

**URGENSI LAYANAN BIMBINGAN DAN
KONSELING PADA MAHASISWA PECANDU
GAME ONLINE**

**(Studi Deskriptif Terhadap Mahasiswa Pemain Game Online di Warung
Kopi Fariz, Desa Lamdom, Kota Banda Aceh)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

Anshar

NIM. 140402103

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH**

2021 M / 1442 H

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Prodi Bimbingan Konseling Islam**

Oleh:

ANSHAR

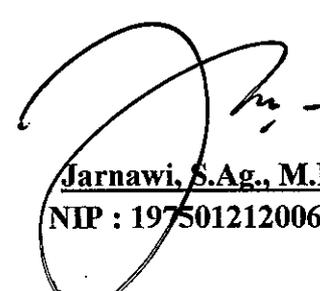
NIM : 140402103

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Drs. Mahdi NK, M.Kes
NIP : 196108081993031001


Jarnawi, S.Ag., M.Pd
NIP : 197501212006041003

SKRIPSI

Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
Dan Dinyataka Lulus Serta Disahkan Sebagai
Tugas Akhir Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Prodi Bimbingan dan Konseling Islam

Diajukan Oleh:

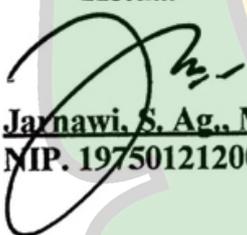
ANSHAR

NIM. 140402103

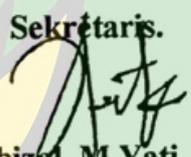
Pada Hari/Tanggal
Senin, 1 Februari 2021
19 Jumadil Akhir 1442

Di
Darussalam Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua.


Jarnawi, S. Ag., M. Pd
NIP. 197501212006041003

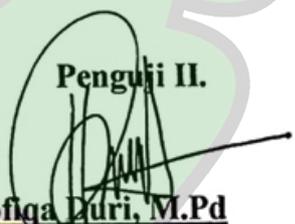
Sekretaris.


Dr. Abizal, M. Yati, Lc. MA
NIP. 198201202023211011

Penguji I.


Drs. Umar Latif, MA
NIP. 195811201992031001

Penguji II.


Rofiqah Duri, M. Pd
NIP. 199106152020121008

Mengetahui,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry




Dr. Fakhri, S. Sos., MA
NIP. 196411291998031001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya ;

Nama : Anshar
NIM : 140402103
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Jurusan Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 13 Januari 2021
Yang Menyatakan,

UIN AR-RANIRY
A R - R A N



Anshar

NIM: 140402103

ABSTRAK

Bermain *game online* secara berlebihan membuat para pelajar dan mahasiswa mengalami kekurangan waktu istirahat dan bersosialisasi sehingga berakibat kepada tidak optimalnya aktivitas sehari-hari bahkan sampai tidak menghadiri perkuliahan sama sekali. Berdasarkan penelitian ini mahasiswa yang bermain *game online* lebih dari empat jam sehari dikategorikan sebagai pecandu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penyebab mahasiswa kecanduan *game online*, Game apa saja yang dimainkan mahasiswa, dan Urgensi Layanan Bimbingan konseling bagi mahasiswa pecandu *game online*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dengan metode *purposive sampling* sebanyak 5 responden.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah : durasi bermain *game online* lebih dari empat jam sehari, dan sudah dapat dikategorikan sebagai pecandu *game online*. Dampak yang ditimbulkan dari *game online* ini adalah terabaikannya kewajiban mahasiswa dalam hal tugas dan kuliah. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas lainnya, dan Kurangnya *self control* pada mahasiswa yang membuat ia tak bisa mengendalikan efek candu *game online*. Urgensi layanan bimbingan dan konseling pada mahasiswa pecandu *game online* berada pada tingkatan sedang dan harus sesegera mungkin dilakukan, hal ini untuk mencegah dan mengantisipasi tingkat kecanduan yang semakin parah dan sulit dihilangkan.

Kata kunci : Urgensi, Layanan Bimbingan dan Konseling, dan pecandu game online

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Swt, yang telah memberi rahmat serta karunia-Nya kepada kita semua. Shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad Saw keluarga dan sahabatnya sekalian yang telah membawa umat manusia dari alamjahiliyyah ke alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah-Nya Allah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Urgensi Layanan Bimbingan Dan Konseling Pada Mahasiswa Pecandu *Game Online* (Studi Deskriptif Terhadap Mahasiswa Pemain *Game Online* di Warung Kopi FARIZ. Desa Lamdom. Kota Banda Aceh)”**. Skripsi ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Proses penyelesaian karya ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan banyak pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, mengingatkan keterbatasan lembaran ini. Kendati demikian rasa hormat dan puji syukur diutarakan keharibaan-Nya dan semua individu baik secara langsung maupun tidak, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Ucapan terima kasih penulis kepada Ayahanda **Drs. Anwar Umar** dan Ibunda **Jamaliah, S. Pd** tercinta berkat doa kasih sayang dan dukungan baik moril dan maupun materil sehingga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih

tinggi. Terima kasih juga kepada saudara – saudara yang tercinta **Muanjam, ST dan Idawati, Nurul Fajri, M. Pd dan Juanda Kelana Putra, M.Sc., Amru, Lc., Aulia, S.Pdi** yang selalu memberi dukungan dan motivasi untuk membangkitkan semangat saya dalam menggapai sarjana.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak **Drs. Mahdi NK, M. Kes**, selaku pembimbing pertama dan kepada bapak **Jarnawi S. Ag, M. Pd** selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bantuan, bimbingan, ide dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, kepada bapak **Drs. Umar Latif, MA** sebagai ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Islam. Ucapan terima kasih pula penulis sampaikan kepada Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, ketua Jurusan BKI, Dosen dan seluruh karyawan di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat.

Terima kasih penulis ucapkan Kepada Keuchik Gampong Lamdom bapak beserta bapak Sekretaris desa dan rasa terima kasih juga penulis ucapkan kepada masyarakat *Gampong* Lamdom khususnya bagi masyarakat yang telah banyak memberikan informasi.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada sahabat saya **Sasjara Arifin, Magfirah, Yusnidar, Rukiah, Fita Marisa, Zaura Fitria, Zumratul Aini** dan Prodi BKI leting 2014 yang telah memberikan bantuan berupa doa, dukungan, saran dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman saya **Taftazani,**

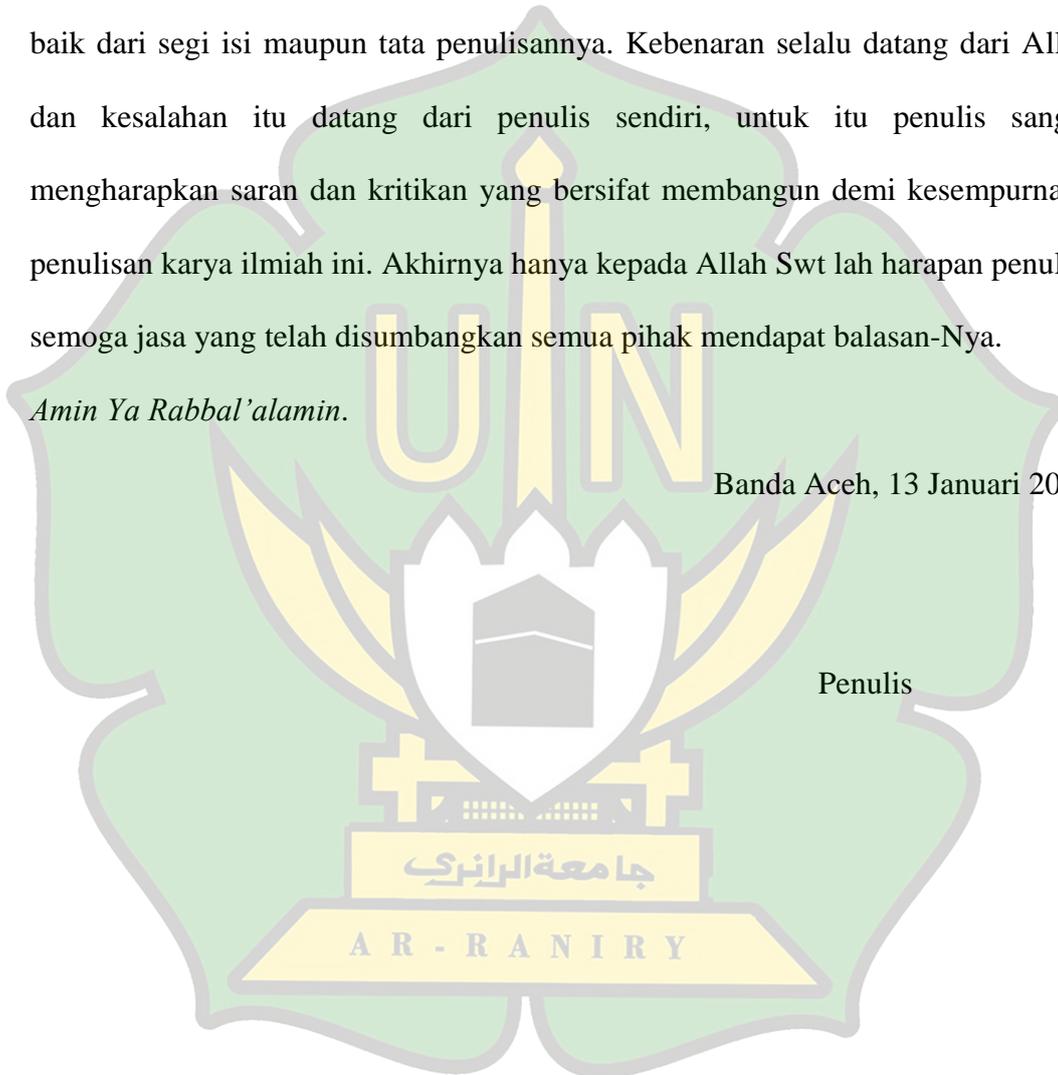
SE., AK, Hendra Gunawan, dan Syahrudin yang telah memberikan bantuan berupa doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.

Tidak ada satupun yang sempurna didunia ini, begitu juga penulis menyadari bahwa ada banyak kekurangan dan hal-hal yang perlu ditingkatkan baik dari segi isi maupun tata penulisannya. Kebenaran selalu datang dari Allah dan kesalahan itu datang dari penulis sendiri, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah ini. Akhirnya hanya kepada Allah Swt lah harapan penulis, semoga jasa yang telah disumbangkan semua pihak mendapat balasan-Nya.

Amin Ya Rabbal'alamin.

Banda Aceh, 13 Januari 2021

Penulis



DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	5
F. Kajian Terdahulu	7
G. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Warung Kopi.....	13
B. Layanan Bimbingan dan Konseling	14
C. Fungsi Bimbingan dan Konseling	16
D. Urgensi Layanan Bimbingan dan Konseling.....	18
E. Pengertian dan Dampak <i>Game Online</i>	19
F. Jenis- Jenis <i>Game Online</i>	24
G. Pengertian Pecandu <i>Game Online</i>	26
H. Ayat Al-qur'an tentang Kecanduan <i>Game Online</i>	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Dan Metode Penelitian	30
B. Objek dan Subjek Penelitian	30
C. Teknik Pemilihan Subjek Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data	34
F. Prosedur Penelitian.....	34

BAB IV DESKRIPSI DATA DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	36
B.	Hasil Penelitian.....	38
	1. Penyebab Mahasiswa Kecanduan Game Online	39
	2. Game online yang sering dimainkan mahasiswa.....	42
	3. Urgensi layanan bimbingan dan konseling.....	43
C.	Pembahasan Data Penelitian.....	45
	1. Penyebab Mahasiswa Kecanduan Game Online	45
	2. Game online yang sering dimainkan mahasiswa.....	49
	3. Urgensi layanan bimbingan dan konseling terhadap mahasiswa pecandu <i>game online</i>	52

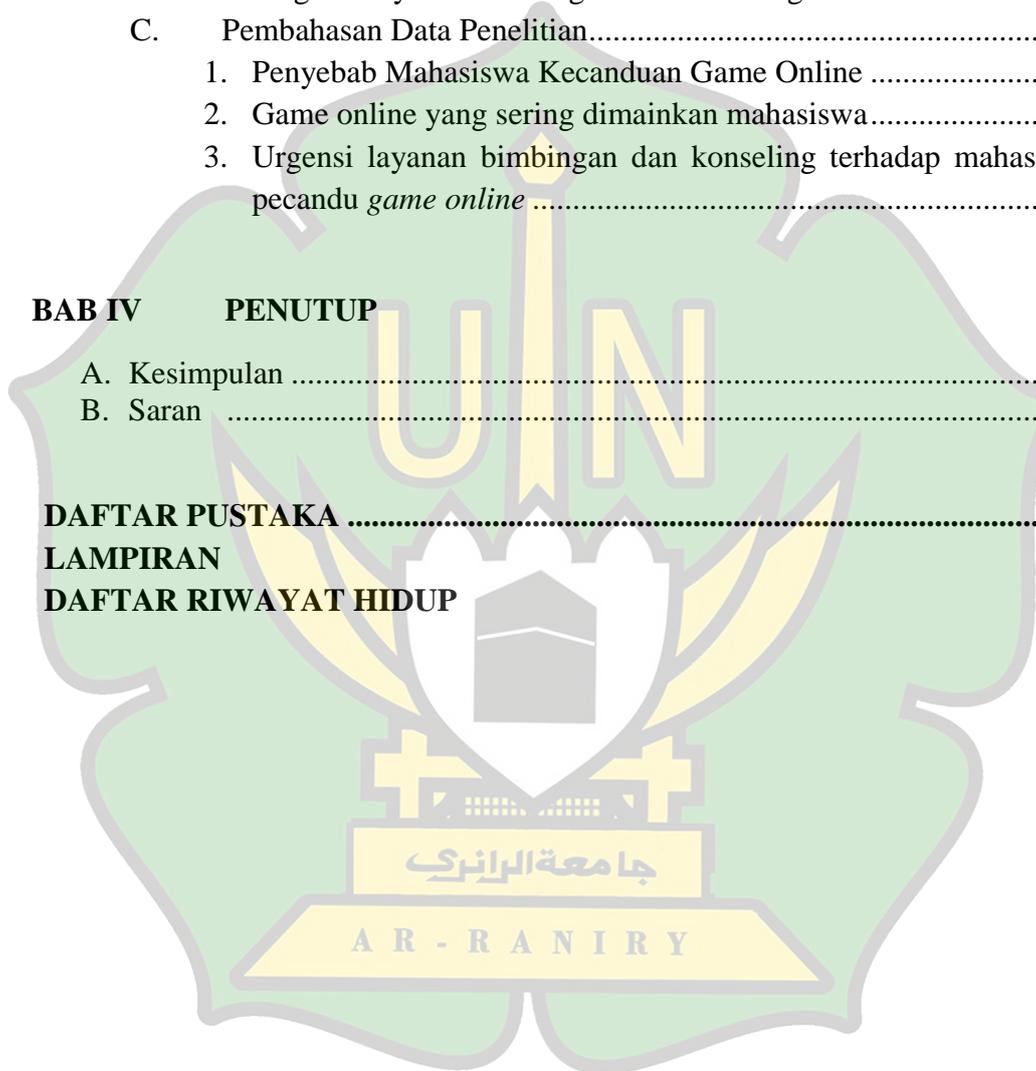
BAB IV PENUTUP

A.	Kesimpulan	55
B.	Saran	57

DAFTAR PUSTAKA	60
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pola Peta Pencitraan Satelit Lokasi Warung Kopi Fariz.....36

Tabel 4.2 Identitas Informan Pemain Game Online di Warung Kopi Fariz.....39



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keputusan Pembimbing/SK
2. Lembar Observasi
3. Pedoman Wawancara
4. Dokumentasi Penelitian
5. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, maka kebiasaan secara global pun berubah termasuk kebiasaan dalam hal menggunakan teknologi informasi yang semakin intens. Saat ini penggunaan teknologi informasi digunakan untuk berkomunikasi dan menghibur diri. *Game* merupakan sarana teknologi informasi yang paling sering digunakan sebagai pilihan untuk menghibur diri. Namun aktivitas berlebihan saat bermain *game* dapat mengakibatkan kecanduan. Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologis diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius atau yang biasa disebut dengan kecanduan yang apabila diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kepada konsep kecanduan teknologi informasi.¹

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*.² Terlalu sering bermain *game online* juga akan memberikan dampak negatif pada tubuh atau jasmani. Selain membuat tubuh menjadi tidak fit, bermain *game online* secara berlebihan juga akan membuat pikiran kurang fokus sehingga membuat kondisi mata menjadi tidak sehat bahkan akibat bermain *game*

¹Yuwanto, Listyo. 2010. "Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya", www.ubaya.ac.id/ubaya/article_detail/10/Mobile-phone-Addict.html.

²Soettijpto, dalam artikel Pratiwi. "*Perilaku Adiksi Game Online*".(2007) h. 3

online yang terlalu lama juga berdampak kepada timbulnya gangguan tidur atau *Insomnia*.³

Kecanduan *game online* juga akan berdampak kepada kepribadian sosial antara lain: sikap pembangkangan, agresif, berselisih atau bertengkar, menggoda, persaingan, tingkah laku berkuasa, dan mementingkan diri sendiri⁴.

Berdasarkan hasil penelitian juga ditemukan fakta bahwa bermain *game online* juga dapat memberikan dampak negatif kepada spiritual para remaja. Para remaja mengaku akibat kecanduan *game online* adalah melalaikan ibadah sholat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku.⁵

Game online juga akan berdampak kepada sifat pemborosan, karena untuk bermain *game online* pasti memerlukan pulsa ataupun paket data kurang lebih 3 Giga Byte (GB) per harinya.⁶ Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang bergantung pada keadaan yang terikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal dalam hal ini bermain *game online*, sehingga apabila hal tersebut tidak terpenuhi akan ada rasa yang tidak menyenangkan tanpa menghiraukan konsekuensi negatif yang ditimbulkan akibat aktivitas tersebut. Penggunaan sarana

³Agung Salim. “*Pengaruh Game Online terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*”. (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2016),hal.30

⁴Kholifah Istiqomah. “*Dampak Game online pada kepribadian Anak*”. (Skripsi UIN Walisongo Semarang, 2016). hal. 76

⁵Siti Khoiriyah. “*Dampak Game online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*”.(Skripsi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019). h. 72

⁶Ibid... hal. 73

hiburan antara lain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif.⁷

Warung Kopi Fariz merupakan salah satu nama warung kopi favorit yang berada di Desa Lamdom yang menyediakan fasilitas internet gratis 24 jam. Pengunjung Warung kopi ini umumnya para remaja yang didominasi pelajar dan mahasiswa dengan memanfaatkan fasilitas internet gratis untuk bermain game secara *online*. Berdasarkan wawancara peneliti, fasilitas internet gratis membuat para pengunjung bermain *game online* secara berlebihan. Para mahasiswa ini bermain *game online* tanpa batas waktu yang mengakibatkan para pelajar dan mahasiswa mengalami kekurangan waktu istirahat. Hal ini dinyatakan oleh seseorang saat pengumpulan data "game online sangat membuat ia kecanduan sehingga kadang-kadang bisa tidak tidur seharian karena game online"

Mahasiswa mempunyai berkewajiban mengikuti perkuliahan untuk menambah pengetahuan serta berperan aktif dalam kegiatan penelitian guna mengembangkan ilmu pengetahuan sehingga diharapkan dapat turut berperan aktif dalam pengabdian masyarakat. Mahasiswa yang kecanduan game online jelas tidak akan mampu secara maksimal melakukan kegiatan perkuliahan, penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa realitas penggunaan *game online*, cukup berdampak negatif terhadap perilaku belajar mahasiswa.⁸

⁷ Muhammad Yahya. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa" (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2013).

⁸Agung Salim. *Pengaruh*. . .hal.101

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pempek dan kawan kawan mengemukakan bahwa intensitas penggunaan permainan game online dalam durasi bermain lebih dari 4 jam/hari dapat menimbulkan ketergantungan. Ketergantungan tersebut menyebabkan terabaikan peran sosial serta menurunnya motivasi berprestasi di bidang akademik⁹.

Idealnya mahasiswa bermain game online tidak lebih dari 4 jam per hari, namun berdasarkan studi awal di warung kopi Fariz banyak mahasiswa yang bermain *game online* lebih dari empat jam per hari. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait “Urgensi Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Mahasiswa Pecandu *Game Online* (Studi Deskriptif Terhadap Mahasiswa Pemain *Game Online* di Warung Kopi Fariz , Desa Lamdom, Kota Banda Aceh)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan: Bagaimanakah Urgensi Bimbingan Konseling pada mahasiswa pecandu *game online* di Warung Kopi Fariz?

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, dapat dijabarkan menjadi beberapa pokok pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja yang menyebabkan mahasiswa kecanduan *game online*?
2. Game apa saja yang sering dimainkan oleh mahasiswa?

⁹ Pempek, T.A., Yermolayeva, A.Y., dan Calvert, S.L. (2009). *College students social networking experiences on Facebook*. *Journal of Applied Developmental Psychology* 30: 227-238.

3. Bagaimana urgensi layanan bimbingan dan konseling pada mahasiswa pecandu *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penyebab mahasiswa kecanduan *game online*
2. Game yang sering dimainkan oleh mahasiswa
3. Urgensi Layanan Bimbingan dan Konseling pada mahasiswa pecandu *game online*

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah: Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan secara umum, khususnya pada bidang psikososial remaja, terutama bagi mahasiswa pecandu game online di Warung Kopi Fariz agar kedepannya bisa lebih baik lagi.

Secara Praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada pembaca dan masyarakat secara umum agar terhindar dari kecanduan game online dan dapat membuat psikososial remaja lebih baik kedepannya.

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberi informasi yang bermanfaat bagi remaja, orangtua dan semua pihak yang membutuhkan dalam

rangka pengambilan kebijakan terhadap berbagai masalah Psikososial Remaja khususnya yang kecanduan *Game Online*.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah proses mendefinisikan variabel dengan tegas, sehingga menjadi faktor-faktor yang dapat diukur. Adapun variabel yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini yaitu urgensi, layanan bimbingan konseling dan dampak game online.

1. Urgensi

Urgensi berasal dari bahasa Inggris “*Urgency*” yaitu keadaan yang mendesak, keperluan yang mendesak akan kebutuhan mereka.¹⁰ Sedangkan definisi urgensi dalam kamus Bahasa Indonesia adalah keharusan yang mendesak atau hal yang sangat penting.¹¹ Adapun definisi urgensi yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah suatu kajian yang menggambarkan pentingnya layanan bimbingan konseling pada mahasiswa pecandu *game online* di warung kopi Fariz. Lamdom Banda Aceh.

2. Layanan Bimbingan dan Konseling

Bimbingan merupakan sebuah usaha pendekatan konselor dengan klien bukan hanya menyelesaikan masalah yang dihadapi namun mengembangkan potensinya dengan berbagai anjuran atau mencari solusi bersama.

¹⁰Peter Salim, *The Contemporary English-Indonesia Dictionary, Cet I, Jakarta: Modern English Press, 1986*) hal.210

¹¹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia. Cet. IV, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008)* hal. 1536

Konseling merupakan bagian dari bimbingan namun konseling lebih menekankan kepada klien untuk menemukan jalan keluar sendiri dengan tatap muka sehingga klien secara sadar dan mengakui kekeliruannya serta hadir atas kemauannya sendiri dalam meminta bantuan. Didalam penuturan Bimbingan Konseling yang dimaksud adalah pada bantuan lewat wawancara konseling untuk merubah perilaku para pecandu *game online* yang negatif.

3. Pecandu *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang bergantung pada keadaan yang terikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal dalam hal ini bermain *game online*, sehingga apabila hal tersebut tidak terpenuhi akan ada rasa yang tidak menyenangkan tanpa menghiraukan konsekuensi negatif yang ditimbulkan akibat aktivitas tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negative. Pecandu *game online* yang peneliti maksud adalah para remaja khususnya mahasiswa yang banyak menghabiskan waktu di Warung Kopi Fariz untuk bermain *game online*.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini, maka peneliti akan mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu.

Penelitian pertama merupakan penelitian yang dilakukan oleh Eryzal Novrialdy yang berjudul “Kecanduan *game online* Pada Remaja: Dampak dan

Pencegahannya”¹². Latar belakang permasalahan dalam penelitian tersebut adalah masalah kecanduan *game online* merupakan salah satu masalah yang mendapat perhatian dari masyarakat luas. Banyak penelitian yang lebih fokus kepada upaya untuk mereduksi tingkat kecanduan *game online*, tetapi masih minim sekali penelitian yang membahas tentang upaya pencegahan *game online* terutama terhadap remaja yang mengalaminya. Adapun tujuannya adalah untuk mengkaji berbagai alternative untuk mencegah kecanduan *game online* terutama terhadap remaja yang mengalaminya.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan hasil penelitiannya adalah Kecanduan *game online* akan berdampak kepada: (1) Aspek Kesehatan; (2) Aspek Psikologis; (3) Aspek Akademik; (4) Aspek Sosial dan (5) Aspek Keuangan. Adapun upaya pencegahan *game online* adalah: **Attention Switch** (mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan terhadap game online); **Dissuasion** (memberikan nasihat, argument, membujuk, menjelajahi sampai dalam bentuk paksaan); **Education** (pengetahuan atau fokus upaya pendidikan yang bertujuan pada kognisi seseorang); **Parental Monitoring** (upaya yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan anaknya), dan **Resource Restriction** (pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain *game online*).

Terdapat persamaan penelitian yang dilakukan oleh Eryzal Novrialdy dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama sama mengkaji tentang remaja pecandu *game online*. Perbedaannya adalah peneliti melakukan penelitian khusus

¹² Eryzal Novrialdy. 2019. *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Buletin Psikologi 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158) ISSN 2528 – 5858.

kepada mahasiswa dan kajian yang dilakukan adalah tentang urgensi layanan bimbingan konseling pada mahasiswapecandu *game online*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Rahmawati yang berjudul “Urgensi layanan bimbingan konseling pada pegawai kesehatan di puskesmas Montasik Kabupaten Aceh Besar”. Adapun latar belakang penelitian Rahmawati adalah Proses bimbingan dan konseling merupakan kegiatan yang melibatkan kecenderungan, perkembangan, dinamika kehidupan, permasalahan dan interaksi dinamis dengan berbagai unsure yang ada. Namun, pelayanan yang berikan oleh sebagian pegawai kesehatan terhadap pasien tidak baik, kurang ramah dan tidak terlalu respon. Adapun tujuan dari penelitian Mengetahui penting tidaknya bimbingan konseling islam dilakukan pada pegawai Kesehatan Puskesmas Montasik Kabupaten Aceh Besar; dan Mengetahui pelayanan yang akan diberikan oleh pegawai Kesehatan Puskesmas Montasik Kabupaten Aceh Besar; serta kendala – kendala yang dihadapi pegawai Kesehatan Puskesmas Montasik Kabupaten Aceh Besar dalam memberikan pelayanan.

Rahmawati menggunakan metode deskriptif Kualitatif. Adapun hasil penelitiannya adalah pelayanan yang akan diberikan oleh pegawai Kesehatan Puskesmas Montasik Kabupaten Aceh Besar terhadap pasien tidak baik dari segi komunikasi dan tidak terlalu respon dalam melayani pasien; Kendala – kendala yang dihadapi pegawai Kesehatan Puskesmas Montasik Kabupaten Aceh Besar adalah dalam memberikan pelayanan KIA/KB, pelayanan Gizi, pelayanan Pengobatan dan pelayanan Imunisasi dan Layanan Bimbingan dan Konseling sangat penting dilakukan pada pegawai Kesehatan Puskesmas Montasik

Kabupaten Aceh Besar agar para pegawai dapat diarahkan bagaimana cara melayani pasien dengan baik serta dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan pegawai dalam memberikan pelayanan.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati juga membahas tentang urgensi layanan bimbingan konseling, hanya saja terdapat perbedaan subjek penelitian. Fokus penelitian Rahmawati adalah layanan bimbingan konseling kepada pegawai kesehatan sedangkan fokus peneliti adalah layanan bimbingan konseling pada mahasiswa pecandu *game online*.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Siti Khoiriyah dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”. Menurut Siti Khoiriyah bermain *game online* kini banyak dilakukan oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia, tidak terkecuali para remaja. dari kegiatan tersebut banyak remaja yang meninggalkan tugas sehari-hari termasuk dalam pengamalan ibadah sehari-hari. Jadi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu dan mengetahui usaha da’I dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan hasil penelitian *Game online* berdampak secara positif dan negatif terhadap perilaku remaja serta usaha da’I dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu pada remaja adalah dengan ceramah pada khutbah sholat jum’at dan ceramah pada pengajian.

Fokus penelitian Siti Khoiriyah juga tentang dampak *game online* terhadap perilaku remaja, sedangkan peneliti membahas tentang lanjutannya yaitu solusi dari permasalahan dalam penelitian Siti Khoiriyah berupa layanan bimbingan konseling pada mahasiswa pecandu *game online*.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan para pembaca dalam menelaah penelitian ini maka penulis menjelaskan sistematika pembahasan yang dibagi ke dalam lima bab yang tercantum dalam berbagai sub bab dalam masing-masing bab memiliki hubungan keterkaitan dengan bab dan bab lainnya adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

Pada BAB I, merupakan bab pendahuluan : yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan. Pada bab II, pada bab ini akan ditemukan Landasan Teori membahas tentang berbagai teori dan konsep yang berkaitan Urgensi Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Mahasiswa Pecandu Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif di Warung Kopi Fariz). Pada bab III, membahas mengenai pendekatan dan metode Penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data. Pada bab IV, menjelaskan tentang gambaran umum penelitian, hasil penelitian, dan analisis hasil penelitian. Terakhir bab V, penutup meliputi: kesimpulan dan saran. Penulis akan mencoba mengumpulkan berbagai hal yang telah penulis kemukakan serta membuat kesimpulan dan saran supaya dapat mengaplikasikan apa yang

menjadi hasil penelitian ini, dengan kerja keras dengan melakukan berbagai terobosan-terobosan yang baik dan benar.

