BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Studi Kasus

2.1.1 Pengertian Studi Kasus

Susilo Rahardjo (2007: 93) menyatakan studi kasus atau *case study* merupakan teknik untuk memahami individu secara integratif dan komperhensif dengan mempelajari perkembangan individu secara mendalam, dengan tinjuan membantu individu untuk mencapai penyesuaian diri yang lebih baik.

Stoke (2005) menjelaskan studi kasus adalah bukan sebuah penelitian metodologis, tetapi sebuah pilihan untuk mencari kasus yang perlu diteliti. Dengan kata lain, keberadaan suatu kasus merupakan penyebab diperlukannya penelitian studi kasus.

Studi kasus adalah suatu studi atau analisa yang komprehensif dengan menggunakan berbagai teknik, bahan dan alat mengenal gejala atau ciri-ciri karakteristik berbagai jenis masalah atau tingkah laku menyimpang, baik individu maupun kelompok (Depdiknas, 2003:2).

Berdasarkan uraian beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan studi kasus adalah penelitian terhadap suatu objek penelitian yang disebut sebagai "kasus". Penelitian studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan terhadap objek atau sesuatu yang harus diteliti secara menyeluruh, utuh dan mendalam. Dengan kata lain, kasus yang diteliti harus dipandang sebagai objek yang berbeda dengan objek penelitian pada umumnya.

2.1.2 Tujuan Studi Kasus

Menurut Suryabrata (2003: 80), tujuan studi kasus adalah untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi lingkungan, individu, kelompok, lembaga atau masyarakat.

Winkel (1991: 660), tujuan studi kasus adalah untuk memahami individu secara mendalam tentang perkembangan individu dalam penyusunan dengan lingkungan.

Studi kasus adalah suatu teknik untuk mempelajari keadaan dan perkembangan seseorang secara mendalam, dengan tujuan membantu untuk menyesuaikan diri yang lebih baik (Wibowo, 2003: 79).

Berdasarakan uraian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa tujuan studi kasus adalah untuk memahami individu secara mendalam guna membantu individu mencapai penyesuaian yang lebih baik.

2.1.3 Ciri-ciri Kasus

Menurut Wibawa dalam Sudrajat. files.wordpress.com/2007/09 penanganan kasus. Ciri-ciri kasus:

- a. Tidak disukai adanya
- b. Ingin dihilangkan keberadaannya
- c. Dapat menimbulkan kerugian
- d. Dapat menimbulkan kesulitan.

2.1.4 Langkah-langkah dalam Upaya Memahami Kasus

Depdiknas (1997: 15) menyatakan langkah-langkah dalam memahami kasus dapat dijelaskan berikut ini:

- a. Mengenai gejala
- b. Membuat deskr`ipsi kasus secara objektif, sederhana tetapi cukup jelas.
- c. Mempelajari lebih lanjut aspek yang ada dapat ditemukan deskripsinya kemudian ditentukan jenis masalahnya.
- d. Jenis masalah yang sudah dikelompokan dijabarkan dengan cara mengembangkan ide-ide, konsep-konsep, menjadi lebih terperinci.
- e. Jabaran masalah itu untuk membuat perkiraan kemuingkinan sumber masalah.
- f. Perkiraan sumber itu membantu untuk menjelajahi jenis informasi yang dikmpulkan dan teknik atau alat yang digunakan dalam pengumpulan data/informasi.
- g. Membuat perkiraan kemungkinan alat yang timbul dan jenis bantuan yang diberikan dari guru pembimbing atau perlu diadakan konferensi kasus, referral.
- h. Langkah pengumpulan data terutama melihat jenis informasi diperlukan kemampuan akademik, sikap, bakat, minat baik melalui tes maupun non tes.
- i. Kerangka berfikir untuk menemukan langkah-langkah menangani dan mengungkap kasus.

Surya (2003) mengemukakan langkah-langkah untuk mengungkap studi kasus mencakup identifikasi masalah, diagnosis, prognosis, pemberian bantuan, evaluasi dan tindak lanjut. Semua langkah ini merupakan suatu kesatuan yang saling terkait dalam suatu sistem. Adapun langkah-langkah tersebut diuraikan sebagai berikut:

1 .Identifikasi Masalah

Langkah awal dari upaya untuk menyelesaikan studi kasus adalah mengidentifikasi atau mengenal secara pasti "masalah" yang dihadapi oleh anak. "Masalah" akan timbul apabila ada kesenjangan apa yang nampak pada diri anak dibandingkan dengan yang seharusnya. Mengenal secara pasti masalah yang

dihadapi oleh siswa bukanlah pekerjaan yang mudah, karena harus dilakukan secara teliti dengan memperhatikan hal-hal yang nampak kemudian dianalisis.

Langkah awal yang perlu diperhatikan pertama kali adalah gejala perilaku siswa. Gejala adalah apa yang nampak, sedangkan masalah adalah hal yang terkandung di balik gejala yang nampak. Berbagai masalah yang dihadapi anak harus ditemukan oleh guru dalam langkah selanjutnya yaitu langkah diagnosis. Cara untuk mengenal gejala masalah mencakup:

- 1). Mengamati perkembangan dan perilaku anak sehari-hari dengan teknik observasi.
- 2). Mengamati dan menganalisis hasil kerja anak baik pelajaran di kelas maupun di luar sekolah.
- 3). Mempelajari laporan-laporan yang diterimanya mengenai anak tersebut dari orang tua, teman-temannya, guru, atau dari pihak lain.
- 4). Melakukan wawancara atau menyebarkan angket kepada anak untuk mengetahui berbagai perilaku mereka, seperti kebiasaan belajar, pengalaman bergaul, kesulitan yang dialami dan sebagainya.
- 5). Melakukan pengukuran dan pemeriksaan terhadap anak, misalnya pengukuran keadaan fisik, pemeriksaan kesehatan, pemeriksaan prestasi belajar, pemeriksaan psikologis dan sebagainya.

Berdasarkan pengamatan tersebut kemudian dibuatkan rumusan secara rinci mengenai gejala-gejala yang nampak dari seorang atau sekelompok anak. Informasi ini dijadikan sebagai bahan dalam memperkirakan jenis dan sifat masalah yang dihadapi.

2. Diagnosis

Langkah diagnosis adalah langkah untuk menetapkan masalah berdasarkan analisis latar belakang yang menjadi sebab timbulnya masalah. Dalam langkah ini dilakukan kegiatan pengumpulan data mengenai berbagai hal yang menjadi latar belakang dan diduga mempunyai keterkaitan dengan gejala yang dihadapinya.

Dalam pelaksanaannya, langkah diagnosis dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan informasi mengenai latar belakang gejala yang nampak baik yang berada di dalam dirinya maupun di luar dirinya atau lingkungan.
- b. Melakukan analisis dan sintesis terhadap informasi latar belakang yang telah terkumpul.
- c. Berdasarkan analisis dan sintesis kemudian diperkirakan jenis dan bentuk masalah yang ada pada peserta didik.

3. Prognosis

Langkah prognosis adalah menetapkan alternatif tindakan bantuan yang akan diberikan berdasarkan hasil diagnosis. Rumusan akhir dari langkah diagnosis adalah mengenai jenis dan bentuk masalah berdasarkan hasil analisis dan sintesis.

Strategi yang digunakan dalam prognosis dapat melalui 3 cara yakni:

- a. Strategi intruksional, layanan bantuan diberikan secara terpadu dengan kegiatan belajar mengajar.
- b. Strategi interaktif dilaksanakan dalam bentuk interaksi langsung antara guru dengan siswa yang menghadapi masalah baik secara individual maupun kelompok.

c. Pendekatan sistem yakni bantuan diberikan dengan menciptakan suasana sekolah yang baik membuat kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan sebagainya.

Di samping strategi tersebut di atas, dalam mendiagnosis masalah diperlukan beberapa langkah yakni:

- a. Menelaah rumusan jenis dan bentuk masalah
- b. Menetapkan intensitas masalah.
- c. Membuat prioritas urutan masalah.
- d. Membuat perkiraan alternatif-alternatif tindakan bantuan yang mungkin dapat dilakukan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan.
- e. Menelaah setiap alternatif dilihat dari prioritas dan kemungkinan pelaksanaannya.
- f. Menetapkan pemberian bantuan.

Langkah prognosis ini dapat dilakukan sendiri oleh guru atau melalui interaksi kelompok seperti diskusi, konsultasi, konprensi kasus, rapat, dan sebagainya. Dengan pendekatan interaksi antar individu dan kelompok diharapkan diperoleh hasil yang lebih baik sehingga dapat membantu anak.

4. Langkah Pemberian Bantuan

Langkah pemberian bantuan ini pada dasarnya merupakan realisasi dari langkah-langkah sebelumnya, yaitu melaksanakan alternatif-alternatif bentuk bantuan yang mungkin diberikan berdasarkan masalah dan latar belakang yang menjadi penyebabnya. Agar dalam pemberian bantuan dapat dilaksanakan secara efektif, maka keseluruhan pelaksanaan bantuan harus dikelola secara baik dengan

perencanaan program, pengorganisasian, pengaturan dan pembagian tugas personil, penjadwalan, penyediaan sarana, penggunaan pendekatan dan teknik, koordinasi, pemantauan, evaluasi dan sebagainya.

5. Langkah Evaluasi dan Tindak Lanjut

Langkah evaluasi dan tindak lanjut dimaksudkan untuk mengetahui tindakan dan hasil pelaksanaan bantuan. Evaluasi dilaksanakan dengan mengumpulkan data selama pemberian bantuan, dan pada akhir tindakan untuk mengetahui hasil yang dicapai. Evaluasi dapat dilakukan dengan mengumpulkan data selama proses bantuan dan pada akhir bantuan. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pendekatan dan teknik pengumpulan data seperti wawancara, angket, observasi, analisis tugas dan sebagainya. Informasi yang diperoleh dari evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menetapkan sampai sejauh manakah upaya yang telah dilaksanakan berhasil atau kurang berhasil.

2.1.5 Data yang Dikumpulkan Dalam Studi Kasus

Data yang dikumpulkan dalam studi kasus antara lain:

- a. Identifikasi diri, nama, jenis kelamin, tanggal lahir, alamat, dan sebagainya.
- b. Latar belakang keluarga yang meliputi data mengenai besarnya keluarga, status sosial keluarga, pekerjaan orang tua, keadaan saudara-saudara, situasi di rumah, bantuan orang tua dan sebagainya.
- c. Keadaan kesehatan dan perkembangan jasmani, yang meliputi keterangan tentang ciri-ciri jasmani, penyakit yang diderita, dan sebagainya.

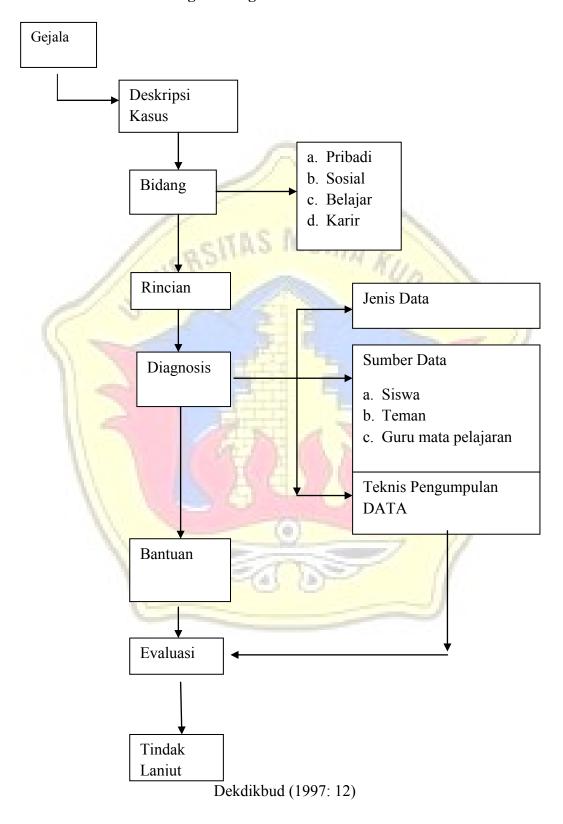
- d. Latar belakang pendidikan seperti hasil belajar, pengalaman pendidikan, dan sebagainya.
- e. Tingkah laku sosial: latar belakang pergaulan, kelompoknya, sikapnya terhadap orang lain, peranan dalam kelompoknya (Sukardi, 1994: 468).

Dari uraian di atas, menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan dalam studi kasus harus lengkap. Data yang lengkap akan mempermudah dalam menyelesaikan studi kasus.

Untuk menentukan langkah-langkah menangani dan memahami kasus sebagaimana dikemukakan di atas dapat digambarkan skema sebagai berikut:



Langkah-langkah Memahami Kasus



2.2 Game Online

2.2.1 Pengertian Game Online

Game berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainanya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang dimainkan saja.

Game atau permainan merupakan aktifitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). Permainan dibagi menjadi 2 yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional adalah permainan yang tercipta dimasa yang lama berlalu, lalu kemudian dimainkan kembali di masa kini dengan menggunakan alay-alat sederhana seperti bambu, kertas, kayu, dsb.

Sedangkan permainan modern adalah permainan yang tercipta di masa sekarang, yang dimainkan dengan menggunakan alat-alat canggih, seperti komputer, handphone, dsb. Karena perkembangan teknologi semakin hari semakin canggih, saat ini banyak anak-anak maupun orang dewasa yang menyukai permainan modern ini, karena tidak menguras tenaga banyak saat memainkan permaminannya. Permainan modern dibagi menjadi 3 yaitu permainan komputer, permainan *video* dan permainan *online*.

Yang dibahas disini adalah adalah permainan online atau game online. Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet), sebagai medianya. Biasanya permainan ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung memalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Menurut Andrew Rolling dan Ernest Adams, game online ini lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingakan sebagai genre permainan.

Game Online adalah sebuah permainan yang dilakukan melalui jaringan komputer yang biasanya menggunakan jaringan internet. Biasanya game online dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan, dimana para pemain yang tidak saling mengenal dalam jaringan internet. Game online merupakan bentuk teknologi yang dapat diakses melalui jaringan internet.

2.2.2 Dampak-Dampak Game Online

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada pemainnya. Hal ini dilihat dari sebagian game yang biasanya tentang kekerasan pertempuran dan perkelahian. Mayoritas orang tua berfikir kalau *game online* memberikan efek yang buruk bagi anak-anak mereka. Namun, bisa kita lihat bahwa game dapat melatih kecerdasan otak, ketika anak bermain game.

Menurut Henry (2010: 53) dampak positif *game online* adalah sebagai berikut:

1. Melatih ketajaman mata yang lebih cepat. Penelitian di Rechoster University mengungkapkan bahwa anak yang sering memainkan game action dalam kurun waktu cukup lama akan memberikan efek yang positif, yaitu dapat secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dari pada mereka yang tidak tefrbiasa bermain game.

2. Meningkatkan kinerja otak dan mengacu otak. Sama halnya dengan belajar bahwa bermain *game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak anak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar membaca buku.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* tidak hanya berpengaruh negatif kepada pemainnya, tetapi ada hal-hal baik yang didapat oleh para *gamer*, salah satunya bisa mengusai komputer. Mengusai komputer dan juga dapat berbahasa inggris merupakan kelebihan tersendiri karena memiliki nilai lebih dalam mencari pekerjaan dimasa yang akan datang.

Selain dampak positif, game online juga memiliki dampak negatif bagi pemainnya yaitu:

- a. Kurang bersosialisasi di lingkungan masyarakat karena waktunya tersita di dalam dunia maya.
- b. Pergaulannya hanya di dalam game online saja, sehingga membuat gamer terisolir dilingkungan masyarakat.
- c. Mudah lelah karena kurang olahraga.
- d. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan di dalam game online.

Dari uraian di atas, dapat dilihat bahwa anak tidak lepas dari *game*, dengan bermain *game* anak bisa menemukan siapa dirinya. Namun perlu ditegaskan di sini adalah anak tetap bermain game yang bisa merasakan dampak positif yang didapatkan dari *game* dan bisa mengurangi kecanduan bermain *game online*.

2.2.3 Manfaat Game Online

Henry (2010: 53) dalam bukunya Cerdas dengan *Game* juga menyebutkan beberapa manfaat *game online* adalah:

- 1. Memeinkan *game online* membuat anak mengenal teknologi komputer.
- 2. *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan peraturan.
- 3. Beberapa *game* menyediakan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.
- 4. *Game* menyediakan latihan penggunaan saraf motorik dan spatial skill.
- 5. *Game* menjadi sarana keakraban dan interaksi akrab anatara orang tua dan anak ketika bermain bersama.
- 6. *Game* menenalkan teknologi dan berbagai fiturnya.
- 7. Beberapa *game* menyediakan sarana penyembuhan untuk pasien tertentu.
- 8. *Game* menghibur dan menyenangkan

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* meniliki manfaat yang penting untuk kecerdasan otaknya, tidak hanya untuk otak, *game* juga memiliki manfaat yang penting agar dapat berfikir dewasa karena *game* melatih anak agar dapat memecahkan masalahnya sendiri sehingga anak menjadi pribadi yang mandiri.

2.2.4 Bahaya Game Online

Henry (2010: 34) menjelaskan beberapa persepsi lazim yang dianut oleh orang tua mengenai dampak buruk *game online* adalah pandangan *game online* mengandung hal-hal berikut:

a. Isolasi Sosial

Pada anak yang mengalami kecanduan *game online*, ia akan menghabiskan waktunya dengan hanya bermain *game online* tanpa mau berhubungan dengan anggota keluarga yang lain. Tindakan menutup diri ini dianggap merugikan untuk hubungan sosial dan perkembangan kejiwaan anak.

b. Kecanduan dan Ketergantungan

Sejalan dengan suksesnya game sebagai media, muncul masalah baru, yaitu kecanduan dan ketergantungan dengan teknologi ini. Game yang dimainkan dalam waktu yang lama dan intensitas tinggi sering menjadi kendala orang tua dan para pendidik dalam mengarahkan anak sebagai pemain game itu sendri. Di berbagai game station, para pemain memainkan game online sampai larut malam bahkan ada yang sampai begadang dan menginap di pusat *game center*. Selain masalah uang yang sering dianggap terbuang percuma, masalah kesehatan dan perkembangan mental karena terus-terusan main game dianggap sebagai salah satu indikator gangguan serius yang sering ditoleransi masyarakat umum.

c. Perilaku Menyimpang

Setiap aksi dalam permainan membutuhkan tindakan yang dilakukan oleh pemain, untuk memenangkan permainan sering sering kali dibutuhkan alur cerita tertentu sebagai aturan dasar, dan ini membuat anak sulit membedakan mana perilaku yang benar dan tidak nyata dalam dunia yang sebenarnya. Anak cenderung mengulangi permainan demi mencapai tujuan menang dan nilai tertentu dianggap mengasah pola pikir dan membentuk pola perilaku menyimpang baik disadari maupun tidak.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada bahaya bermain *game* online, oleh karena itu para pemain *game* berlu berhati-hati dalam bermain *game* agar bahaya bermain game tidak menimpa dirinya. game memiliki banyak dampak positif yang telah dijelaskan di atas, agar dampak positif dapat dirasakan oleh pemainnya, maka para *gamer* perlu menghindari ketergantungan. Ketergantungan dapat menyebabkan masalah kesehatan karena kurangnya istirahat sehingga mengganggu kegiatan sekolah.

2.2.5 Faktor yang Mempengaruhi Anak Kecanduan Game Online

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan game online, salah satunya adalah remaja tidak bisa menyelesaikan permainan secara tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin jadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam game online apabila poin bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi penyandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*.

Menurut Heriyanto (2009: 5) faktor penyebab anak mengalami dampak negatif game online sebagai berikut:

Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap game online antara lain :

- 1. Keinginan yang kuat pada diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar pemain semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 3. Kurangnya self kontrol dalam diri remaja sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

- 1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-teman sekelilingnya banyak yang bermain *game online*.
- 2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktifitas yang menyenangkan.

2.2.6 Upaya untuk Mereduksi Kecanduan Game Online

Game online akan menimbulkan adiksi atau kecanduan jika dimainkan secara berlebihan. Namun jika dilakukan secara sewajarnya, atau tidak sampai mengorbankan kewajiban sekolah, kesehatan dan kesehatan sosial, game online sangatlah menyenangkan untuk dimainkan.

Upaya untuk mereduksi kecanduan *game online* yang pertama adalah niat, kebulatan tekat dan kontrol diri untuk dapat terlepas dari kecanduan *game online* dan menata kehidupan yang terganggu akibat kecanduan *game*. Setelah ada niat, perlu mengakui bahwa hidup jadi tidak terarah dan tidak teratur akibat *game online*.

Selanjutnya adalah membuat daftar alasan mengapa ingin menghentikan kecanduan *game online*, tempel daftar ini untuk menguatkan komitmen untuk mengurangi kecanduan *game online*. Buatlah rencana kapan akan berhenti sepenuhnya. Dalam hal ini kontrol diri sangatlah penting, kurangi secara bertahap frekuensi bermain *game online*. Tuliskan keuntungan yang dirasakan selama mengurangi dan membatasi bermain *game online*.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang mengasyikkan, bahkan tanpa kita sadari kita betah berjam-jam duduk bermain *game* sampai 8 jam sehari. Kecanduan yang berlebihan terhadap *game online* akan menyebabkan remaja menjadi sanat cemas jika tidak bermain *game*. Hal ini lah yang membuat penelitian mengenai upaya untuk mereduksi kecanduan *game online*, yang pertama adalah niat untuk mengurangi kecanduan *game online*, membuat daftar alasan mengapa harus berhenti main *game*, selanjutnya adalah mengurangi frekuensi bermain *game*. Dari penelitian ini peneliti mengharapkan remaja dapat bermain *game online* secara wajar agar tidak mengganggu kegiatan sekolah serta kegiatan sosial remaja.

1.3 Model Konseling Client Centered

Dalam layanan Bimbingan Konseling di sekolah ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam proses konseling. Penelitian ini menggunakan teknik konseling *clien centered*, karena layanan ini merupakan suatu model konseling yang menekankan bahwa konseli adalah seorang yang percaya dan aktif akan kemampuannya sendiri.

1.3.1 Pengertian Konseling Client Centered

Client centered bersumber pada beberapa keyakinan dasar tentang manusia, antara lain bahwa manusia berhak menentukan haluan hidupnya sendiri, bahwa manusia mamiliki daya yang kuat untuk mengembangkan diri, bahwa manusia pada hakikatnya bertanggung jawab atas tindakannya sendiri, bahwa manusia bertindak berdasarkan pandangan-pandangan subyektif terhadap dirinya sendiri (konsep diri) dan terhadap dunia disekitarnya. Orang akan mengalami kesukaran bila terjadi suatu pertentangan antara pandangan terhadap dirinya sendiri dan tindakannya yang nyata, misalnya seorang beranggapan bahwa dia mencintai adiknya sekandung, tetapi dalam kenyataan dia berkali-kali bertindak bermusuhan terhadap adik itu.

Selama proses konseling orang meninjau sikap, perasaan, dan tingkah lakunya, dengan demikian dia akan lebih memahami dirinya sendiri dan lebih menyadari keharusan untuk mengadakan perubahan dalam sikap, perasaan dan cara berfikir. Proses perubahan itu biasanya dimulami dengan mengungkapkan segala apa yang dirasakan dan dipikirkan, semua itu kemudian ditinjau kembali dengan mendapat bantuan dari konselor. Bantuan dari konselor terutama terdiri atas menciptakan situasi interaksi/komunikasi yang mempermudah pengungkapan dari perasaan dan pikiran konseli serta refleksi diri dari konseli.

Pada hakekatnya pendekatan *Client Centered* adalah suatu model konseling yang terpusat padaa klien (lingkungan diabaikan), maksudnya menaruh kepercayaan yang besar pada kesanggupan klien untuk menemukan arahnya sendiri secara bertanggung jawab.

Roger (dalam Corey 1999: 90) mengemukakan bahwa pendekatan *Client Centered* adalah cabang khusus dari terapi *Eksistensial Humanistik* yang menggaris bawahi tindakan yang dialami klien berikut dunia subyektif dan fenomenanya. Dalam terapi ini berfungsi sebagai penunjang pertumbuhan pribadi klien dengan membantu dalam menemukan kesanggupan untuk memecahkan masalah.

Adapun konsep utama pandangan *Cilent Centered* menurut Corey (1991: 91) adalah:

- 1. Manusia sebagai makhluk individu mempunyai kesadaran dan waspada akan keberdayaannya sendiri.
- 2. Manusia bebas menentukan pilihannya sendiri dan bertanggung jawab atas segala tindakan atau keputusan.
- 3. Manusia bersifat dinamis, tidak statis dan berusaha untuk mampu mandiri dan mencari jalan kearah yang baru.
- 4. Klien mempunyai kebebasan untuk berfikir dan mengambil keputusan.

Berdasarkan uraian di atas bahwa klien mempunyai kebebasan penuh dalam mengambil keputusan yang bertanggung jawab, sehingga mampu merubah sikapnya menjadi pribadi yang diharapkan.

Berpijak pada konsep utama tersebut di atas, kita dapat mengetahui bahwa corak konseling ini menekankan peranan klien sendiri dalam proses konseling, sedangkan ditinjau dari operasional modelnya *Client Centered* merupakan bentuk konseling non-direktif, yaitu lebih banyak memberi kebebasan pada klien, sehingga dihindari kesan bahwa klien menggantungkan diri pada konselor. Hubungan antara konselor dan klien dalam terapi berjalan kondusif bagi menciptakan iklim psikologis yang layak dimana kliem akan mengalami kebebasan yang diperlukan untuk memulai perubahan kepribadian.

Selain itu, klien dalam hal ini juga tidak merasa didekte dan konselor tidaklah menjadi seseorang yang menggurui klien, sehingga suasana yang tercipta akan terasa hangat dan mengalir dalam diskusi penyelesaian masalah timbul dengan kesadaran yang tinggi berasal dari klien.

1.3.2 Tujuan Konseling Client Centered

Pada dasarnya tujuan konseling *Client Centered* konselor bisa menentukan keadaan yang tenang dan nyaman sebagai usaha untuk menjadi pribadi yang diharapkan, dalam memberikan bantuan kepada klien untuk menyelesaikan masalah yang dialaminya.

Beberapa hal yang menjadi tujuan konseling *Client Centered* menurut Corey (2003: 93) sebagai berikut:

- 1. Menentukan iklim yang kondusif sebagai usaha membantu klien menjadi pribadi yang berfungsi penuh.
- 2. Membantu klien menjadi pribadi yang berfungsi penuh menghilangkan kepura-puraan dan topeng yang selama ini dimainkan.
- 3. Membantu klien menemukan kebermaknaan diri dengan ditandai terciptanya klien terbuka terhadap pengalaman, percaya terhadap organisasi diri, serta klien menjadikan dirinya sebagai evaluasi internal.

Konseling *Client Centered* bertujuan untuk menjadikan klien menjadi diri sendiri tanpa topeng yang dikenakannya sehingga konselor lebih mudah dalam menangani masalah yang dihadapi klien. Terapi *Client Centered* adalah kesanggupan bahwa hubungan klien dan konselor sangat menunjang, memiliki kesanggupan untuk menentukan dan menjernihkan tujuan-tujuannya sendiri.

Konselor mengalami kesulitan dalam memperbolehkan klien untuk menetapkan sendiri-sendiri tujuan-tujuannya yang khusus dalam konseling. Meskipun mudah untuk pura-pura setuju dengan konsep" klien menemukan jalan sendiri", ia

menuntut respek terhadap klien agar bersedia mendengarkan diri sendiri dan mengikuti arah-arahnya sendiri terutama pada saat klien membantu pilihan-pilihan yang diharapkan oleh konselor agar menjadi pribadi yang lebih baik

1.3.3 Ciri Khas Konseling Client Centered

Pada pendekatan model konseling *client centered* yaitu adanya rasa tanggung jawab yang penuh pada diri klien untuk mengambil keputusan yang sesuai, terjadinya hubungan rasa empati antara konselor dengan klien, adanya kebebasan untuk menilai ba hwa suatu keputusan baik/tidak bagi dirinya sehingga antara konselor dengan klien tidak terkait pada satu keputusan.

Menurut Corey (2003: 91), ciri pada pendekatan *Client Centered* adalah:

- 1. Pendekatan *client centered* difokuskan pada tanggung jawab dan kesanggupan klien untuk menemukan cara-cara menghadapi kenyataan secara lebih penuh. Klien, sebagai orang yang paling mengetahui dirinya sendiri, adalah orang yang harus menemukan tingkah laku yang lebih pantas dari dirinya.
- 2. Menemukan dunia fenomenal seseorang atau klien. Dengan empati yang cermat dan dengan usaha memahami kerangka acuan internal seseorang, terapis memberikan perhatian terutama pada persepsi diri klien dan persepsinya terhadap dunia.
- 3. Prinsip-prinsip terapi klien person diterapkan pada individu yang fungsi psikologisnya berada pada taraf yang relatif normal maupun pada individu yang derajad penyimpangan psikologisnya lebih besar.
- 4. Menurut pendekatan ini juga, psikoterapi hanyalah salah satu contoh teori hubungan pribadi yang konstruktif. Klien akan memalui hubungannya dengan seseorang yang membantunya melakukan apa yang tidak bisa dilakukannya sendiri. Itu adalah hubungan dengan konselor yang selaras (menyeimbangkan tingkah laku dan ekspresi eksternal dengan perasaan-perasaan dan pemikiran-pemikiran internal), bersikap menerima dan empatik yang bertindak sebagai agen perubahan terapeutik bagi klien.

Dari kajian ciri-ciri pendekatan *Client Centered* tersebut, klien sebagai orang yang paling mengetahui dirinya adalah orang yang harus menemukan perilaku yang pantas bagi dirinya, pengalaman disini dan sekarang yang tercipta

melalui hubungan antara klien dan konselor dengan penuh rasa empatai akan menumbuhkan rasa percaya untuk menemukan kesanggupan memecahkan masalah secara bersama-sama dengan penuh rasa tanggung jawab.

Untuk menciptakan suasana komunikasi antar pribadi dalam pandangan pendekatan *Client Centered* perlu digunakan teknik model yang sesuaji dengan permasalahan siswa. Dalam pandangan *Client Centered* teknik-tekniknya hanya sebagai muslihat terapi. Oleh karena itu, pendekatan *Client Centered* bersumber pada terapi humanistik, maka dalam proses konseling menggunakan atau meminjam dalil-dalil utama dalah *Eksistensial Humanistik*.

1.3.4 Prinsip Umum Model Konseling Client Centered

Pada prinsipnya secara umum model konseling *Client Centered* adalah memberikan perhatian terutama pada persepsi diri klien yang fungsi psikologisnya berada pada taraf yang relatif normal maupun pada individu yang derajad penyimpangan psikologisnya lebih besar. Difokuskan pada tanggung jawab dan kesanggupan seseorang untuk menemukan cara-cara menghadapi kenyataan secara lebih penuh.

Menurut Rogers sebagaimana dikutip Pujosuwarno (1993: 20), bahwa model konseling *Client Centered* mempunyai prinsip umum yaitu:

- 1. Menekankan pada dorongan dan kemampuan yang terdapat dalam diri individu untuk berkembang, untuk hidup sehat dan me nyesuaikan diri.
- 2. Menekankan pada unsur/aspek emosional dan pada aspek intelektual.
- 3. Menekankan pada solusi yang langsung dihadapi individu, dan tidak pada masa lalu.
- 4. Menekankan pada hubungan terapis sebagai pengalaman dalam perkembangan individu yang bersangkutan.

1.3.5 Fungsi dan Peranan Konselor dalam Konseling Client Centered

Fungsi dan peranan konselor dalam model konseling *Client Centered* berakar cara-cara keberadaannya dan sikap-sikapnya, bukan ada penggunaan teknik-teknik yang dirancang untuk menjadikan klien. Pada dasarnya terapi menggunakan dirinya sendiri sebagai alat untuk mengubah dalam membangun suatu iklim terapeutik yang menunjang pertumbuhan klien. Dan memberikan perhatian yang tulus, respek, penerimaan dan pengertian terapis pada klien menjadi pribadi yang baik.

Menurut Corey (2003: 95) dalam pelayanan konseling *Client Centered* ini konselor memiliki beberapa fungsi dan peranan tertentu, antara lain:

- 1. Sebagai alat membangun system eapiolis (suatu system hubungan yang membuat proses terapi).
- 2. Membangun hubungan dimana klien bebas mengekspolari dirinya yang pada saat sekarang didistoro (diingkari).
- 3. Konselor menjadikan dirinya otentik (nyagta di dalam berhubungan dengan klien).

Sebagai konselor harus menggunakan terapi agar dapat mengubah diri klien yang memiliki kecanduan bermain *game online*. Adapun fungsi terapis adalah membangun suatu iklim pengalaman-pengalaman dalam proses terapi untuk membangun kepercayaan diri, untuk membuat keputusan-keputusan sendiri. Membangun kematangan psikologis klien dalam proses terapi bagian yang terpenting.

Pada langkah kegiatan konseling hal-hal yang perlu diperhatikan adalah pertama identitas, yaitu mencatat nama klien, hari dan tanggal pelaksanaan, tempat dan waktu pelaksanaan. Selanjutnya melakukan persiapan yaitu

menyiapkan data-data yang diperlukan, menyiapkan alat tulis untuk mencatat halhal yang diperlukan.

1.3.6 Teknik Konseling Client Centered

Konseling *client centered* yang berpusat pada klien sering disebut konseling teori diri *(self theory)* yang merupakan konseling non direktif yang dalam penerapan terapinya diharapkan bagi orang dewasa, remaja dan juga anak-anak, dengan menekankan pada kecakapan klien dalam menentukan dan memecahkan masalahnya sendiri dengan penuh tanggung jawab.

Menurut Corey (2003: 103) untuk membantu masalah yang dihadapi klien dengan pendekatan konseling *client centered*, digunakan teknik sebagai berikut:

- 1. Penerimaan (*Acceptance*) yaitu penerimaan terhadap orang lain secara apa adanya, meliputi kelebihan maupun kekurangannya.
- 2. Rasa hormat (*Respect*), konselor perlu bersikap hormat kepada siapapun termasuk dengan klien sehingga klien tidak canggung dan terbuka serta mau mengutarakan masalahnya.
- 3. Mengerti, memahami (*Under Standing*), konselor bersedia menjadikan irinya sebagai alat yang mampu mengubah tingkah laku persepsi klien dan konselor berpenampilan menerima penuh klien seperti apa adanya.
- 4. Menentramkan hati, menyakinkan (*Reassurance*), konselor sebagai seorang humanis yaitu konselor mampu mengubah tingkah laku pribadi klien dengan cara membuka pengalaman klien terhadap konsep dirinya.
- 5. Dorongan (*Encauragment*), konselor tampil langsung berhadapan dengan klien menciptakan pertumbuhan dan perubahan agar klien mendapatkan kebebasan.
- 6. Pertanyaan terbatas (*Limited Questioning*), konselor mengajukan pertanyaan dengan jangkauan yang diketahui oleh kapasitas klien.
- 7. Memantulkan pertanyaan dan perasaan (*Reflection*) adalah konselor merespon perasaan dalam pernyataan klien sebagai upaya checking persepsi, dimana melalui refleksi perasaan, konselor mencoba mengendapkan secara jelas perasaan klien dan dikembalikan kepada klien, agar memahami lebih baik perasaannya sendiri.

Klien memecahkan refleksi yang khusus untuk megubah perilaku yang kurang bertanggung jawab. Konselor membantu klien dengan mengembangkan

suasana terapis yang bebas mengekspresikan diri pada saat sekarang dengan menciptakan pertumbuhan dan perubahan agar klien mendapatkan kebebasan. Sesuai dengan judul penelitian ini, teknik yang digunakan adalah pengungkapan dan pengkomunikasian penerimaan, respek, pengertian, serta berbagai upaya dengan klien dalam mengembangkan kerangka acuan internal dengan memikirkan, merasakan, dan mengeksplorasi.

2.3.7 Pelaksanaan konseling *Client Centered*

Berdasarkan hasil penjelasan di atas maka pelaksanaan konseling *client* centered hubungan antara konselor dengan klien sangat tergantung dari permasalahan yang dihadapi. Masalah yang banyak membutuhkan latihan seperti mengurangi kecanduan *game online*, karena mengganggu proses kegiatan belajar siswa. Maka disini konselor menerima kelemahan dan kelebihan klien sehingga klien dapat terbuka dan menerima dirinya sendiri.

1.3.7 Langkah-langkah Pendekatan Konseling Client Centered

Menurut Winkel (1991: 92) beberapa langkah yang dilakukan dalam Pendekatan Konseling *Client Centered* sebagai berikut:

- 1. Menerima konseli sebagaimana adanya, dengan segala apa yang dirasakan dan dipikirkannya. Konseli diberi kebebasan untuk menyatakan apa saja.
- 2. Rasa hormat *(respect)* konselor perlu bersikap hormat kepada siapapun termasuk kepada klien tidak canggung dan terbuka serta mau mengutarakan masalahnya
- 3. Mengerti memahami (understanding) konselor bersedia menjadikan dirinya sebagai alat yang mampu mengubah persepsi klien dan konselor berpenampilan menerima penuh klien seperti apa adanya.
- 4. Menetralkan hati, menyakinkan (reassurance) konselor sebagai seorang yang humanis yaitu konselor mampu mengubah tingkah laku pribadi klien dengan cara membuka pengalaman klien terhadap konsep dirinya.
- 5. Dorongan (encougagement) konselor tampil langsung berhadapan dengan klien menciptakan pertumbuhan dan perubahan agar klien mendapatkan kebebasan.

- 6. Pertanyaan terbatas (limited questioning) konselor mengajukan pertanyaan dengan jangkauan yang diketahui oleh kapasitas klien.
- 7. Memantulkan kembali kepada konseli semua perasaan dan pikiran yang telah diungkapkannya, sehingga konseli semakin mengerti dirinya sendiri. Dengan demikian konselor menyatakan juga, bahwa dia mengerti, bahwa ikut pula merasakan apa yang dialami oleh konseli.
- 8. Menolong konseli dengan pertanyaan dan ajakan untuk etap memusatkan perhatian pada refleksi diri. Namun proses pemikiran akan mengarah kemana itu tetap menjadi tanggung jawab dari konseli sendiri, maka konselor tidak memberikan saran ataupun usul mengenai apa yang sebaiknya dipikirkan atau dibuat. Diandalkan bahwa konseli sendiri akan menemukan sikap dan tindakan yang bagaimana yang paling cocok bagi dia, dengan demikian konseli akan dapat meredakan sendiri ketegangan-ketegangan yang dialaminya.

Jelaslah kiranya bahwa penggunaan metode ini menuntut dari konseli suatu kemampuan untuk refleksi diri dan untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya secara verbal (dengan kata-kata).

Suatu penelitian memerlukan adanya metode pengumpulan data, sebab metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Hal ini disebabkan karena suatu penelitian sebagian besar untuk memperoleh informasi keterangan-keterangan yang betul dapat dipercaya serta kenyataan yang ada.

Untuk memperoleh data yang lengkap tentang siswa maka diperlukan adanya langkah-langkah yang tepat dalam penerapan konseling *client centered*. Adapun langkah-langkah peneliti dalam mengumpulkan data, menyusun data studi kasus menurut Depdikbud (1997: 26) adalah 1). Pengumpulan Data, 2)Perumusan Masalah, 3)Diagnosis, 4)Prognosis, 5)Treatment, 6)Evaluasi.

Dari langkah-langkah tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

- a. identifikasi siswa seperti: nama, jenis kelamin, tanggal lahir, agama, alamat, sekolah.
- latar Belakang keluarga meliputi: nama orang tua, pendidikan terakhir, status sosial ekonomi, pekerjaan orang tua, status pekerjaan orang tua, status keadaan keluarga.
- c. Keadaaan kesehatan jasmani dan rohani serta penyakit yang pernah diderita.

MURIA KUDUS

- d. Perkembangan pendidikan
- e. Kemampuan dan kecerdasan
- f. Penggunaan waktu luang
- g. Latar pergaulan atau sosial

2. **Perumusan Masalah**

Peneliti menghubungkan dan merangkum data sehingga tampak dengan jelas gejala-gejala siswa kecanduan *game online*, berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi.

2. Diagnosis

Peneliti mengidentifikasi kasus secara cermat sehingga dapat memperkirakan dan memahami faktor penyebab siswa kecanduan *game online*.

3. Prognosis

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil diagnosis pada siswa yang kecanduan *game online*, maka peneliti merencanakan suatu upaya untuk mereduksi kecanduan *game online* yang diberikan kepada siswa tersebut.

5. Treatment

Peneliti membantu memecahkan masalah yang dialami siswa agar siswa mampu menyelesaikan masalah sendiri dengan baik dan tepat. Sesuai dengan pendekatan yang dipergunakan, maka langkah-langkah konseling dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Menurut Rogers sebagaimana dikutip Pujosuwarno (1993: 21) dalam proses-proses konseling dengan pendekatan *Client Centered* dibagi menjadi (3) fase yaitu fase pengalaman meredakan tegangan *(tension)*, pemahamn diri *(Self Understanding)*,dan fase evaluasi. Adapun penjelasan dari masing-masing fase tersebut adalah sebagai berikut:

Fase 1: Pengalaman meredakan tegangan (Tension)

Pada fase pengalaman meredakan ketegangan, klien merasa kekurangan dan ingin ada suatu keberhasilan untuk itu perlu adanya persyaratan dalam terjadinya perubahan pada diri klien. Sehingga orang datang ke konseling karena mereka gagal dan ingin suatu keberhasilan.

Selama proses konseling pada fase 1: pengalaman meredakan ketegangan (tension) keterampilan konselor adalah membangun rapport, mempersyarati terjadinya kepercayaan pada diri klien. bersifat hangat, bersahabat. mengembangkan hubungan yang akrab, memperhatikan minat klien, membicarakan hal-hal yang menyenangkan, dan adanya empati yang sangat dalam. Kemajuan konseling: pertama klien menjadi terlibat dalam pembicaraan dan kedua klien berani mengungkapkan isi perasaannya.

Fase 2: Adanya pemahaman diri (Self Understanding)

Pada fase ini konselor memusatkan pada pemahaman diri klien dengan adanya perubahan diri dari perasaan negatif keperasaan yang positif dan pertumbuhan yang sehat pada diri klien. Maka dibentuk gambaran mengenai siapa saya ini menurut pandangan saya (The person I think I am): saya bercita-cita

orang yang bagaimana (The person I Would like to be). Misalnya, seseorang punya tanggung jawab atas dirinya dan pribadi yang baik, bukan menjadi pribadi memiliki kecanduan *game*. Dengan pemahaman diri ini, siswa akan menyadari bahwa selama ini sifatnya tidak baik karena bisa mengurangi hubungan sosialnya dan perlu dirubah menjadi pribadi yang lebih sadar dan mampu mengontrol emosinya. Tekanan pada fase ini klien menjadi sadar akan keberadaannya dan mampu berbuat menjadi orang yang sadar akan keberadaanya dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Adapun selama proses konseling pada fase 2 ini aktifitas konselor adalah menentukan situasi yang cocok untuk memberikan bantuan oleh konselor, menerima, mengenal dan memperjelas perasaan klien dan memberikan kebebasan klien untuk mengemukakan masalah.

Fase 3: Evaluasi

Pada fase evaluasi perlu diperhatikan adanya prinsip, yaitu kesadaran diri dan tanggung jawab. Kesadaran diri konselor dalam mengentaskan permasalahan, klien hendaknya dalam keadaan sadar diri tentang apa yang mereka putuskan, sehingga tidak timbul kekecewaan. Berdasarkan pandangan Rogers, bahwa individu dengan putusan, dan dia harus bertanggung jawab.

6. Evaluasi dan Follow Up

Peneliti bersama konselor melaksanakan evaluasi dari hasil pelaksanaan mengatasi permasalahan konseli dan menindak lanjuti dari treatment yang diberikan konselor.

2.2.8 Penerapan model konseling *Client Centered* untuk mereduksi siswa yang kecanduan *game online*

Berdasarkan pandangan Rogers tentang hakikat manusia, konseling berpusat pada *person* dilaksanakan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1. Konseling berpusat pada *person* difokuskan pada tanggung jawab dan kesanggupan klien untuk menemukan cara-cara menghadapi kenyataan secara lebih sempurna.
- 2. Menakankan pada dunia fenomenal klien, dengan jalan memberi empatai dan perhatian terutama pada persepsi klien dan persepsinya terhadap dunianya.
- 3. Konseling ini dapat diterapkan pada individu yang dalam kategori normal maupun yang mengalami derajad penyimpangan psikologis yang lebih berat.
- 4. Konseling merupakan salah satu contoh hubungan pribadi yang konstruktif.
- 5. Konselor perlu menunjukkan sikap-sikap tertentu untuk menciptakan hubungan terapeutik yang efektif kepada klien (Corey, 1998).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan *client centered* dapat membantu mengurangi kecanduan *game online* yaitu dengan memfokuskan pada tanggung jawab dan kesanggupan klien untuk menemukan cara-cara menghadapi kenyataan secara lebih sempurna.

2.4 Penelitian yang Relevan

Terkait dengan penelitian yang berjudul Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online dengan Menggunakan Pendekatan Client Centered pada Siswa Kelas X TITL SMK Wisudha Karya Kudus Tahun Ajaran 2013/2014, peneliti menguraikan beberapa penelitian sebelumnya yang hampir sama sebagai acuan pada penelitian ini yang berjudul Penerapan Model Konseling Client Centered

1. Teknik Self Understanding untuk Mereduksi Kecemasan Siswa dalam Menghadapi UN Kelas IX SMP N 1 DAGANGAN tahun 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Konseling *Client Centered* dapat

mengurangi kecemasan siswa dalam menghadapi UN kelas IX SMP DAGANGAN tahun 2011/2012.

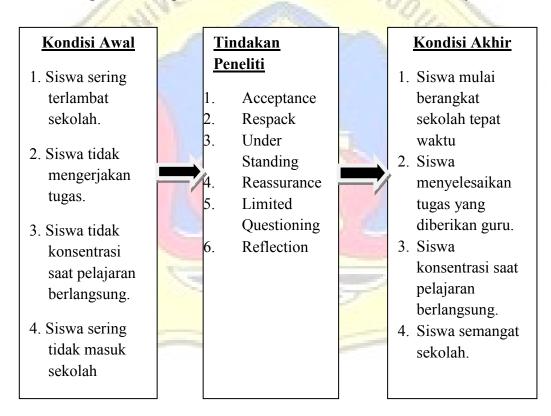
- 2. Hasil penelitian lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Roni (2011), pada penelitian yang berjudul Studi Kasus Penerapan Konseling *Client Centered* Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV SD 07 Bulung Kulon Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa sebelum diadakan konseling *Client Centered* rata-rata siswa mengalami kesulitan belajar yang mengakibatkan nilai prestasi siswa rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konseling *Center Centered* efektif untuk mengatasi kesulitan belajar siswa kelas IV SD 07 Bulung Kulon Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012.
- 3. Hasil penelitian lain yaitu penelitian yang dilakukan Suciati (2013) dalam jurnal Konseling Keluarga I-CACHO-E untuk Mengurangi Kecanduan Bermain *Game* di ungkap dalam jurnal Bimbingan Konseling di Universitas Negri Semarang. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa banyak siswa yang kecanduan *game online*, setelah diadakan konseling kecanduan *game* sudah mulai berkurang

Dari penelitian yang relevan di atas peneliti melakukan tindakan Pelayanan Konseling *Center Centered* untuk mereduksi kecanduan *Game Online* pada siswa kelas X-TITL SMK Wisudha Karya Kudus Tahun Ajaran 2013/2013.

2.5 Kerangka Berfikir

Berdasarkan telaah dari kajian teori dan pendapat dari pakar pada uraian di atas, maka penyelesaian masalah mereduksi kecanduan *game online* dengan pada siswa kelas X TITL SMK Wisudha Karya Kudus dalam proses belajar di sekolah melalui pendekatan *client centered* sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar di sekolah.

Dalam bimbingan dan konseling ada banyak pendekatan konseling salah satunya adalah *client centered*. Pendekatan ini diyakini dapat mereduksi kecanduan *game online* pada siswa kelas X TITL SMK Wisudha Karya Kudus.



Gambar 1. Skema Kerangka Pikir Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online dengan Pendekatan Client Centered pada Siswa Kelas X-TITL SMK Wisudha Karya Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014