

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi dan ilmu pegenetahuan yang beragam digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia mulai dari edukasi, kesehatan, atau hanya sebagai hiburan. Produk yang diminati oleh kalangan remaja adalah *game online*, tak hanya remaja saja yang gemar dengan *game online* bahkan anak-anak hingga dewasa gemar memainkannya. Apalagi dengan di didukung adanya pertandingan resmi seperti cabang olahraga *eSports* yang turut meramaikan pergelaran Asian Games 2018 Jakarta-Palembang menjadikan olahraga ini semakin naik daun.

Dunia *game* berkembang begitu pesat, kini *game* bukan hanya menjadi hiburan untuk mengisi waktu luang saja. *Game* bertransformasi menjadi sebuah olahraga elektronik dengan nama *eSport*. Pada tahun 2014 *gaming* menjadi cabang olahraga resmi di Indonesia ditandai dengan berdirinya sebuah organisasi bernama *Indonesia eSport Assosiatin* (IeSPA). Generasi tua menjadi tantangan terbesar dalam industri ini karena pandangannya mengenai *eSport* yang hanya sebatas pengisi waktu luang. Namun milenialis memiliki anggapan yang berbeda, *eSport* merupakan olahraga yang dapat ditekuni secara profesional dan dapat dijadikan sebagai pekerjaan.<sup>1</sup> Industri *gaming* Indonesia pada tahun 2017 menjadi urutan ke-16 peringkat dunia dari penelitian lembaga riset industri *game*

---

<sup>1</sup> Wahyunanda Kusuma Pertiwi, *Peluang dan Tantangan Industri E-Sport di Indonesia*, <https://tekno.kompas.com/read/2018/05/25/20170017/peluang-dan-tantangan-industri-e-sport-di-indonesia> diakses pada 26 November 2018 pukul 19.19 WIB.

global, Newzoo, *gamers* indonesia mencapai 43,7 juta jiwa.<sup>2</sup> Dilansir dari [tirto.id](https://tirto.id) hasil riset terhadap generasi Z mengenai cita-cita mereka dengan sampel 193 siswa SD dan SMP di Jakarta hasilnya yang bercita-cita sebagai dokter sebanyak 26,4%, dan 9,8% ingin menjadi *gamers*. Cita-cita yang dipilih tersebut kebanyakan persepsi mereka atas minat pribadi 38,3% dan profesi 52,8%.<sup>3</sup>

Salah satu *game* yang populer saat ini yaitu *Mobile Legend: Bang-Bang (MLBB)* dengan jumlah pemain di seluruh Indonesia setiap bulannya dapat mencapai angka 50 juta per September 2018. Indonesia sebagai penyumbang aktif perbuan terbesar dengan nominal 29,4% dari jumlah keseluruhan yaitu 170 juta pemain aktif setiap bulan di seluruh dunia. Banyaknya pengguna *game* yang dikembangkan Moonton ini menjadi cabang olahraga *eSport* yang dapat diperhitungkan di Indonesia,<sup>4</sup> tak terkecuali di Tulungagung ada salah satu pemain yang telah menjadi *pro player eSport* sebut saja Yusron Ihsan atau lebih dikenal dalam dunia *game MLBB* dengan *nickname* Patrick yang tergabung dalam *squad NXL eSport*, peneliti melihat juga banyak pemain *game MLBB* yang sebagian besar masih di usia remaja menjadikan peneliti tertarik untuk mengembangkan potensi yang ada supaya dapat terarah.

---

<sup>2</sup> Rizqi F Maulana, *Tantangan dan Peluang Startup Game di Indonesia pada Tahun 2018*, <https://id.techinasia.com/tantangan-peluang-startup-game-indonesia-tahun-2018> diakses pada 26 November 2018 pukul 19.48 WIB.

<sup>3</sup> Arman Dhani, *Gen Z: Aku Ingin Jadi Gamer*, <https://tirto.id/gen-z-aku-ingin-jadi-gamer-ctYi> diakses pada 06 Desember 2018 pukul 16.57 WIB.

<sup>4</sup> *Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia*, <http://surabayapagi.com/read/182927/2019/01/18/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia.html> diakses pada 07 Mei 2019 pukul 13.20 WIB.

Pandangan orang pada umumnya mengenai *game online* merupakan salah satu bentuk membuang buang waktu, tidak bermanfaat dan sangat merugikan serta dapat menimbulkan kecanduan dan berdampak buruk lainnya. Di era milenial ini khususnya remaja, *game online* tidak dapat dilepaskan dari kesehariannya, yang diperlukan saat ini yaitu meningkatkan pemahaman akan potensi yang ada, menjemput peluang yang besar dari industri *game online*. Sudah waktunya kita belajar untuk semakin peduli dan mulai melirik potensi besar *game* dari berbagai sudut pandang.

Banyak yang sukses hanya dengan bermain *game*, tidak bisa dianggap remeh, keuntungan yang di dapat sampai puluhan juta setiap bulan contohnya dilansir dari jalantikus.com di Indonesia terdapat tujuh atlet *eSport* dengan bayaran termahal Joshua Vega "Soifong" Tanaka (Rp52 juta) pemain *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO), Ryan "rynXTRFL" Prakasha (Rp53,2 juta) menggeluti *game Crossfire*, Farand "Koala" Kowara (Rp54 juta) bermain *game Dota 2*, Richard "frgd" Permana (Rp57,4 juta) pemain *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO), Muhammad "inYourdreaM" Rizky (Rp60,3 juta) pemain *game Dota 2*, Kevin "xccurate" Susanto (Rp65,3 juta), pemain *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO) dan Agung "Sys" Frianto (Rp81,3 juta) yang juga rekan satu tim Kevin "xccurate" Susanto pemain *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO).<sup>5</sup> Selain dari sisi finansial *game online* juga memiliki sisi positif tentunya dengan bimbingan dan pengarahan yang tepat seperti

---

<sup>5</sup> Ari Fathuriza, 7 Atlet e-Sport Indonesia dengan Bayaran Termahal, <https://jalantikus.com/news/23497/atlet-esport-indonesia-dengan-bayaran-termahal/> diakses pada 27 November 2018 pukul 20.42 WIB

mengajarkan sportivitas dengan nilai-nilai yang dapat dikembangkan sebagai olahraga dan organisasi. Secara tidak langsung *game online* juga mengajarkan nilai-nilai sportifitas dalam bertindak apalagi jika permainan itu membutuhkan lawan seperti *Mobile Legend: Bang-Bang* (MLBB). Kerja tim juga diasah karena dalam *game* ini dibutuhkan kerja sama dalam tim yang baik untuk dapat memperoleh kemenangan, tak hanya itu juga dapat meningkatkan ketangkasan dan konsentrasi seseorang karena membutuhkan keselarasan antara mata tangan dan pikiran sekaligus memikirkan strategi untuk dapat memenangkan pertandingan. *Game online* dapat meningkatkan kinerja otak dari aspek kognitif seseorang yaitu dapat dengan cepat memecahkan masalah dan membuat keputusan dengan tepat.<sup>6</sup>

Menurut Suryanto yang dikutip dari Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, dampak positif apabila bermain *game online* dapat menghilangkan stress akibat rutinitas, cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) dan mudah bergaul dengan teman apalagi bila memiliki hobby yang sama.<sup>7</sup> Selain itu Siti Khoiriyah dalam penelitiannya mengemukakan bahwa dampak positif dari bermain *game online* yaitu dapat meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer, dan dapat mempererat tali silaturahmi.<sup>8</sup> Perlu adanya sosialisasi mengenai *eSport* secara intensif agar

---

<sup>6</sup> Agregasi Solopos, Ketahui 4 Efek Positif Bermain Game Online, <https://techno.okezone.com/read/2018/07/31/326/1929622/ketahui-4-efek-positif-bermain-game-online> diakses pada 10 Januari 2019, Pukul 19.00 WIB

<sup>7</sup> Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*, Jurnal Online Mahasiswa FISIP Vol. 2 No. 2 Tahun 2015, h. 12-13

<sup>8</sup> Siti Khoiriyah, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018, h. 32-36

masyarakat dapat menerima keberadaannya. Tidak mudah untuk memberikan sosialisasi khususnya pada dunia pendidikan dan keluarga yang masih belum memahami secara utuh menekuni bidang ini. Melihat potensi besar di masa mendatang, edukasi tentang *eSport* dirasa perlu agar masyarakat lebih mengenal dan mengerti.<sup>9</sup>

Belum banyaknya pengetahuan mengenai *eSport* menjadikan masyarakat enggan untuk melirik dunia ini, maka perlu adanya sosialisasi dan bimbingan agar persebaran informasinya terarah serta tidak menimbulkan dampak negatif. Sebenarnya banyak atlet dari berbagai pelosok negeri itu berbakat yang muncul tanpa dilatih, namun banyak juga *talent eSport* yang masih belum bisa bangkit namun berpotensi untuk dapat dibina.<sup>10</sup> Masalah lain yang dihadapi para calon atlet yaitu mereka belum mampu mengontrol emosi dan cenderung mudah menyerah sehingga membuat permainan mereka kacau. Kebanyakan pemain tidak senang apabila diberi masukan atau kritikan karena merasa mampu memahami dan menemukan cara bermainnya sendiri belajar dari pengalamannya, jika terus diabaikan akan menjadikan dirinya masuk ke dalam zona nyaman yang mengakibatkan tidak berkembang kemampuan yang dimilikinya. Permainan yang kurang sehat juga menjadi masalah yang dihadapi pemain karena ejekan dari pemain lain yang membuat terpuruk.<sup>11</sup> Idealnya dalam

---

<sup>9</sup> Yuslianson, *Edukasi Jadi Angin Segar Perkembangan eSport di Indonesia*, <https://www.liputan6.com/teknoread/3147137/edukasi-jadi-angin-segar-perkembangan-esport-di-indonesia>, diakses pada 26 November 2018 pukul 21.24 WIB.

<sup>10</sup> Arman Dhani, *Gen Z: Aku Ingin Jadi Gamer*, <https://tirto.id/gen-z-aku-ingin-jadi-gamer-ctYi>, diakses pada 06 Desember 2018 pukul 16.57 WIB.

<sup>11</sup> Yosia Karisma, *Kenapa Tim eSports Indonesia Sulit Bersaing di Kancah Internasional? Ternyata ini 5 Penyebabnya!*, <https://duniagames.co.id/news/8375-kenapa-tim-esports-indonesia-sulit-bersaing-di-kancah-internasional-ternyata-ini-5-penyebabnya>, diakses pada 06 Desember 2018 pukul 18.17 WIB.

setiap tim ada seorang yang membimbing untuk kemajuan tim tersebut, namun bila tidak ada seorang konselor dapat masuk dan memberikan beberapa pertimbangan untuk dapat memberikan layanan yang dibutuhkan dari tim tersebut. Layanan konselor ini sangat dipelukan karena semua problematika dalam kelompok perlu adanya penengah dan yang mengarahkan tentunya untuk memajukan dan terus terjaganya kehangatan dalam tim.

Bimbingan kepada para calon atlet *eSport* dirasa perlu untuk membuka pandangannya agar lebih terbuka dan dapat menerima kritik ataupun saran dari teman-temannya. Juga sebagai ajang untuk membentuk ketangguhan pada dirinya. Mental ini bukan hanya tentang konsentrasi, namun juga tentang emosi. Dalam jurnal psikopedagogika layanan bimbingan kelompok lebih efektif untuk mengembangkan sisi positif konsep diri klien karena layanan ini merupakan sebuah proses pemerian bantuan dan informasi kepada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>12</sup>

Lebih spesifik dengan teknik permainan simulasi karena dengan layanan tersebut pengembangan potensi akan lebih matang apabila menggunakan menggunakan teknik ini, peneliti dalam kasus ini menggunakan teknik permainan simulasi. Teknik ini dirasa sangat penting untuk dapat langsung digunakan dalam melatih calon atlet sehingga langsung menerapkan apa yang sudah diketahui dan hal-hal baru yang akan

---

<sup>12</sup> Edy Irawan, *Efektivitas Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Remaja (Studi Pre-Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Yapema Gadingrejo Lampung)*, Psikopedagogia, Vol. 2, No. 1, Juni 2013, h. 8

dihadapi. Sejatinya teknik permainan simulasi merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk merefleksikan situasi sesuai dengan kenyataan. Sedangkan resiliensi sebagai bentuk kemampuan seseorang secara cepat kembali kepada kondisi sebelum trauma dan terlihat kebal dari berbagai peristiwa-peristiwa kehidupan yang negatif.<sup>13</sup> Resiliensi atau ketangguhan diri ini berperan untuk membentuk mental para pemain supaya tetap fokus untuk mencapai tujuan walaupun menghadapi serangan bertubi-tubi dari lawan, konsentrasi yang menurun seiring waktu permainan yang terus berjalan, cemas ketika tim dalam posisi tertinggal, atau ketegangan antar-pemain akibat permainan yang cepat. Belum lagi cemoohan dari teman bermain dan lawan main sering menurunkan mental pemain. Cobaan pasti akan terus datang apalagi sebagai pemain pemula yang dilakukan yaitu terus sabar dan terus seperti dijelaskan dalam al-Quran surat Al-Baqoroh ayat 155:

وَلَنَبْلُوَنَّكُمْ بِشَيْءٍ مِّنَ الْخَوْفِ وَالْجُوعِ وَنَقْصٍ مِّنَ  
الْأَمْوَالِ وَالْأَنْفُسِ وَالثَّمَرَاتِ ۗ وَبَشِّرِ الصَّابِرِينَ

*Artinya: Dan sungguh akan Kami berikan cobaan kepadamu, dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa dan buah-buahan. Dan berikanlah berita gembira kepada orang-orang yang sabar (Al-Baqoroh: 155)*

Islam merupakan agama *rahmatan lil alamiin* (Islam sebagai agama yang membawa rahmat dan kesejahteraan bagi seluruh alam semesta).

Ajarannya pun bersifat menyeluruh yang dapat mencakup seluruh aspek

---

<sup>13</sup> Ahmad Junaedi Salim Pulungan dan Tarmidi, *Gambaran Resiliensi Siswa SMA yang Beresiko Putus Sekolah Di Masyarakat Pesisir*, Predicara Volume.1 Nomor. 2 Desember 2012, h 48

kehidupan. Al-Qur'an dan hadis sebagai pijakan umat Islam mengajarkan dan memberikan alternatif solusi dalam untuk menghadapi tantangan, kesulitan dan problematika kehidupan. Ada tiga sendi dalam Islam yaitu Iman, Islam dan Ihsan. "Islam" mengandung sikap berserah diri, pasrah, tunduk dan patuh dari manusia terhadap Tuhannya atau makhluk terhadap Tuhan Yang Maha Esa.<sup>14</sup> Perpaduan ilmu keislaman dengan layanan bimbingan kelompok maupun ilmu keislaman dengan resiliensi akan lebih dapat menjadikan pribadi individu kuat dalam kondisi apapun. Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam untuk mengetahui *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi dalam Mengembangkan Ketangguhan Diri (Resiliensi) Atlet Esport*

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti merumuskan sebuah permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Ketangguhan (Resiliensi) diri Atlet *eSport*?
2. Bagaimana Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi dalam Mengembangkan Ketangguhan Diri (Resiliensi) Atlet *eSport*?

## **C. Tujuan Penelitian**

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

---

<sup>14</sup> Evita Yuliatul Wahidah, *Resiliensi Perspektif Al-Quran*, Jurnal Islam Nusantara, Vol. 02 No. 01, h. 106



1. Mengetahui Ketangguhan Diri (Resiliensi) Atlet *eSport*
2. Mengetahui Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi dalam Mengembangkan Ketangguhan Diri (Resiliensi) Atlet *eSport*

#### **D. Manfaat Penelitian**

Harapan peneliti dari pembahasan permasalahan ini nantinya dapat berguna dari segi teoritis maupun secara praktis:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan mengenai pemberian Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi dalam Mengembangkan Ketangguhan Diri (Resiliensi) Atlet *eSport*

2. Secara Praktis

Temuan ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan masukan khususnya:

- a. Bagi organisasi IeSPA

Dapat menjadi bahan evaluasi dan pengembangan agar konselor dapat ikut andil dalam memberikan Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi dalam Mengembangkan Ketangguhan Diri (Resiliensi) Atlet *eSport*

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai acuan awal untuk meneliti mengenai bimbingan keolompok teknik permainan simulasi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam terhadap resiliensi atlet eSport.

c. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan informasi untuk memperkaya khasanah keilmuan.

d. Bagi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pembedaharaan kepustakaan sebagai wujud keberhasilan belajar mengajar yang dilakukan oleh Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung serta untuk menambah literatur di bidang bimbingan dan konseling terutama yang berkaitan dengan pemberian layanan informasi.