



**MENANGANI PERSOALAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DI
KALANGAN REMAJA DENGAN KONSELING REALITAS**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Filsafat

Program Studi Ilmu Filsafat

Oleh

KANISIUS RADE

NPM: 19.75.6607

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

2023

LEMBARAN PENERIMAAN JUDUL

1. Nama : Kanisius Rade
2. NPM : 19.75.6607
3. Judul : Menangani Persoalan Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Dengan Konseling Realitas

4. Pembimbing

1. MAXIMUS MANU, DRS., M.A

(Penanggung Jawab)

2. DHARSAM G. P. JOSAPHAT, DRS., M.A

3. BERNARDUS RAHO, DRS., M.A

.....
.....
.....

5. Tanggal Terima : 5 Maret 2022

6. Mengesahkan :

Wakil Rektor I


Dr. Yusuf Keladu

7. Mengetahui

Rektor IFTK Ledalero



Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Institut Filsafat Dan Teknologi Kreatif Ledalero
dan Diterima untuk Memenuhi Sebagian
dari Syarat-syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Filsafat
Program Studi Ilmu Teologi-Filsafat Agama
Katolik

Pada
25 Mei 2023




Mengesahkan

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

Rektor,

Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

DEWAN PENGUJI

1. MAXIMUS MANU, DRS., M.A 
2. DHARSAM G. P. JOSAPHAT, DRS., M.A 
3. BERNARDUS RAHO, DRS. M.A 

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kanisius Rade

NPM : 19.75.6607

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: **MENANGANI PERSOALAN KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA DENGAN KONSELING REALITAS**, yang merupakan satu tuntutan akademis di Institut Filsafat Dan Teknologi Kreatif (IFTK) Ledalero adalah benar-benar hasil kerja dan karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari diketahui adanya pelanggaran akademis berupa plagiasi atau penjiplakan dan sejenisnya di dalam skripsi saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yakni pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk diketahui.

Ledalero, 12 Juni 2023

Yang membuat pernyataan

Kanisius Rade

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kanisius Rade

NPM : 19.75.6607

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero **Hak Bebas Royalty Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas skripsi saya yang berjudul: **Menangani Persoalan Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Dengan Konseling Realitas**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty Noneksklusif ini Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : IFTK Ledalero

Pada tanggal: 12 Juni 2023

Yang menyatakan

Kanisius Rade

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan yang Maha Kuasa karena rahmat dan cinta-Nya, sehingga penulis boleh menikmati dan menapaki setiap persoalan hidup yang dihadapi penulis hingga pada saat ini. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis sangat merasakan campur tangan Tuhan. Begitu banyak kesulitan yang dihadapi penulis ketika menulis skripsi ini. Namun, semuanya itu terasa indah karena Tuhanlah sandaran satu-satu-Nya yang mampu mengubah kesulitan menjadi kemudahan.

Penulis menyadari bahwa campur tangan Tuhan dalam menulis skripsi ini tidak terlepas dari keterlibatan banyak pihak yang dengan caranya masing-masing membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dari lubuk hati yang paling dalam, penulis mengucapkan terima kasih berlimpah pertama-tama kepada Institut Filsafat Katolik Ledalero (IFTK) yang telah menanamkan iman dan pengetahuan kepada penulis. Terima kasih berlimpah kepada P. Maximus Manu, SVD selaku dosen pembimbing yang selalu setia dan sabar membimbing penulis sejak awal penulisan sampai pada akhir perampungan skripsi ini. Beliau telah berjasa besar untuk meluruskan pemikiran dan pemahaman penulis yang bengkok dalam menulis skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rm. Dharsam Guru Patrik Josaphat, Pr selaku dosen penguji skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada P. Bernardus Raho, SVD selaku penguji tiga skripsi ini.

Terima kasih yang mendalam juga kepada Komunitas Biara Scalabrinian Maumere yang telah menyediakan sarana dan prasarana yang sangat berguna bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada Fr. Yopi, CS selaku rektor, Fr. Eman, CS selaku animator, Fr. Hau, CS, Bro. Ovan, CS, dan Bro. Chuong, CS, yang telah membimbing penulis untuk selalu disiplin dalam mengerjakan skripsi ini. Terima kasih kepada teman-teman angkatan "***Riang Gembira CS 18***" yang masih setia untuk menapaki panggilan Tuhan (Bro. Kanis, Bro. Ando, Bro. Indra, Bro. Doni, Bro. Tomi, Bro. Maxi, Bro. Zilberto, Bro. Torino, Bro. Arvan dan Bro. Ricky) dengan caranya masing-masing membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih juga penulis haturkan kepada segenap anggota keluarga Bapak tersayang Albertus Oneng dan Ibu tersayang Elisabeth Saripah yang selalu mendukung dengan menanamkan nilai pengorbanan kepada penulis. Dengan nilai pengorbanan itu, penulis menyadari bahwa kesuksesan itu harus diraih dengan kerja keras. Terima kasih juga kepada kakak tersayang Maria Sumira, S.T.,M.T dan adik tersayang Nemensius Mambo yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Selain itu penulis mengucapkan limpah terima kasih kepada para pembaca yang telah meluangkan waktu untuk membaca tulisan skripsi ini. Kiranya dalam tulisan skripsi ini, penulis berharap agar para pembaca memiliki gambaran mengenai perilaku anggota keluarga yang mungkin juga menjadi pecandu *game online*. Dengan membaca skripsi ini, penulis berharap agar pembaca dapat menentukan tindakan atau langkah yang sebaiknya diambil untuk mengatasi kecanduan *game online* yang dialami anggota keluarganya. Penulis juga berharap kiranya apa yang ada di dalam skripsi ini dapat juga memperkaya pengetahuan pembaca, khususnya yang juga berminat untuk melakukan penelitian di bidang *game*. Beberapa teori dan referensi yang digunakan dalam kajian yang dilakukan oleh penulis dapat juga dijadikan referensi untuk membedah atau membongkai persoalan seputar kecanduan *game*. Penjelasan lebih lanjut mengenai bagaimana menggunakan teori tersebut akan dipaparkan dalam skripsi ini.

Akhirnya dengan penuh kesadaran akan segala keterbatasan sebagai manusia yang penuh dengan kerapuhan, penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis ingin meminta masukan dan kritik yang konstruktif dari para pembaca sekalian dalam menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang memiliki perhatian khusus terhadap perilaku bermain *game*.

Selamat membaca

Penulis

ABSTRAK

Kanisius Rade. 19.75. 6607. **Menangani Persoalan Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Dengan Konseling Realitas**. Skripsi. Program Sarjana, Program Studi Filsafat, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. 2023.

Game online digunakan dan digemari oleh banyak orang, khususnya di kalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan dan menjelaskan tentang pengaruh kecanduan *game online* di kalangan remaja dan (2) menjelaskan tentang bagaimana menangani persoalan kecanduan *game online* di kalangan remaja dengan menggunakan pendekatan konseling realitas.

Objek kajian dari penelitian ini adalah remaja, kecanduan *game online*, dan pengaruh *game online* terhadap perkembangan remaja. Metode yang dipakai oleh penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penulis mengkaji dan menganalisis data-data tentang remaja dan *game online* dari pelbagai buku, jurnal ilmiah, dokumen, majalah, internet maupun artikel-artikel yang berhubungan dengan persoalan kecanduan *game online* dan pendekatan konseling realitas.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyimpulkan tiga hal. *Pertama*, kecanduan *game online* dapat membuat para remaja mudah terjerumus ke dalam tindakan-tindakan destruktif dan menyimpang dari norma dan aturan yang berlaku di masyarakat seperti pencurian, gangguan mental, bolos sekolah, insomnia dan kecenderungan untuk bersikap agresif. *Kedua*, kecanduan *game online* di kalangan remaja dilihat sebagai suatu perilaku yang disebabkan oleh faktor lingkungan (keluarga, teman sebaya, sekolah dan masyarakat). *Ketiga*, sebagai salah satu solusi, persoalan kecanduan *game online* di kalangan remaja dapat ditangani dengan menggunakan teknik-teknik pendekatan konseling realitas.

Kehadiran *game online* memberi pengaruh yang baik dan buruk dalam perkembangan kaum remaja. Oleh karena itu, perlu ada upaya yang konkret untuk menangani persoalan kecanduan *game online* di kalangan remaja. Semua pihak mesti terlibat dan berperan secara aktif, bertanggung jawab, dan saling bahu membahu dalam memberikan perhatian dan bimbingan kepada semua orang, khususnya kepada kaum remaja. Pihak itu antara lain: orangtua remaja, guru di sekolah, masyarakat, remaja dan pemerintah.

Kata Kunci: Remaja, *game online*, kecanduan, konseling realitas.

ABSTRACT

Kanisius Rade. 19.75.6607. **Addressing Online Gaming Addiction Among Adolescents With Reality Counseling.** Undergraduate Thesis. Philosophy Program, Ledalero Institute of Philosophy and Creative Technology. 2023.

Online games are widely used and popular among many people, especially adolescents. This study aims to (1) describe and explain the influence of online gaming addiction among adolescents and (2) explain how to address the issue of online gaming addiction among adolescents using the reality counseling approach.

The objects of this study are adolescents, online gaming addiction, and the effects of online gaming on adolescent development. The author used a qualitative descriptive method to complete this research. The author examined and analyzed data on adolescents and online gaming from various books, academic journals, documents, magazines, the internet, and articles related to the issue of online gaming addiction and the reality counseling approach.

Based on the results, the author concludes that firstly, online gaming addiction can make adolescents easily fall into destructive and deviant behaviors from social norms and rules such as, stealing, mental disorder, schooling absence, insomnia, and tendency to act aggressively. Secondly, online gaming addiction among adolescents is seen as a behavior caused by environmental factors such as family, peers, school, and society. Thirdly, reality counseling techniques can be used as to handle online gaming addiction problems among adolescents.

The presence of online gaming has both positive and negative impacts on adolescent development. Therefore, concrete efforts are needed to address the issue of online gaming addiction among adolescents. All parties must be actively involved, responsible, and work together to provide attention and guidance to everyone, especially adolescents. These parties include parents, teachers, the community, adolescents, and the government.

Keywords: Adolescents, online gaming, addiction, reality counseling.

DAFTAR ISI

HALAM JUDUL.....	i
HALAMAN PENERIMAAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penulisan	7
1.3.1. Tujuan Khusus	7
1.3.2. Tujuan Umum	7
1.4. Metode Penulisan	8
1.5. Sistematika Penulisan	8
BAB II GAMBARAN SINGKAT TENTANG KECANDUAN	
 <i>GAME ONLINE</i> DI KALANGAN REMAJA.....	10
2.1 Siapa Itu Remaja	10
2.1.1 Pengertian Remaja	10
2.1.1.1 Secara Etimologis	11
2.1.1.2 Menurut KBBI Kontemporer	11
2.1.1.3 Menurut Para Ahli	11
2.1.2 Ciri-Ciri Remaja	12
2.1.2.1 Masa Remaja sebagai Periode yang Penting	12
2.1.2.2 Masa Remaja sebagai Periode Peralihan	13
2.1.2.3 Masa Remaja sebagai Periode Perubahan	13
2.1.2.4 Masa Remaja Sebagai Usia Bermasalah	13
2.1.2.5 Masa Remaja sebagai Masa Mencari Identitas	14
2.1.2.6 Masa Remaja sebagai Usia yang Menimbulkan Ketakutan	14

2.1.2.7 Masa Remaja sebagai Masa yang Tidak Realistik	15
2.1.2.8 Masa Remaja sebagai Ambang Masa Dewasa	15
2.1.3 Aspek-Aspek Perkembangan Remaja	15
2.1.3.1 Aspek Fisik	16
2.1.3.2 Aspek Emosi	17
2.1.3.3 Aspek Kognisi	18
2.1.3.4 Aspek Sosial	19
2.1.4 Usia Remaja	20
2.2 Game Online	21
2.2.1 Pengertian <i>Game Online</i>	21
2.2.1.1 Secara Etimologis.....	21
2.2.1.2 Menurut Para Ahli	22
2.2.2 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	23
2.2.2.1 <i>PUBG</i>	23
2.2.2.2 <i>Free Fire</i>	24
2.2.2.3 <i>Mobile Legends</i>	25
2.2.3 Faktor Penyebab Remaja Bermain <i>Game Online</i>	26
2.2.3.1 Internal.....	26
2.2.3.2 Eksternal	26
2.2.4 Dampak <i>Game Online</i>	27
2.2.4.1 Negatif	27
2.2.4.2 Positif	29
2.3 Kesimpulan	31
BAB III MENGENAL WILLIAM GLASSER DAN	
 PENDEKATAN KONSELING REALITAS	33
3.1 Riwayat Hidup dan Karya-Karya William Glasser	33
3.1.1 Biografi Singkat William Glasser	33
3.1.2 Karya-Karya William Glasser	34
3.2 Pendekatan Konseling Realitas	35
3.2.1 Pandangan Tentang Manusia	35
3.2.2 Teori Kepribadian	37

3.2.3 Asumsi Perilaku Bermasalah	40
3.2.4 Hakikat Konseling Realitas	41
3.2.5 Tujuan Konseling Realitas	42
3.2.6 Prosedur Konseling Realitas	43
3.3.7 Teknik-Teknik Konseling Realitas	44
3.3 Kesimpulan	47
BAB IV MENANGANI DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DENGAN PENDEKATAN KONSELING REALITAS	48
4.1 Pendekatan Konseling Realitas Menangani Tingkah Laku Pencurian	52
4.2 Pendekatan Konseling Realitas Menangani Masalah Gangguan Mental	55
4.3 Pendekatan Konseling Realitas Menangani Masalah Tingkah Laku Bolos Sekolah	59
4.4 Pendekatan Konseling Realitas Menangani Masalah Insomnia	61
4.5 Pendekatan Konseling Realitas Menangani Agresif Remaja	65
4.6 Catatan Kritis	69
4.6.1 Kelebihan dan keterbatasan Pendekatan Konseling Realitas	69
4.6.1.1 Kelebihan	70
4.6.1.2 Keterbatasan	70
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	75
5.2.1 Para Orangtua Remaja	76
5.2.2 Para Guru di Sekolah	76
5.2.3 Masyarakat	77
5.2.4. Remaja	77
DAFTAR KEPUSTAKAAN	78