya sehari-hari termasuk kecanduan anaknya bermain permainan internet.

Faktor penyebab kecanduan permainan internet pada DS, adalah sebagai berikut:

1. Kurang perhatian dari orang terdekat.
    1) DS dari kecil DS diasuh oleh pembantunya karena orang tuanya sibuk mengurus usaha keluarganya dan DS pun tidak dekat dengan teman-temannya.
    2) DS jarang mempunyai teman di sekolahnya karena DS siswa yang nakal dan suka marah-marah tidak jelas, jadi teman-temannya menjauhinya.
2. Stres atau depresi.
    1) DS adalah orang yang mudah emosi dan apabila DS emosi maka DS akan ke warnet dan bermain permainan internet sampai malam.

2) DS mempunyai emosional yang tinggi jadi setiap marah DS akan mengucapkan kata-kata kotor

3. Kurang kontrol.

1) DS diberikan sepeda motor dan handphone pribadi.

4. Kurang kegiatan.

1) DS tidak yang mengikuti ekstrakulikuler satupun di sekolahnya.

5. Lingkungan.

1) DS tiap hari selalu berkumpul dengan teman pecandu permainan internet di warnet.

2) Jarak antara rumah DS dan warnet hanya sekitar 10 menit perjalanan.

6. Pola asuh.

1) Orang tua DS terlalu cuek dengan apapun aktivitas DS dan tidak pernah mengawasinya.

2) Orang tua DS merasa dengan terpenuhinya kebutuhan DS itu artinya MM sudah memberi kasih sayang kepada DS.

4.2 Pembahasan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan

baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah permainan internet atau sering disebut dengan *game online*. Seseorang dikatakan kecanduan apabila memenuhi minimal tiga dari enam jenis yang diungkapkan oleh Brown (Faried, 2012: 25). Jenis-jenis perilaku kecanduan permainan internet yang dialami oleh lima subyek tersebut adalah:

1. *Euphoria* adalah mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain permainan internet. Dari kelima subyek tersebut maka gejala-gejalanya alasannya sebagai berikut:
    1) Permainan internet membuat siswa terhibur karena pusing dengan tugas-tugas sekolah.
    2) Siswa senang apabila memenangkan permainannya.
    3) Siswa merasa senang apabila menemukan permainan internet yang baru.
    4) Siswa selalu tersenyum dan tertawa saat bermain permainan internet.
2. *Tolerance* adalah aktivitas bermain permainan internet mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan. Dari kelima subyek tersebut maka gejala-gejalanya alasannya sebagai berikut:
    1) Siswa selalu meningkatkan permainannya selama 5-10 menit.
    2) Siswa menambah intensitas waktu bermainnya, bahkan ada yang sampai

3. *Withdrawal* adalah perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain permainan internet. Dari kelima subyek tersebut maka gejala-gejalanya alasannya sebagai berikut:
   1) Siswa mengaku merasa gelisah apabila sehari tidak pergi ke warnet.
4. *Relapse and Reinstatement* adalah kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Dari kelima subyek tersebut maka gejala-gejalanya alasannya sebagai berikut:
   1) Siswa yang pada awalnya bermain permainan internet selama 1 jam permainan, namun semakin lama semakin bertambah pula intensitas waktunya untuk bermain permainan internet.
5. *Cognitive salience* adalah dominasi aktivitas bermain permainan internet pada level pikiran. Dari kelima subyek tersebut maka gejala-gejalanya alasannya sebagai berikut:
   1) Permainan internet misalnya "dewa poker" dan permainan lainnya yang memang membutuhkan konsentrasi, membuat siswa tak memperdulikan siapapun bakan untuk kebutuhan dirinya sendiri, misalnya makan.
6. *Intrapersonal conflict* (eksternal) adalah konflik yang terjadi dengan orang-orang sekitar. Artinya, pertentangan muncul antara orang yang kecanduan

dengan orang-orang yang ada di sekitarnya tentang tingkat dan tingkah laku yang berlebihan. Dari kelima subyek tersebut maka gejala-gejalanya alasannya sebagai berikut:

1) Siswa jarang membantu orang tuanya di rumah.
2) Siswa sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tuanya yang sedang membutuhkan bantuannya sehingga membuat orang tuanya marah.
3) Orang tua memenuhi kebutuhan agar siswa tidak marah.

Sedangkan untuk faktor-faktor perilaku kecanduan permainan internet , Smart (2010:23) mengemukakan bahwa seseorang suka bermain permainan internet dikarenakan seseorang terbiasa bermain permainan internet melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan permainan internet sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain permainan internet. Beberapa faktor kecanduan permainan internet yang dialami oleh kelima subyek diatas adalah sebagai berikut:

1. Kurang perhatian dari orang terdekat.
   1) Orang tuanya tidak peduli dengan aktivitas siswa membuat siswa tak diperdulikan.
   2) Antara orang tua dan siswa jarang mengobrol akan membuat hubungan tambah renggang, dan seakan tidak ada saling anggap.

3) Orang tua siswa kurang memberi perhatian kepadanya karena sedang merantau.
3) Siswa sudah mempunyai laptop sendiri jadi jarang berkumpul dengan teman-temannya.
3) Siswa diasuh oleh pembantunya karena orang tuanya sibuk bekerja.
4) Siswa mempunyai tingkat emosional yang tinggi, jadi teman-teman menjauhinya.

2. Stres atau depresi.
   1) Siswa yang pendiam juga termasuk penyebab stress, artinya siswa akan tertutup, dan apabila mempunyai masalah maka siswa tidak akan bercerita dengan siapapun.
   2) Siswa merasakan kesepian di rumah dan merasa hidupnya hanya seorang diri membuat siswa juga stres.
3. Kurang kontrol.
   1) Orang tua terlalu siswa seperti membelikan kendaraan dan handphone pribadi. Sedangkan seharusnya untuk siswa kelas VIII semua itu belum terlalu dibutuhkan.
4. Kurang kegiatan.

1) Siswa tidak mengikuti kegiatan ekstakulikuler membuat siswa bosan dengan aktivitasnya yang hanya sekolah dan langsung pulang ke rumah. Dan mereka akan mencari kesibukan lain yakni bermain permainan internet.
2) Siswa sering bolos untuk berangkat les atau bimbingan belajar dan pergi ke warnet.

5. Lingkungan.
   1) Jarak rumah siswa menuju warnet tidak terlalu jauh jadi siswa dapat dengan mudah mengakses permainan internet.
   2) Sering berkumpul dengan pecandu permainan internet lainnya membiuatt siswa tidak bisa lepas dari permainan internet dan bahkan akan lebih parah.
6. Pola asuh.
   1) Orang tua siswa terlalu cuek, terlalu sibuk dengan urusan masing-masing kepada siswa sehingga siswa merasa tak diperdulikan.
   2) Jarang mengobrol juga membuat siswa tak dianggap dalam keluarganya.
   3) Tidak pernah menegur apabila salah bukan tanda sayang melainkan tanda ketidakpedulian untuk siswa.

Jadi, dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 siswa yang telah mengalami kecanduan sebab 3 siswa tersebut telah memenuhi tiga dari enam jenis kecanduan permainan internet yakni FE, AA, dan DS. Sedangkan AP,

dan PG masing-masing baru memenuhi dua dari enam jenis kecanduan permainan internet. Dan secara keseluruhan semua jenis kecanduan permainan internet dan keenam factor penyebab kecanduan permainan internet dialami oleh siswa.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono mengenai perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya yaitu FE, AA, AP, PG, DS, AW, dan AJ adalah sebagai berikut:

5.1.1 Siswa Pertama (EF)

Kriteria pecandu permainan internet tingkat *heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan) karena EF menghabiskan waktunya di warnet selama 56jam/bulan. Jenis kecanduan permainan internet pada FE adalah *euphoria*, *tolerance*, dan *withdrawal.* Sedangkan faktor penyebab kecanduan permainan internet pada FE adalah kurang perhatian dari orang terdekat, stres atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh.

5.1.2 Siswa Kedua (AA)

Kriteria pecandu permainan internet tingkat *heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan) karena AA menghabiskan waktunya di warnet selama setengah hari atau selama 168 jam/bulan. Jenis kecanduan permainan internet pada AA, adalah *cognitive salience, euphoria*, *intrapersonal conflict* dan *tolerance.* Sedangkan

faktor penyebab kecanduan permainan internet pada AA adalah kurang perhatian dari orang terdekat, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.

5.1.3 Siswa Ketiga (AP)

Kriteria pecandu permainan internet tingkat *medium users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan) karena AP menghabiskan waktunya di warnet selama 12 jam/bulan. Sedangkan jenis kecanduan permainan internet pada AP adalah *euphoria* dan *intrapersonal conflict.* Sedangkan, faktor penyebab kecanduan permainan internet pada AP adalah kurang kontrol, kurang kegiatan dan lingkungan.

5.1.4 Siswa Keempat (PG)

Kriteria pecandu permainan internet tingkat *heavy users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan) karena PG menghabiskan waktunya di warnet selama 56 jam/bulan. Sedangkan jenis kecanduan permainan internet pada PG adalah *cognitive salience* dan *euphoria*. *S*edangkan, faktor penyebab kecanduan permainan internet pada PG adalah kurang perhatian dari orang terdekat, stres atau depresi, kurang kontrol, lingkungan, dan pola asuh.

5.1.5 Siswa Kelima (DS)

Kriteria pecandu permainan internet tingkat *heavy users* (lebih dari 40 jam per bulan) karena DS menghabiskan waktunya di warnet selama 88 jam/bulan. Sedangkan jenis kecanduan permainan internet pada DS adalah *euphoria, intrapersonal conflic* (eksternal), *tolerance* dan *relapse and reinstatement.* Sedangkan, faktor penyebab kecanduan permainan internet pada DS adalah kurang perhatian dari orang terdekat, stres atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh.

Jadi, dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga siswa yang telah mengalami kecanduan sebab tiga siswa tersebut telah memenuhi tiga dari enam jenis kecanduan permainan internet yakni FE *(euphoria, tolerance, withdrawal,* dan *relapse and reinstatement),* AA *(cognitive salience, euphoria, intrapersonal conflict,*dan *tolerance),* dan DS *(euphoria, intrapersonal conflict,tolerance,* dan *relapse and reinstatement).* Sedangkan AP *(euphoria* dan *intrapersonal conflict),* dan PG *(cognitive salience* dan *euphoria)* masing-masing baru memenuhi dua dari enam jenis kecanduan permainan internet. Dan secara keseluruhan semua jenis kecanduan permainan internet dan keenam factor penyebab kecanduan permainan internet (kurang perhatian dari orang tua siswa,

stres atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh) dialami oleh siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian di SMP Negeri 1 Jatisrono diatas, maka dapat direkomendasikan beberapa saran:

5.2.1 Guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat lebih memberikan konseling untuk siswa yang mengalami kecanduan permainan internet terutama dengan pendekatan behavior untuk mengubah perilaku kecanduan permainan internet siswa.

5.2.2 Mahasiswa diharapkan mampu mengetahui jenis-jenis perilaku permainan internet dan factor penyebabnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta

Sutoyo, A. 2009. *Pemahaman Individu*. Semarang. CV Widya Karya

Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta. Pustaka Mina

Faried. 2012. *Perilaku Remaja Pecandu Game Online*. Semarang. IKIP PGRI Semarang

Adeomalia. 2002. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet*. Semarang. Unika

J.P. Chaplin. 2002. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada

Moleong, Lexy. 2009. *Metedologi Penelitian Kialitatif*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya

Smart. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan internet*. Yogjakarta. A Plus Books

Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta. PT Bumi Aksara

Winkel. Hastuti. 2009. *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma

Young, K. 1999. *Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, and Treatment.* (http://netaddiction.com/symptoms.htm) [accesed 2012/10/15]

http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%2011.pdf [accessed 2012/10/28]

Lampiran 1

3.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya

Variabel	Indikator	Deskriptor
• Kecanduan Permainan Internet	• Menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet	8. Penggunaan permainan internet lebih dari 14 jam per minggu.
	9. Mengembangkan kebiasaan permainannya	10. Menambah level permainan 11. Berganti-ganti jenis permainan
	• Mendapatkan kesenangan saat bermain permainan internet	• Mendapatkan kenikmatan sampai lupa waktu (contoh: tersenyum-senyum sendiri)
	• Tidak peduli dengan kehidupan diluar dirinya sendiri	• Tidak peduli dengan orang tua • Tidak peduli dengan teman atau lingkungan • Tidak peduli dengan kewajibannya (belajar, membantu orang tua, dan bersosialisasi)
	• Merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa diakses	• Jaringan internet yang tidak lancar mengakibatkan siswa marah • Listrik padam yang membuat siswa gugup karena permainan berhenti
	• Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan	• Rasa terus menerus bermain permainan internet.

	• Berbohong	• Sering berbohong dengan orang tua maupun orang lain (contoh: mengaku pada orang tua sedang belajar kelompok, padahal pergi ke warnet)
	• Rendahnya prestasi	• Prestasi menurun setelah kecanduan permainan internet
	• Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan atau kriminal asal bisa bermain permainan internet	• Mencuri untuk bermain permainan internet di warnet
• Faktor penyebab kecanduan permainan internet	• Kurang perhatian dari orang-orang terdekat.	• Kurang mendapatkan perhatian dari orang tua atau saudara • Kurang mendapatkan perhatian dari teman
	• Strees atau depresi	• Seseorang yang mengalami gangguan mood, kondisi emosional berkepanjangan, mengalami masalah yang berlebihan dan tidak mempunyai teman untuk berbagi maka akan cenderung permainan internetlah yang dijadikan sebagai pelarian
	• Kurang kontrol	• Orang tua yang memanjakan seorang anak dengan fasilitas tanpa memperhatikan apakah fasilitas tersebut benar-benar dibutuhkan atau tidak

	• Kurang kegiatan	• Terlalu sering dirumah • Jarang bermain dengan teman sebaya • Tidak mengikuti kegiatan ekstrakulikuler atau les
	• Lingkungan	• Sering bergaul dengan pecandu permainan internet • Jangkauan ke warnet mudah atau dekat dengan rumah
	• Pola asuh	• Orang tua memanjakan siswa • Orang tua tidak peduli dengan aktivitas siswa

Lampiran II

3.2 Kisi-Kisi Observasi Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya

NO	AKTIVITAS	FREKUENSI					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
12.	Siswa bermain permainan internet ke warnet						
13.	Siswa menaikkan level permainan internet						
14.	Siswa berganti-ganti						

	jenis permainan						
15.	Siswa tersenyum sendiri ketika bermain permainan internet						
16.	Siswa marah ketika internet tidak bisa diakses atau listrik padam						
17.	Siswa tegang ketika internet tidak bisa diakses atau listrik						

	padam						
18.	Siswa merasa ingin terus menerus bermain permainan internet						
19.	Siswa bergaul dengan teman sebaya						
20.	Siswa bergaul dengan teman sesama pecandu permainan internet						

21.	Siswa mengikuti kegiatan ekstrakulikuler di sekolah						
22.	Orang tua membelikan barang yang belum diperlukan siswa						

Ket:

- Kriteria frekuensi skala :

Tabel 3.3 Kriteria Interval Pesentase

Frekuensi	Kriteria skala
5	Selalu

4	Sering
3	Kadang-kadang
2	Pernah
1	Tidak Pernah

- Kriteria perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya:

  Prosentase Maksimal = (5 : 5) x 100% = 100%

  Prosentase Minimal = (1 : 5) x 100% = 20%

  Rentang = 100 % - 20% = 80%

  Interval = 80% : 5 = 16%

Tabel 3.4 Kriteria Interval Pesentase

Kelas interval prosentase	**Kriteria**
84,04% - 100,00%	Selalu

68.03% - 84,03%	Sering
52,02% - 68,02%	Kadang-kadang
36,00% - 52,0%	Pernah
20,00% - 36,00%	Tidak Pernah

Lampiran I

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

NAMA :

KELAS :

SEKOLAH :

HARI, TANGGAL :

NO	DAFTAR PERTANYAAN	DESKRIPSI JAWABAN
1.	Menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet. a. Sejak kapan dan dimana kamu bermain permainan internet? b. Berapa lama kamu menghabiskan waktu bermain permainan internet per hari?	
2.	Mengembangkan kebiasaan permainannya. a. Coba ceritakan cara kamu bermain permainan internet! b. Bagaimana sikap kamu apabila kamu bosan dengan permainan yang kamu mainkan?	
3.	Mendapatkan kesenangan saat bermain permainan internet. a. Bagaimana perasaan kamu saat bermain permainan internet?	

	b. Coba ceritakan sejauh mana kamu menikmati bermain permainan internet!	
4.	Tidak peduli dengan kehidupan diluar dirinya sendiri. a. Coba ceritakan hubungan kamu dengan orang tua dan apakah orang tua kamu mengetahui tentang kegemaran kamu bermain permainan internet? b. Bagaimanakah sikap kamu apabila orang tua melarang untuk bermain permainan internet? c. Coba ceritakan hubungan kamu dengan teman-teman dan apakah teman-teman kamu mengetahui tentang kegemaran kamu bermain permainan internet? d. Bagaimana kamu mengatur management waktu antara belajar dengan bermain permainan internet, membantu orang tua dengan bermain permainan internet, bersosialisasi di lingkungan dengan bermain permainan internet?	
5.	Merasa marah, tegang, atau depresi	

	ketika internet tidak bisa diakses. a. Bagaimana perasaan kamu ketika jaringan internet yang kamu pakai tidak lancar atau listrik tiba-tiba padam? b. Coba ceritakan apa yang akan kamu lakukan dengan keadaan tersebut?	
6.	Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan. a. Apakah kamu pernah merasakan rasa ingin terus-menerus ketika bermain permainan intenet? Bagaimana kamu mengatasinya? b. Coba ceritakan bagaimana sikap kamu apabila dalam waktu bersamaan saat kamu sedang asyik bermain permainan internet, kamu teringat akan kegiatan lain yang wajib dilakukan?	

7.	Rendahnya prestasi. a. Bagaimana nilai kamu di sekolah? b. Coba ceritakan bagaimana nilai-nilai kamu di sekolah sebelum dan sesudah gemar bermain permainan internet!	
8.	Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain permainan internet. a. Bagaimana pendapat kamu terhadap orang-orang yang rela melakukan tindakan kriminal hanya agar bisa bermain permainan internet? b. Misalkan diatas meja ada uang yang bukan milik kamu, sedangkan dilain sisi kamu tidak mempunyai uang untuk bermain permainan internet, apa yang akan kamu lakukan?	
9.	Kurang perhatian dari orang-orang terdekat.	

	a. Coba ceritakan bagaimana sikap orang tua dan saudara kandung kepada kamu kalau kamu misalnya terlalu lama bermain! b. Coba ceritakan sikap teman-teman kamu terhadap kamu selama ini!	
10.	Strees atau depresi. a. Bagaimana keadaan *mood*/emosional kamu setiap hari? b. Bagaimana cara kamu mengatasi *mood*/emosional kurang baik atau saat kamu mengalami masalah?	
11.	Kurang kontrol a. Coba ceritakan fasilitas apa saja yang telah diberikan orang tua kepada kamu! b. Apakah fasilitas yang diberikan orang tua mendukung kamu belajar atau malah mendukung kamu dalam bermain permainan internet??	
12.	Kurang kegiatan.	

	a. Coba ceritakan kegiatan kamu sehari-hari selain bersekolah! b. Bagaimana cara kamu mengisi waktu luang?	
13.	Lingkungan a. Coba ceritakan kapan kamu berkumpul dengan teman yang mempunyai kegemaran sama yakni bermain permainan internet? b. Dimanakah tempat kamu berkumpul dengan teman yang mempunyai kegemaran sama yakni bermain permainan internet tersebut?	
14.	Pola asuh a. Coba ceritakan bagaimana orang tua mengasuh kamu selama ini? b. Menurut kamu, apakah orang tua terlalu memanjakan kamu? c. Coba ceritakan adakah keinginan kamu terhadap orang tua yang belum terpenuhi!	

Lampiran II

PEDOMAN WAWANCARA TEMAN SISWA

NAMA :

KELAS :

TEMAN DARI :

SEKOLAH :

HARI, TANGGAL :

NO	DAFTAR PERTANYAAN	DESKRIPSI JAWABAN
1.	Sejak kapan kamu berteman dengan temanmu tersebut?	

2.	Bagaimanakah hubungan kamu dengan temanmu?	
3.	Coba ceritakan yang kamu ketahui tentang kegiatan temanmu sehari-hari!	
4.	Apakah kamu juga mengetahui tentang kegemaran temanmu yang suka bermain permainan	

	internet?	
5.	Apakah kamu sering bermain permainan internet bersama dengan temanmu tersebut?	
6.	Berapa lama temanmu setiap kali bermain permainan internet?	
7.	Bagaimana perasaan temanmu ketika bermain	

	permainan internet?	
8.	Bagaimana ekspresi dan sikap temanmu ketika permainannya terhenti karena jaringan internet tidak bisa diakses/listrik tiba-tiba padam	
9.	Apakah temanmu selalu merasa tidak puas atau rasa ingin terus-menerus dan tidak mau berhenti saat bermain	

	permainan internet?	
10.	Bagaimana sikap temanmu ketika ada keperluan yang lebih penting (misal: belajar kelompok/ditelepon orang tua disuruh pulang) tetapi dalam bersamaan dia sedang asyik bermain permainan internet?	
11.	Sejauh mana keterbukaan dan	

	kejujuran temanmu terhadap kamu?	
12.	Pernahkan dia berbohong dengan kamu ataupun orang tuanya hanya untuk bermain permainan internet?	
13.	Bagaimana prestasi temanmu di sekolah?	
14.	Coba ceritakan bagaimana	

	prestasi temanmu sebelum dan sesudah gemar bermain permainan?	
15.	Bagaimana pendapat kamu terhadap orang-orang yang rela melakukan tindakan kriminal hanya agar bisa bermain permainan internet?	
16.	Apakah temanmu pernah melakukan tindakan kriminal	

	hanya untuk bermain permainan internet?	
17.	Coba ceritakan hubungan orang tua temanmu dengan teman temen kamu yang kamu ketahui!	
18.	Coba ceritakan hubungan temanmu dengan teman-teman yang lain!	

19.	Bagaimana keadaan *mood*/emosional temanmu setiap hari?	
20.	Bagaimana cara temanmu mengatasi *mood*/emosional kurang baik atau saat mengalami masalah?	
21.	Coba ceritakan fasilitas apa saja yang telah diberikan orang tua kepada temanmu!	

22.	Apakah fasilitas yang diberikan orang tua mendukung temanmu belajar atau malah mendukung temanmu dalam bermain permainan internet?	
23.	Coba ceritakan bagaimana cara temanmu mengisi waktu luang?	

24.	Coba ceritakan apakah temanmu sering berkumpul dengan teman yang mempunyai kegemaran sama yakni bermain permainan internet?	

Lampiran III

PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA SISWA

NAMA ORANG TUA :

NAMA SISWA :

HARI, TANGGAL :

NO	DAFTAR PERTANYAAN	DESKRIPSI JAWABAN
1.	Apakah yang anda ketahui tentang kegiatan anak anda sehari-hari?	
2.	Coba ceritakan bagaimana hubungan anda dengan anak anda!	
3.	Coba ceritakan yang	

	anda ketahui tentang kegemaran anda anda bermain permainan internet!	
4.	Berapa lama waktu yang dihabiskan anak anda setiap bermain permainan internet?	
5.	Bagaimana sikap anda mengetahui anak anda gemar sekali bermain permainan internet?	

6.	Bagaimana anak anda membagi waktu antara belajar, membantu orang tua di rumah dengan kegemarannya bermain permainan internet?	
7.	Apakah anda pernah melarang anak anda bermain permainan internet, dan bagaimanakah sikap	

	anak anda?	
8.	Sejauh mana keterbukaan anak anda kepada anda?	
9.	Pernahkah anak anda berbohong meminta uang hanya untuk bermain permainan internet? Apa yang anda lakukan?	
10.	Bagaimana prestasi anak anda di sekolah?	

11.	Coba ceritakan bagaimana prestasi anak anda di sekolah sebelum dan sesudah gemar bermain permainan internet!	
12.	Bagaimana pendapat anda terhadap anak-anak yang rela melakukan tindakan kriminal hanya agar bisa bermain permainan	

	internet?	
13.	Menurut anda sudah cukupkah perhatian anda terhadap anak anda?	
14.	Bagaimana keadaan mood/emosional anak anda sehari-hari?	
15.	Coba ceritakan apa yang anda lakukan ketika mengetahui anak anda mempunyai	

	masalah?	
16.	Coba ceritakan fasilitas apa saja yang anda berikan kepada anak anda!	
17.	Menurut anda, apakah fasilitas yang anda berikan kepada anak anda mendukung kegiatan belajarnya?	

Lampiran IV

PEDOMAN WAWANCARA PENJAGA WARNET

NAMA PENJAGA WARNET :

NAMA SISWA :

HARI, TANGGAL :

NO	DAFTAR PERTANYAAN	DESKRIPSI JAWABAN
1.	Sejak kapan siswa tersebut sering bermain ke warnet?	
2.	Coba ceritakan apa saja yang dilakukan siswa tersebut setiap kali bermain ke warnet!	
3.	Berapa lama siswa itu	

	menghabiskan waktu bermain permainan internet?	
4.	Bagaimana cara siswa tersebut bermain permainan internet?	
5.	Bagaimana ekspresi atau sikap siswa tersebut setiap bermain permainan internet?	
6.	Bagaimana ekspresi atau sikap siswa	

	tersebut ketika jaringan internet yang dipakai tidak lancar atau listrik tiba-tiba padam?	
7.	Apakah siswa tersebut selalu menambah waktu bermainnya?	

Lampiran V

HASIL WAWANCARA DAN OBSERVASI

1. Siswa Pertama (FE)

Identitas siswa :
Inisial nama siswa : FE
Kelas : 2D
Tempat bermain permainan internet : Warnet Studio 29
Anak nomor : 2 dari 2 bersaudara
Alamat : Tanjungsari, Jatisrono, Wonogiri
Inisial nama orang tua/wali : SP dan WR
Pekerjaan orang tua/wali : Sopir dan Ibu Rumah Tangga
Hasil penelitian :

NO	INDIKATOR	HASIL PENELITIAN
1.	Menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet	1) Hasil wawancara : a. Siswa (FE) • Gemar bermain permainan internet sejak kelas 6 SD. • Waktu awal bermain waktunya hanya 1 jam, namun sekarang 2 jam/permainan. b. Teman siswa (BA) • 2 jam/permainan. c. Orang tua siswa (WR) • 3 jam/permainan. d. Penjaga warnet (GL) • 2 jam/permainan.

2.	Mengembangkan kebiasaan permainannya	1) Hasil wawancara : a. Siswa (FE) • Level permainan meningkat per 15 menit. • Mengganti jenis permainan dalam waktu kurun waktu yang tidak menentu, menunggu FE bosan dengan permainan sebelumnya. b. Teman siswa (BA) • Level permainan meningkat per 5-10 menit. • Mengganti jenis permainan dalam waktu kurun waktu yang tidak menentu, menunggu FE bosan dengan permainan sebelumnya 2) Hasil observasi : • Level permainan meningkat per 5 menit, artinya frekuensi 5 (FE selalu meningkatkan level permainannya) • FE termasuk frekuensi 2 (pernah) untuk hal berganti jenis permainan karena selama 1 jam permainan, hanya berganti jenis permainan sebanyak 1x
3.	Mendapatkan kesenangan saat bermain permainan internet	1) Hasil wawancara : a. Siswa (FE) • FE merasa senang bisa bermain permainan internet karena FE merasa pusing dengan banyaknya tugas-tugas sekolahnya. FE akan merasa sangat senang apabila memenangkan permainan dan menemukan permainan baru lagi. FE akan gelisah apabila tidak pergi ke warnet meskipun hanya sehari. b. Teman siswa (BA) • Tidak mengetahui ekspresi FE karena

		setiap ke warnet, FE dan BA berbeda bilik komputer. Namun terkadang BA mendengar suara tertawa dari FE. 2) Hasil observasi : • Frekuensinya adalah 5 (selalu) artinya FE terlihat selalu tersenyum dan tertawa sendiri saat bermain permainan internet karena selalu memenangkan permainan
4.	Tidak peduli dengan kehidupan diluar dirinya sendiri	1) Hasil wawancara : a. Siswa (FE) • Meskipun ingin bermain permainan internet, FE selalu membantu orang tuanya terlebih dahulu sebelum pergi ke warnet. • FE sering bermain dengan teman-teman sekolahnya di warnet daripada bersosialisasi dengan tetangga-tetangganya b. Teman siswa (BA) • Hampir setiap sore FE bermain ke warnet dengan BA. • FE termasuk anak yang berbakti terhadap orang tuanya dan sering membantu orang tuanya setelah sepulang sekolah. c. Orang tua siswa (WR) • Walaupun sering sekali bermain ke warnet, namun apabila orang tuanya meminta bantuan kepadanya, FE selalu menurut. • FE jarang bersosialisasi dengan tetangganya, namun lebih sering kumpul dengan teman-teman sekolahnya.

5.	Merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa di akses atau listrik padam	1) Hasil wawancara : a. Siswa (FE) • FE merasa kecewa, namun FE tetap menunggu di warnet sampai internet dapat berjalan lancar atau listrik hidup. b. Teman siswa (BA) • FE akan marah-marah dan menunggu internet tersebut sampai bisa digunakan lagi. c. Penjaga warnet (GL) • FE terkadang marah dan keluar dari dalam warnet, namun masih menunggu sampai internet bisa digunakan. 2) Hasil observasi : • Frekuensi kemarahan dan ketegangan FE saat internet tidak dapat diakses atau lisrik padam adalah 4 (sering).
6.	Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan	1) Hasil wawancara a. Siswa (FE) • FE merasa tidak pernah bosan untuk bermain permainan internet. • FE akan memilih bermain permainan internet daripada mengerjakan PR karena kalau PR bisa mencontoh temannya keesokan harinya. b. Teman siswa (BA) • FE selalu ingin menambah intensitas waktu untuk bermain permainan internet dan apabila hari libur FE akan lebih lama di warnet c. Penjaga warnet (GL) • FE sering menambah waktunya. 2) Hasil observasi • Frekuensi 5 (selalu) untuk meningkatkan intensitas waktunya karena kontrak

		waktu yang sebelumnya hanya 1 jam habis, FE malah menambah 2 jam lagi.
7.	Berbohong	1) Hasil wawancara : a. Siswa (FE) • tidak pernah berbohong dengan orang tuanya maupun orang lain. b. Teman Siswa (BA) • FE sering berbohong minta uang kepada orang tuanya dengan alasan untuk membeli buku, sedangkan uang tersebut untuk ke warnet. c. Orang tua siswa (WR) • FE tidak pernah berbohong kepada WR
8.	Rendahnya prestasi	1) Hasil wawancara : a. Siswa (FE) • Nilai FE baik dan tidak ada perubahan antara sebelum dan sesudah kecanduan permainan internet b. Teman siswa (BA) • Standar, namun pada raport terakhir total nilainya mengalami penurunan c. Orang tua siswa (WR) • Mengalami penurunan setelah masuk kelas VIII
9.	Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar	1) Hasil wawancara : a. Siswa (FE) • FE menyatakan tindakan tersebut adalah tindakan yang merugikan diri sendiri, apalagi kalau sudah sampai di tangan polisi • FE tidak akan mengambil uang ataupun barang yang bukan miliknya

	aturan atau kriminal asal bisa bermain permainan internet	
10.	Kurang perhatian dari orang-orang terdekat.	1) Hasil wawancara : a. Siswa (FE) • FE merasa kasih sayang orang tuanya kurang, karena orang tuanya tak terlalu peduli dengan aktivitasnya. FE juga jarang mengobrol dengan kedua orang tuanya. • FE dekat dengan teman-temannya. b. Teman siswa (BA) • BA dan teman-teman lain sangat dekat dengan FE. c. Orang tua siswa (WR) • Kasih sayang yang WR berikan sudah cukup karena WR juga tidak mau FE terlalu dimanjakan
11.	Strees atau depresi	1) Hasil wawancara a. Siswa (FE) • FE adalah siswa yang *moody* (tiba-tiba senang, tiba-tiba sedih) • Saat *mood* nya tidak baik, FE lebih suka ke warnet. Misalnya saat merasa di rumah sepi dan tidak ada teman karena sibuk dengan urusan masing-masing. b. Teman siswa (BA) • Tidak ada perubahan artinya setiap

		bersama BA, FE terlihat biasa saja. FE adalah siswa yang jarang berbicara atau terbuka dengan teman c. Orang tua siswa (WR) • FE adalah siswa yang pendiam apabila di rumah jadi WR jarang mengobrol dengannya.
12.	Kurang kontrol	1) Hasil wawancara : a. Siswa (FE) • Fasilitas dari orang tua adalah sepeda motor dan handphone (HP) • FE selalu menggunakan motornya untuk sekolah dan bermain b. Orang tua (WR) • Sepeda motor dan handphone (HP) • Tujuan WR membelikan sepeda motor agar FE tidak membonceng temannya dan langsung pulang ke rumah
13.	Kurang kegiatan	1) Hasil wawancara : a. Siswa (FE) • Tidak mengikuti kegiatan ekstakulikuler dan tidak ada kegiatan lain di rumah. b. Teman siswa (BA) • FE tidak mengikuti ektrakulikuler. c. Orang tua (WR) • FE tidak ada kegiatan lain selain bersekolah
14.	Lingkungan	1) Hasil wawancara a. Siswa (FE) • Setiap hari FE selalu kumpul dengan teman pecandu permainan internet di warnet • Jarak antara rumah FE dan warnet yang

		sering dikunjungi hanya 5 menit apabila naik sepeda motor b. Teman siswa (BA) • FE, BA, dan teman-teman lain pecandu permainan internet tiap hari kumpul di warnet • Jarak antara rumah FE dan warnet sekitar 1km c. Orang tua siswa (WR) • FE jarang di rumah dan lebih sering bermain dengan teman-temannya • Jarak antara rumah FE dan warnet sekitar 5 menit. d. Penjaga warnet (GL) • FE tiap hari selalu di warnet bersama teman-temannya 2) Hasil observasi :. • Frekuensi bertemu dengan teman pecandu permainan internet adalah 5 (selalu).
15.	Pola asuh	1) Hasil wawancara a. Siswa (FE) • Orang tua FE adalah orang tua yang cuek dan apapun aktivitasnya tak terlalu mengawasi dan jarang menegurnya. b. Orang tua siswa (WR) • WR adalah orang tua peduli dengan FE, misalnya pulang sekolah tidak tepat waktu maka WR akan segera telepon, namun untuk yang lain WR mengaku jarang mengawasi FE.

2. Siswa Kedua (AA)

Identitas siswa :
Inisial nama siswa : AA
Kelas : 2E
Tempat bermain permainan internet : Di Rumah
Anak nomor : 1 dari 2 bersaudara
Alamat : Pandeyan, Jatisrono, Wonogiri
Inisial nama orang tua/wali : ED dan ID (Perantauan) / SR (nenek)
Pekerjaan orang tua/wali : Penjual mie ayam
Hasil penelitian :

NO	INDIKATOR	HASIL PENELITIAN
1.	Menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AA) • Gemar bermain permainan internet sejak masuk kelas VIII • 3 jam/permainan b. Wali siswa (SR) • ± 6 jam/permainan 2) Hasil observasi • Bermain lebih dari 1,5 jam
2.	Mengembangkan kebiasaan permainannya	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AA) • Level permainan meningkat per 10 menit • Tidak pernah mengganti jenis permainan karena permainan yang dimainkan adalah "dewa poker" 2) Hasil observasi • Frekuensi peningkatan level permainan yang di mainkan adalah 1 (tidak pernah)

		karena permainan yang dimainkan adalah sistem judi yang permainannya monoton, namun memakai uang dan apabila menang uang akan langsug masuk ke ATM si pemenang dan sebaaliknya apabila kalah maka uang lenyap.
3.	Mendapatkan kesenangan saat bermain permainan internet	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AA) • AA merasa sangat puas apabila bermain permainan internet dan memenangkannya. b. Wali siswa (SR) • AA terkadang ketawa-tawa sendiri dan marah-marah sendiri di dalam kamar. 2) Hasil observasi : • Frekuensinya adalah 1 (tidak pernah). AA tidak pernah tersenyum sekalipun saat bermain permainan internet selama kurun 1 jam karena permainannya kalah.
4.	Tidak peduli dengan kehidupan diluar dirinya sendiri	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AA) • Orang tua AA tidak mengetahui bahwa AA suka bermain permainan internet dikarenakan orang tua AA berada di Jakarta. • AA selalu membantu neneknya di rumah b. Teman siswa (AB) • AA adalah teman yang cukup peduli dengan teman lainnya. Sering mentraktir AB makan di kantin. c. Wali siswa (SR) • AA jarang bantu-bantu SR di rumah. Apabila pulang sekolah AA langsung masuk kamar karena di kamarnya sudah ada komputer dan televisi

5.	Merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa di akses atau listrik padam	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AA) • AA akan marah apabila ketika sedang asyiknya bermain permainan internet tiba-tiba listrik mati. AA akan langsung pergi dari rumah untuk bermain dengan teman-temannya. b. Wali siswa (SR) • AA akan mengomel kalau listrik padam. Dan kemudian yang dilakukan AA langsung tidur, namun terkadang langsung pergi bermain. 2) Hasil observasi : • Frekuensi kemarahan dan ketegangan FE saat internet tidak dapat diakses atau lisrik padam adalah 5 (selalu) dikarenakan SR menyatakan bahwa AA langsung mengomel apabila saat AA sedang asyik bermain komputer dan listrik tiba-tiba padam
6.	Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang	1) Hasil wawancara a. Siswa (AA) • AA merasa tidak pernah bosan untuk bermain permainan internet. • AA akan memilih bermain permainan internet daripada mengerjakan PR b. Wali siswa (SR) • AA tidak mau melakukan hal lain ketika sudah di depan komputer. Makan pun tidak mau apabila AA belum merasakan lapar 3) Hasil observasi • Frekuensi 5 (selalu) karena saat proses

	dihabiskan	observasi, AA tidak mau berhenti bermain bahkan saat SR menawarkan makan AA tidak memperdulikannya
7.	Berbohong	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AA) • AA sering bohong dengan orang tua dan neneknya. AA selalu minta dikirim uang untuk membeli buku, padahal untuk mengisi ATMnya yang digunakan untuk bermain permainan internet. Sedangkan kepada SR juga sering bohong, misalnya pamit les tapi kenyataannya malah bermain b. Wali siswa (SR) • AA tidak pernah berbohong
8.	Rendahnya prestasi	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AA) • Nilai AA baik dan tidak ada perubahan antara sebelum dan sesudah kecanduan permainan internet b. Teman siswa (AB) • Nilai AA dibawah standar c. Wali siswa (SR) • Nilai AA jelek
9.	Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AA) • AA menyatakan tindakan tersebut adalah tindakan yang memalukan, keterlaluan, dan lebay • AA akan mengambil uang itu, karena biasanya itu uang neneknya bukan uang orang lain

	aturan atau kriminal asal bisa bermain permainan internet	
10.	Kurang perhatian dari orang-orang terdekat.	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AA) • AA kurang perhatian dari orang tuanya karena orang tuanya jarang pulang dari perantauan • AA juga tidak dekat dengan teman-temannya. AA lebih sering di rumah bermain laptop daripada bermain dengan teman-temannya. b. Teman siswa (AB) • AA jarang berkumpul dengan teman-temannya. c. Wali siswa (SR) • AA kurang perhatian dari orang tuanya karena orang tuanya jarang pulang dari perantauan, namun SR sebagai neneknya selalu berusaha memberi perhatian kepada AA
11.	Strees atau depresi	1) Hasil wawancara a. Siswa (AA) • AA adalah salah satu yang cuek karena AA sudah terbiasa jauh dari orang tuanya jadi AA belajar mandiri sejak kecil • Kalaupun AA sedang mengalami sedikit masalah, AA biasanya tidak begitu

		memikirkannya b. Wali siswa (SR) • AA tidak pernah bercerita apapun masalahnya kepada SR
12.	Kurang kontrol	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AA) • Fasilitas dari orang tua adalah sepeda motor, komputer, dan handphone (HP) • Fasilitas yang didapatkan AA selain mendukung belajarnya juga mendukung bermainnya b. Teman siswa (AB) • Sepeda motor, laptop, dan handphone (HP) c. Wali siswa (SR) • Sepeda motor, laptop, dan handphone (HP) • Sangat mendukung belajarnya karena semenjak mempunyai laptop sendiri, AA jarang bermain keluar rumah walaupun laptopnya untuk bermain.
13.	Kurang kegiatan	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AA) • Tidak mengikuti kegiatan ekstakulikuler • Di rumah AA ikut ikut les tetapi jarang berangkat b. Teman siswa (AB) • FE tidak mengikuti ektrakukulikuler tapi ikut les dengan AB, namun jarang berangkat c. Wali siswa (SR) • SR kegiatannya selain bersekolah adalah les
14.	Lingkungan	1) Hasil wawancara a. Siswa (AA) • AA tidak dekat dengan teman sekolahnya, namun AA sering bermain dengan orang

		sesama pecandu permainan internet yang tisak bersekolah/ sekolah di sekolah lain. b. Teman siswa (AB) • AB jarang berkumpul dengan teman-teman sekolahnya melainkan kumpul dengan teman sepermainannya. c. Wali siswa (SR) • Banyak teman-temannya yang sering main ke rumah namun SR tidak mengetahui itu teman sekolahnya atau bukan 2) Hasil observasi : • Frekuensi bertemu dengan teman pecandu permainan internet adalah 4 (sering)
15.	Pola asuh	1) Hasil wawancara a. Siswa (AA) • AA dari kecil sering ditinggal orang tuanya ke Jakarta karena orang tuanya mempunyai usaha disana, jadi AA jarang diperhatikannya secara langsung b. Wali siswa (SR) • AA adalah anak yang dari kecil sering ditinggal orang tuanya jadi yang memberi perhatian secara langsung adalah SR

3. Siswa Ketiga (AP)

Identitas siswa :
Inisial nama siswa : AP
Kelas : 2F

Tempat bermain permainan internet : Warnet Popma
Anak nomor : 5 dari 6 bersaudara
Alamat : Tanggulangin, Jatisrono, Wonogiri
Inisial nama orang tua : BJ dan NS
Pekerjaan orang tua : Petani
Hasil penelitian :

NO	INDIKATOR	HASIL PENELITIAN
1.	Menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AP) • Gemar bermain permainan internet sejak kelas VII • ± 1 jam/permainan b. Teman siswa (HW) • 2 jam/permainan c. Orang tua siswa (BJ) • 1 jam/permainan d. Penjaga warnet (SD) • 1 jam/permainan (3x/minggu) 2) Hasil observasi • Frekuensi 3 (kadang-kadang)
2.	Mengembangkan kebiasaan permainannya	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AP) • Level permainan meningkat per 30 menit • Mengganti jenis permainan dalam waktu kurun waktu yang tidak menentu. b. Teman siswa (HW) • Level permainan tetap karena AP bermain permainan internet jenis judi walaupun tidak memakai uang. • Mengganti jenis permainan dalam waktu kurun waktu yang tidak menentu. 2) Hasil observasi : • Level permainan dan mengganti jenis

		permainan menduduki frekuensi 1 (tidak pernah)
3.	Mendapatkan kesenangan saat bermain permainan internet	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AP) • AP hanya akan merasa senang bila memenangkan permainannya. b. Teman siswa (HW) • Ekspresi tertawa akan ditunjukkan saat permainan AP menang. 3) Hasil observasi : • Frekuensinya adalah 3 (kadang-kadang), saat permainannya menang AP akan tersenyum, namun apabila kalah AP merasa kesal.
4.	Tidak peduli dengan kehidupan diluar dirinya sendiri	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AP) • Jarang membantu orang tua karena orang tua AP jarang menyuruhnya • AP tiap malam nongkrong di depan rumahnya dengan anak-anak tetangganya yang sekligus sebagai teman satu sekolahnya. b. Teman siswa (HW) • AP pergi ke warnet (±3/minggu) kalau siang, sedangkan tiap malam nongkrong dengan HW dan teman-temannya dirumahnya • AP sering membantah apabila disuruh oleh orang tuanya c. Orang tua siswa (BJ) • AP sering menolak apabila disuruh oleh orang tuanya

		• AP berkumpul dengan anak-anak tetangga setiap malam
5.	Merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa di akses atau listrik padam	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AP) • AP merasa marah namun AP enggan kalau menunggu internet berjalan lancar kembali b. Teman siswa (HW) • AP diam saja c. Penjaga warnet (SD) • AP diam tapi pernah marah sekali, dua kali 3) Hasil observasi : • Frekuensi kemarahan dan ketegangan AP saat internet tidak dapat diakses atau lisrik padam adalah 2 (pernah)
6.	Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan	1) Hasil wawancara a. Siswa (AP) • AP merasa tidak pernah bosan untuk bermain permainan internet. • AP akan memilih bermain permainan internet daripada mengerjakan PR atau membantu orang tuanya b. Teman siswa (HW) • AP tidak pernah intensitas waktu bermain permainan internet karena uang jajan dari orang tuanya pun tidak banyak. d. Penjaga warnet (SD) • AP tidak pernah menambah waktunya bermain permainan internet 2) Hasil observasi • Frekuensi 1 (tidak pernah) menambah intensitas waktu bermainnya

7.	Berbohong	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AP) • AP tidak pernah berbohong dengan orang tuanya. b. Teman Siswa (HW) • AP sering meminta tambahan uang saku dengan alasan untuk membayar keperluan sekolah c. Orang tua siswa (BJ) • AP tidak pernah berbohong kepada BJ
8.	Rendahnya prestasi	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AP) • Nilai AP baik dan tidak ada perubahan antara sebelum dan sesudah kecanduan permainan internet b. Teman siswa (HW) • Tidak ada perubahan c. Orang tua siswa (BJ) • Mengalami penurunan setelah masuk SMP
9.	Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan atau kriminal	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AP) • AP menyatakan tindakan tersebut adalah tindakan yang merugikan memalukan apalagi kalau diketahui oleh orang banyak • AP tidak akan mengambil uang ataupun barang yang bukan miliknya

	asal bisa bermain permainan internet	
10.	Kurang perhatian dari orang-orang terdekat.	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AP) • AP merasa kasih sayang orang tuanya sudah cukup karena orang tuanya selalu berusaha memberikan apa yang AP inginkan • AP juga selalu dekat dengan teman-temannya b. Teman siswa (HW) • Hubungan AP dan teman-temannya sangat baik. d. Orang tua siswa (BJ) • Kasih sayang yang BJ berikan sudah cukup
11.	Strees atau depresi	1) Hasil wawancara a. Siswa (AP) • AP mempunyai kestabilan emosi yang baik b. Teman siswa (HW) • Sama saja, selalu terlihat tidak mempunyai masalah c. Orang tua siswa (BJ) • AP akan berada di kamar saja ketika sedang mempunyai masalah.
12.	Kurang kontrol	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AP) • Fasilitas dari orang tua adalah handphone

		(HP) b. Orang tua (BJ) • Keperluan sekolah dan handphone • Handphone diberikan kepada AP agar komunikasi dengan orang tua maupun teman-temannya lancar.
13.	Kurang kegiatan	1) Hasil wawancara : a. Siswa (AP) • Tidak mengikuti kegiatan ekstakulikuler dan tidak ada kegiatan lain di rumah. b. Teman siswa (HW) • HW tidak mengikuti ektrakulikuler. c. Orang tua (BJ) • FE tidak ada kegiatan lain selain bersekolah
14.	Lingkungan	1) Hasil wawancara a. Siswa (AP) • AP tiap hari berkumpul dengan pecandu permainan internet, namun hal yang mereka obrolkan tidak selalu permainan internet saja • Jarak antara rumah AP dan warnet yang sering dikunjungi hanya ± 5 menit menit apabila naik sepeda motor b. Teman siswa (HW) • AP, HW, dan teman-teman lain pecandu permainan internet tiap hari kumpul di rumah AP • Jarak antara rumah AP dan warnet sekitar 2 menit c. Orang tua siswa (BJ) • AP sering di rumah, namun kerjaannya hanya kumpul dengan teman-temannya. • Jarak antara rumah AP dan warnet sekitar 1 menit.

		d. Penjaga warnet (SD) • AP jarang kumpul di warnet bersama teman-temannya
15.	Pola asuh	1) Hasil wawancara a. Siswa (AP) • Orang tua AP adalah orang tua yang perhatian dengannya, namun kadang AP merasa bosan dengan saudara-saudaranya yang sering bertengkar b. Orang tua siswa (BJ) • BJ adalah orang tua peduli dengan AP, karena BJ tidak mau anaknya kurang kasih sayang

4. Siswa Keempat (PG)

Identitas siswa :

Inisial nama siswa : PG

Kelas : 2G

Tempat bermain permainan internet : Warnet Indra Com

Anak nomor : 1 dari 1 bersaudara

Alamat : Jatisari, Jatisrono, Wonogiri

Inisial nama orang tua/wali : ES dan FS
Pekerjaan orang tua/wali : PNS Kabupaten
Hasil penelitian :

NO	INDIKATOR	HASIL PENELITIAN
1.	Menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet	1) Hasil wawancara : a. Siswa (PG) • Gemar bermain permainan internet sejak 3 bulan terakhir • 2 jam/permainan b. Teman siswa (YL) • 2 jam/permainan c. Orang tua siswa (ES) • 2 jam/permainan d. Penjaga warnet (AD) • 2 jam/permainan
2.	Mengembangkan kebiasaan permainannya	1) Hasil wawancara : a. Siswa (PG) • Level permainan meningkat per 5 menit • Tidak pernah mengganti permainan b. Teman siswa (YL) • Berbeda bilik komputer 2) Hasil observasi : • Level permainan meningkat per 5-8 menit, artinya frekuensi 4 (PG sering meningkatkan level permainannya) • PG termasuk frekuensi 3 (kadang-kadang) untuk hal berganti jenis permainan karena selama 1 jam permainan, hanya berganti jenis permainan sebanyak 3x
3.	Mendapatkan	1) Hasil wawancara : a. Siswa (PG) • PG merasa puas bermain permainan

	kesenangan saat bermain permainan internet	internet b. Teman siswa (YL) • Tidak mengetahui ekspresi PG karena setiap ke warnet, PG dan YL berbeda bilik komputer 2) Hasil observasi : • Frekuensinya adalah 1 (tidak pernah) artinya wajah PG selama permainan menunjukkan wajah datar
4.	Tidak peduli dengan kehidupan diluar dirinya sendiri	1) Hasil wawancara : a. Siswa (PG) • Meskipun ingin bermain permainan internet, PG selalu membantu orang tuanya apabila sedang membutuhkan bantuan, karena dia menyadari bahwa dia anak satu-satunya • PG terkadang bermain dengan teman-teman sekolahnya ke rumah temannya untuk sekedar bermain permainan internet karena di salah satu rumah temannya ada yang mempunyai komputer b. Teman siswa (YL) • Hampir setiap sore PG bermain ke warnet dengan YL • PG termasuk anak yang penurut dengan orang tuanya dan sering membantu orang tuanya di rumah. c. Orang tua siswa (ES) • Walaupun sering sekali bermain ke warnet, namun apabila orang tuanya meminta bantuan kepadanya, PG selalu menurut. • PG jarang bersosialisasi dengan tetangganya dan lebih sering kumpul dengan teman-teman sekolahnya

5.	Merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa di akses atau listrik padam	1) Hasil wawancara : a. Siswa (PG) • PG merasa kecewa tapi PG akan diam saja kemudian pulang karena malu apabila seorang wanita marah-marah di depan umum. b. Teman siswa (YL) • PG akan marah-marah di jalan c. Penjaga warnet (AD) • PG diam 2) Hasil observasi : • Frekuensi kemarahan dan ketegangan PG saat internet tidak dapat diakses atau lisrik padam adalah 4 (sering)
6.	Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan	1) Hasil wawancara a. Siswa (PG) • PG tidak pernah bosan untuk bermain permainan internet. • PG akan mengerjakan PR nya terlebih dahulu kemudian bermain permainan internet b. Teman siswa (YL) • PG terkadang menambah intensitas waktu untuk bermain permainan internet c. Penjaga warnet (AD) • PG pernah 1 atau 2x menambah waktunya untuk bermain permainan internet 2) Hasil observasi • PG mendapatkan frekuensi 2 (pernah) meningkatkan dalam meningkatkan intensitas waktunya bermain permainan internet.

7.	Berbohong	1) Hasil wawancara : a. Siswa (PG) • PG tidak pernah berbohong dengan orang tuanya. b. Teman Siswa (YL) • PG tidak pernah bebohong c. Orang tua siswa (ES) • PG tidak pernah berbohong
8.	Rendahnya prestasi	1) Hasil wawancara : a. Siswa (PG) • Nilai PG baik dan tidak ada perubahan antara sebelum dan sesudah kecanduan permainan internet d. Teman siswa (YL) • Tidak ada perubahan e. Orang tua siswa (ES) • Tidak ada perubahan
9.	Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan atau kriminal asal bisa bermain	1) Hasil wawancara : a. Siswa (PG) • PG menyatakan tindakan tersebut adalah diluar akal sehat karena itu sudah merusak nama baik sendiri dan orang tua • PG tidak akan mengambil uang ataupun barang yang bukan miliknya

	permainan internet	
10.	Kurang perhatian dari orang-orang terdekat.	1) Hasil wawancara : a. Siswa (PG) • PG merasa kasih sayang orang tuanya sudah kurang, karena orang tuanya sibuk dengan pekerjaannya masing-masing • PG selalu dekat dengan teman-temannya b. Teman siswa (YL) • YL dan teman-teman lain sangat dekat dengan PG karena PG adalah siswa yang supel. c. Orang tua siswa (ES) • Kasih sayang yang ES berikan sudah cukup karena apapun kemauan PG selalu dituruti.
11.	Strees atau depresi	1) Hasil wawancara a. Siswa (PG) • PG adalah siswa yang gampang stres, apalagi ketika di rumah dan tidak ada orang tuanya. PG merasa hidupnya seorang diri • Saat *stres* PG biasanya langsung sms t*e*mannya dan mengajaknya ke warnet b. Teman siswa (YL) • PG selalu cerita bahwa dia ingin punya saudara agar setiap di rumah ada teman untuk bermain bersama c. Orang tua siswa (ES) • PG adalah siswa yang pendiam apabila di rumah

12.	Kurang kontrol	1) Hasil wawancara : a. Siswa (PG) • Fasilitas dari orang tua adalah mobil, sepeda motor, dan handphone (HP). • PG selalu menggunakan motornya untuk sekolah dan untuk bermain PG sering memakai mobilnya. b. Teman siswa (YL) • Mobil, sepeda motor, dan handphone (HP) c. Orang tua (ES) • Mobil, sepeda motor, dan handphone (HP) • Sepeda motor agar siswa tidak membonceng temannya dan langsung pulang ke rumah karena di sekolah tidak ada parkiran untuk mobil.
13.	Kurang kegiatan	1) Hasil wawancara : a. Siswa (PG) • Tidak mengikuti kegiatan ekstakulikuler • Di rumah PG les piano dan menyanyi b. Teman siswa (YL) • PG tidak mengikuti ektrakulikuler tetapi dia suka menyanyi jadi di les kan oleh orang tuanya c. Orang tua (ES) • PG tidak ada kegiatan lain selain bersekolah. Les yang dia ikuti adalah les tari, piano, dan nyanyi
14.	Lingkungan	1) Hasil wawancara a. Siswa (PG) • PG kumpul dengan teman pecandu permainan internet dengan beberapa teman di sekolahnya • Jarak antara rumah PG dan warnet yang sering dikunjungi sekitar 15 menit apabila

		mengendarai kendaraan pribadi. b. Teman siswa (YL) • PG akan berkumpul dengan teman-temannya yang juga pecandu permainan internet apabila PG ada waktu kosong atau bolos dari les nya. • Jarak antara rumah PG dan warnet sekitar 3 km c. Orang tua siswa (ES) • PG jarang di rumah dan lebih sering les • Jarak antara rumah PG dan warnet sekitar 15 menit naik mobil d. Penjaga warnet (AD) • PG seminggu 3-4x ke warnet 2) Hasil observasi : • Frekuensi bertemu dengan teman pecandu permainan internet adalah 4 (sering).
15.	Pola asuh	1) Hasil wawancara a. Siswa (PG) • Orang tua PG adalah orang tua yang baik, selalu memberikan apa yang PG mau, namun kasih sayang orang tua kurang cukup PG rasakan karena orang tuanya jarang di rumah. b. Orang tua siswa (ES) • ES adalah orang tua peduli dengan PG, apapun kemauan anaknya selalu dia berikan. Dan dalam waktu dekat ini PG akan dibelikan karena itu permintaannya.

5. Siswa Kelima (DS)

Identitas siswa :
Inisial nama siswa : DS
Kelas : 2C
Tempat bermain permainan internet : Warnet Q-Net
Anak nomor : 1 dari 3 bersaudara
Alamat : Pandeyan, Jatisrono, Wonogiri
Inisial nama orang tua/wali : MM dan RT
Pekerjaan orang tua/wali : Usaha toko mebel
Hasil penelitian :

NO	INDIKATOR	HASIL PENELITIAN
1.	Menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet	1) Hasil wawancara : a. Siswa (DS) • Gemar bermain permainan internet sejak kelas 4 SD, awalnya dulu intsnsitas waktu 1 jam • 2 jam/permainan b. Teman siswa (IC) • 3 jam/permainana c. Penjaga warnet (IN) • 5-6 jam/permainan
2.	Mengembangkan kebiasaan permainannya	1) Hasil wawancara : a. Siswa (DS) • Level permainan meningkat per 10 menit • Tidak pernah mengganti jenis permainan b. Teman siswa (IC) • Level permainan meningkat per 5 menit • Mengganti jenis permainan dalam waktu kurun waktu yang tidak menentu 2) Hasil observasi : • Level permainan tidak meningkat karena yang dimainkan adalah satu jenis

		permainan saja. • DS termasuk frekuensi 1 (tidak pernah) berganti jenis permainan karena selama 1 jam proses observasi di warnet tidak berganti dan hanya bermain permainan judi "*point blank*"
3.	Mendapatkan kesenangan saat bermain permainan internet	1) Hasil wawancara : a. Siswa (DS) • DS sangat senang bermain permainan internet karena DS tidak betah di rumah, sekaligus DS bosan bermain dengan teman-temannya karena tempat bermainnya monoton b. Teman siswa (IC) • Tidak mengetahui apa yang dilakukan DS di depan komputer dan bagaimana ekspresi DS karena berbeda komputer 2) Hasil observasi : • Frekuensinya adalah 5 (selalu) artinya DS terlihat selalu tersenyum dan tertawa sendiri saat bermain permainan internet karena saat proses observasi DS menemukan permainan yang lucu
4.	Tidak peduli dengan kehidupan diluar dirinya sendiri	1) Hasil wawancara : a. Siswa (DS) • DS tidak peduli dengan orang tuanya walaupun orang tuanya memerlukan bantuan, DS lebih memilih untuk pergi ke warnet • DS tidak pernah bersosialisasi dengan tetangganya dan memilih bermain ke warnet b. Teman siswa (IC) • Setiap hari DS pergi ke warnet

		c. Orang tua siswa (MM) • DS jarang di rumah jadi MM kurang mengetahui aktivitas anaknya • DS tidak pernah bermain ke rumah tetangga
5.	Merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa di akses atau listrik padam	1) Hasil wawancara : a. Siswa (DS) • DS akan sangat marah b. Teman siswa (IC) • DS akan sangat marah c. Penjaga warnet (IN) • DS akan marah dan bertanya kepada penjaga warnet perihal penyebab jaringan internet lemot 2) Hasil observasi : • Frekuensi kemarahan dan ketegangan DS saat internet tidak dapat diakses atau lisrik padam adalah 5 (selalu) karena hasil wawancara dengan penjaga warnet dan temannya menyatakan hal yang sama
6.	Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang	1) Hasil wawancara a. Siswa (DS) • DS tidak pernah bosan untuk bermain permainan internet. • DS akan memilih bermain permainan internet daripada mengerjakan hal lain b. Teman siswa (IC) • DS selalu menambah waktu internsitas bermainnya sampai DS lelah c. Penjaga warnet (IN) • DS menambah waktu bermainnya, terkadang sepulang sekolah sampai sore hari

	dihabiskan	2) Hasil observasi • Frekuensi 5 (selalu) untuk meningkatkan intensitas waktunya karena kontrak 1 jam yang sudah habis di warnet ditambah menjadi 3 jam
7.	Berbohong	1) Hasil wawancara : a. Siswa (DS) • DS tidak pernah berbohong dengan orang tuanya. b. Orang tua siswa (MM) • DS sering berbohong minta uang dengan alasan tertentu tapi MM tetap memberinya karena MM takut DS marah
8.	Rendahnya prestasi	1) Hasil wawancara : a. Siswa (DS) • Nilai DS biasa saja tidak ada perubahan b. Orang tua siswa (MM) • DS adalah anak yang bodoh, yang DS tahu hanya bermain
9.	Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan atau kriminal asal bisa bermain	1) Hasil wawancara : a. Siswa (DS) • DS menyatakan tindakan tersebut adalah tindakan yang tidak baik karena melanggar hukum • DS akan mengambilnya karena itu uang orang tuanya sendiri

	permainan internet	
10.	Kurang perhatian dari orang-orang terdekat.	1) Hasil wawancara : a. Siswa (DS) • DS dari kecil biasa diasuh oleh pembantunya karena orang taunya sibuk mengurus usaha keluarganya • DS tidak terlalu dekat dengan teman-temannya b. Teman siswa (IC) • IC jarang bergaul dengan DS, karena DS anaknya nakal dan suka marah-marah tidak jelas penyebabnya c. Orang tua siswa (MM) • MM sangat sayang kepada DS
11.	Strees atau depresi	1) Hasil wawancara a. Siswa (DS) • DS adalah siswa yang gampang emosi dan apabila DS sudah emosi maka DS akan pergi ke warnet sampai malam. b. Teman siswa (IC) • DS itu anak yang gampang emosi, misalnya ada temannya yang bercanda berlebihan dengannya maka DS langsung mengucapkan kata-kata kotor. c. Orang tua (MM) • DS adalah anak yang mempunyai tingkat emosional yang tinggi. DS tidak bisa menerima perlakuan kasar dari orang tuanya maupun orang lain.

12.	Kurang kontrol	1) Hasil wawancara : a. Siswa (DS) • Fasilitas dari orang tua adalah sepeda motor dan handphone (HP) • DS selalu menggunakan motornya untuk sekolah dan bermain b. Orang tua (MM) • Sepeda motor dan handphone (HP) karena DS meminta untuk dibelikan barang tersebut
13.	Kurang kegiatan	1) Hasil wawancara : a. Siswa (DS) • Tidak mengikuti kegiatan ekstakulikuler dan di rumahpun tidak mempunyai kegiatan b. Teman siswa (IC) • DS tidak mengikuti ektrakulikuler. c. Orang tua (MM) • DS tidak ada kegiatan lain selain bersekolah
14.	Lingkungan	1) Hasil wawancara a. Siswa (DS) • Setiap hari DS selalu kumpul dengan teman pecandu permainan internet di warnet • Jarak antara rumah DS dan warnet yang sering dikunjungi hanya 10 menit apabila naik sepeda motor b. Teman siswa (IC) • DS jarang memiliki teman yang seumuran. Teman DS kebanyakan anak SMA dan yang tidak bersekolah yang juga suka bermain permainan internet • Jarak antara rumah DS dan warnet sekitar

		20-30 menit mengendarai sepeda motor c. Orang tua siswa (MM) • DS jarang di rumah dan lebih sering bermain dengan teman-temannya d. Penjaga warnet (IN) • DS tiap hari selalu di warnet bersama teman-temannya 2) Hasil observasi : • Frekuensi bertemu dengan teman pecandu permainan internet adalah 5 (selalu)
15.	Pola asuh	1) Hasil wawancara a. Siswa (DS) • Orang tua DS adalah orang tua yang cuek dan apapun aktivitasnya tidak pernah mengawasi b. Orang tua siswa (MM) • MM adalah orang tua peduli dengan DS, apapun yang dimau DS selalu MM penuhi. MM merasa dengan dipenuhinya apa yang dimau DS itu sudah menunjukkan kasih sayangnya.