

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Konseling keluarga merupakan implementasi konseling pada suatu situasi yang khusus. Situasi-situasi khusus dalam konseling keluarga, selalu berfokus pada masalah yang berhubungan dengan anggota keluarga. Konseling keluarga mengharapkan setiap anggota keluarga yang satu dan yang lain akan belajar menerima kenyataan bahwa salah satu anggota keluarganya memiliki masalah yang berpengaruh bagi kehidupan.

Menurut Sofyan S. Willis, *Family Counseling* atau konseling keluarga adalah upaya bantuan yang diberikan kepada individu anggota keluarga melalui sistem keluarga (pembenahan komunikasi keluarga) agar potensinya berkembang seoptimal mungkin dan masalahnya dapat diatasi atas dasar kemauan membantu dari semua anggota keluarga berdasarkan kerelaan dan kecintaan kepada keluarga.<sup>1</sup> Berdasarkan kerelaan dari anggota keluarga maka

---

<sup>1</sup>Sofyan S. Willis, *Konseling Keluarga: Suatu Upaya Membantu Anggota Keluarga Memecahkan Masalah Komunikasi Di Dalam Sistem Keluarganya* (Bandung: Alfabeta, 2021), 83.

*family counseling* atau yang biasa disebut konseling keluarga harus dilakukan untuk saling membantu individu dalam suatu keluarga.<sup>2</sup> Konseling keluarga dapat dilakukan sesama anggota keluarga dan dibantu oleh seorang konselor. Konselor dan keluarga mengusahakan agar supaya keadaan dapat menyesuaikan, terutama pada saat yang satu dengan yang lain berbeda pendapat.<sup>3</sup> Keluarga itu sendiri merupakan suatu pola interaksi dalam keluarga sehingga mampu membenahi masalah-masalah yang ada. Masalah yang ada di dalam keluarga muncul dari beberapa observasi yaitu masalah-masalah yang dialami oleh salah satu anggota keluarga.

Masalah yang melibatkan anggota keluarga di Indonesia banyak terjadi akhir-akhir ini. Mulai dari masalah ekonomi, perselingkuhan, kekerasan dalam rumah tangga (KDRT), poligami, dan konflik antara orang tua dan anak dan masalah yang lainnya. Masalah antara orang tua dan anak banyak mengundang perhatian peneliti karena mempengaruhi perilaku, seperti tidak menghargai orang tua serta kurang sopan dalam berbicara. Hal ini diakibatkan dari penggunaan gawai yang berlebihan dan tidak adanya pengawasan dari orang tua.

---

<sup>2</sup>Daniel Ronda, *Pengantar Konseling Pastoral* (Bandung: Kalam Hidup, 2018), 47.

<sup>3</sup>Ulfiah, *Psikologi Keluarga: Pemahaman Hakikat Keluarga Dan Penanganan Problematika Rumah Tangga* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 65.

Penggunaan gawai pada hakikatnya memiliki dampak yang positif dan negatif. Dampak positif dapat dilihat dari gawai yang mampu membantu mendapatkan informasi serta ilmu pengetahuan, yang mampu membentuk pola pikir anak serta mengembangkan kemampuan pengetahuan anak selama orang tua bersedia mengawasi penggunaan gawai.<sup>4</sup> Dampak negatif dari penggunaan gawai itu sendiri yaitu membuat anak menjadi malas belajar akibat dari tidak terkontrolnya pemakaian gawai dan hanya digunakan untuk sesuatu yang kurang misalnya seperti bermain *game online* yang sama sekali tidak memiliki keterkaitan dengan proses pembelajaran anak.

Remaja dianggap akan lebih sering dan rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Adanya *game online* ini memberikan dampak positif dan negatif. Untuk kelebihan dari *game online* ini remaja dapat mengasah kemampuan konsentrasi, kemampuan motorik, kemampuan bekerjasama dan mengembangkan imajinasi.<sup>5</sup> Sedangkan dampak negatif dari *game online* yaitu mengakibatkan kecanduan yang berlebihan dan akan mengakibatkan penurunan aspek moral pada remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian remaja mengalami kecenderungan bermain *game online* dengan 85% remaja yang berada di lingkungan masyarakat kecanduan

---

<sup>4</sup>Shinta Meliasari, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V Di SDN 03 Penumangan Baru Tulang Bawang Barat" (2021), 5.

<sup>5</sup>Lutfi dkk Nur Alam, "Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak-Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo," *Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 1. 522

*game online*.<sup>6</sup> Tingkat kecanduan remaja pun rata-rata setiap hari dalam seminggu bermain *game online* 5 jam lebih dalam sehari, dalam hal ini lebih banyak hal negatif yang didapatkan daripada hal positif, sehingga aspek moral remaja semakin menurun.<sup>7</sup>

Aspek moral itu seorang anak merupakan sesuatu yang berkembang dan diperkembangkan.<sup>8</sup> Artinya bagaimana anak itu kelak akan bertingkah laku sesuai dengan nilai-nilai moral yang berlaku. Moral remaja itu sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya penggunaan gawai. Keluarga yang seharusnya menjadi peranan penting, semakin menurun fungsinya dan anak semakin mengalami penurunan krisis moral akibat kecanduan *game online*.

Krisis moral jelas sangat memprihatinkan bagi kehidupan remaja saat ini, khususnya perilaku emosional remaja. Kecanduan bermain *game online* dapat mempengaruhi sikap dan perilaku yang kurang baik. Emosi seseorang apabila sedang tidak stabil mampu melakukan segala sesuatu yang di luar pikiran.<sup>9</sup> Karena, jika terus menerus kalah saat bermain *game online* dapat

---

<sup>6</sup>Zuafah Lu'luatus Dkk, "Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Di SDN Undaan Kidul 01 Demak," *Pendidikan dan Bahasa* 2, no. 1 (2022): 86.

<sup>7</sup>Ibid, 86.

<sup>8</sup>Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008), 60.

<sup>9</sup>Nurlaela, "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Utara," no. c (n.d.). 101

mengundang emosional remaja yang akan semakin meningkat dan mengakibatkan perilaku remaja yang melawan orang tua, menyepelekan pendapat orang lain dan akan menjadi seorang penentang dan akan terus-menerus emosi saat berjumpa dengan orang lain.

Demikian halnya, situasi ini juga terjadi di ruang lingkup tempat tinggal penulis tepatnya di Desa Mulyorejo Kabupaten Luwu Utara. Pra-observasi penulis melihat bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* mengalami krisis moral. Sehingga, orang tua lebih menjaga jarak kepada anak akibat emosi remaja yang tidak terkontrol. Hal ini dilakukan orang tua agar tidak terjadi pertengkaran atau konflik dengan anak. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mengambil peran konseling keluarga dalam proses mendampingi keluarga yang bermasalah. Peran konseling keluarga sangat penting bagi keluarga karena membantu keluarga untuk mendorong dan melihat tentang permasalahan yang terjadi, memberikan treatment, menghilangkan pembebalan diri dalam keluarga serta mengedukasi keluarga untuk bertanggung jawab dan melakukan *self-control*.<sup>10</sup>

Dari latar belakang yang telah diuraikan maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai Peran konseling keluarga bagi remaja yang kecanduan *game online* di desa Mulyorejo Kabupaten Luwu Utara.

---

<sup>10</sup>Ulfiah, *Psikologi Keluarga: Pemahaman Hakikat Keluarga Dan Penanganan Problematika Rumah Tangga* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 144.

## B. Fokus Masalah

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas tentang peran konseling keluarga dan kecanduan *game online*, diantaranya sebagai berikut:

Yureis Ani Mangin, dengan judul skripsi Peran Konseling Keluarga Bagi Pemulihan Klien Penyalahgunaan Narkoba di Badan Narkotika Nasional (BNNK) Tana Toraja. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peran dari konseling keluarga sangat penting bagi pemulihan klien penyalahgunaan narkoba dan melalui konseling keluarga klien penyalahgunaan narkoba mampu memperoleh rasa nyaman, aman, percaya terhadap diri sendiri serta mempunyai rasa tanggung jawab terhadap diri dan keluarganya.<sup>11</sup>

Juan Ari Parade Bandu, dengan judul skripsi Perencanaan Konseling Pastoral dengan Pendekatan Client-Centered terhadap Pemuda yang Kecanduan *Game Online* di Jemaat Maruangin. Hasil penelitiannya yaitu sikap klien yang kecanduan *game online* berubah sehingga menjadi pribadi yang tidak menjadi kecanduan lagi serta mampu menghadapi masalah yang dialami klien.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>Yureis Ani Mangin, "Peran Konseling Keluarga Bagi Pemulihan Klien Penyalahgunaan Narkoba Di Badan Narkotika Kabupaten Tana Toraja" (Institut Agama Kristen Negeri Toraja, 2021),61 .

<sup>12</sup>Juan Ari Parade Bandu, "Perencanaan Konseling Pastoral Dengan Pendekatan Client-Centered Terhadap Pemuda Yang Kecanduan Game Online," 2022, 48.

Listra Pebriani, dengan judul skripsi *Fenomena Kecanduan Game Online dan Dampaknya bagi perkembangan Spiritualitas Remaja di Gereja Toraja Mamasa Jemaat Elim Klasis Bambang Hilir*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa fenomena kecanduan *game online* banyak terjadi dikalangan remaja sehingga remaja mengutamakan bermain *game online* daripada melakukan aktivitas yang lebih produktif seperti membantu orangtua, belajar dan berkumpul dengan keluarga.<sup>13</sup> Remaja lebih mengutamakan berkumpul Bersama teman-temannya yang membuat remaja lupa akan kewajibannya.

Hardi Prasetiawan, dengan judul jurnal *Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) untuk mereduksi Kecanduan Game Online*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa konseling sangat penting bagi remaja yang kecanduan *game online* untuk mendukung perkembangan remaja dengan melakukan proses konseling teman sebaya yang menempatkan keterampilan-keterampilan komunikasi dan eksplorasi.<sup>14</sup>

Setelah memperhatikan dan melihat penelitian terdahulu yang telah disebutkan diatas maka penelitian ini berfokus pada bagaimana peran

---

<sup>13</sup>Listra Pebriani, "Fenomena Kecanduan Game Online Dan Dampaknya Bagi Perkembangan Spiritualitas Remaja Di Gereja Toraja Mamasa Jemaat Elim Masoso Klasis Bambang Hilir," 2022. 60

<sup>14</sup>Hardi Prasetiawan, "Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online" (n.d.): 1-13.

konseling keluarga bagi remaja yang kecanduan *game online* di Desa Mulyorejo Kabupaten Luwu Utara.

#### C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peran konseling keluarga bagi remaja yang kecanduan *game online* di Desa Mulyorejo Kabupaten Luwu Utara?

#### D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran konseling keluarga bagi remaja yang kecanduan *game online* di Desa Mulyorejo Kabupaten Luwu Utara.

#### E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Menjadi referensi bagi pengembangan teori dan praktik konseling keluarga.
- b. Memberikan wawasan tambahan dan referensi bagi calon-calon konselor.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman bagi desa tentang pentingnya konseling keluarga.

- b. Membantu gereja dalam menangani remaja yang kecanduan *game online* dengan melihat peran dari konseling keluarga.
- c. Sebagai panduan untuk sekolah-sekolah pentingnya peran konseling keluarga dalam menangani perilaku remaja yang kecanduan *game online*.

#### F. Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan sebagaimana dalam beberapa bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN memuat latar belakang masalah, fokus masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI memuat tinjauan mengenai definisi, sejarah, dan fungsi konseling keluarga, pengertian remaja, karakteristik remaja dan relasi dalam keluarga, definisi gawai, definisi *game online*, dampak positif dan negatif *game online* dan moral remaja.

BAB III METODE PENELITIAN memuat tentang jenis metode penelitian, tempat penelitian dan alasan penelitian, subjek penelitian/informan, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, teknik pengujian keabsahan data, dan jadwal penelitian

BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN ANALISIS memuat deskripsi subjek, deskripsi hasil penelitian dan analisis penelitian.

BAB V PENUTUP memuat tentang kesimpulan dan saran.