

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan era globalisasi saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Era ini, menuntut setiap individu untuk terus berkembang dan memiliki kualitas. Hal itu dibutuhkan agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Perkembangan seperti itu banyak mempengaruhi segala kehidupan manusia. Salah satunya, mulai tergantikannya permainan tradisional dengan permainan modern.

Banyak anak-anak hingga remaja, mulai meninggalkan permainan tradisional. Mereka lebih memilih permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan modern jauh lebih mudah dan menyenangkan. Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Selain tidak mengeluarkan biaya besar, permainan tradisional sebenarnya cocok untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak-anak akan terstimulasi kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional.¹

Kehadiran game digital perlahan mulai menggeser kepopuleran permainan tradisional. Ditambah lagi dengan kehadiran Internet sebagai sarana komunikasi juga telah membawa perubahan yang cukup besar bagi kehidupan manusia. Internet sebagai teknologi telah melakukan perubahan yang cukup signifikan. Sehingga dimensi ruang dan waktu tidak lagi menjadi hambatan bagi proses komunikasi. Internet bisa menjadi sumber informasi, tempat untuk menyalurkan ekspresi, sarana memperoleh eksistensi dan mencari kepuasan diri. Internet yang mengandung unsur digital, interaktif dan virtualitas telah mengembangkan sebuah pola komunikasi yang berbeda dengan

¹ Nofrans Eka Saputra dkk, "Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak", jurnal psikologi Jambi VOLUME 2, NO 2, OKTOBER 2017, hal. 49

pola komunikasi pada media tradisional. Fitur yang menarik dan cukup berkembang dalam media internet adalah *game online*.²

Game online hadir sebagai bentuk perpaduan antara permainan modern digital dengan internet. Game online adalah permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet. Game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya game center maupun warnet yang bermunculan baik di kota besar maupun kota kecil hingga wilayah desa. Game center dan warnet yang menyediakan jasa bermain game online memiliki pelanggan tetap. Hal inilah yang membuat game center maupun warnet selalu ramai dikunjungi.³

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut juga dapat membuat orang yang memainkannya sampai lupa waktu karena terlalu asyik bermain. Bermain adalah suatu kebutuhan yang bisa dijadikan sebagai ajang menyegarkan kehidupan akan tetapi ketika permainan itu menjadi suatu hal yang menghegemoni dan menimbulkan kecanduan merupakan sebuah kegagalan fungsi kontrol diri.⁴

Masa remaja adalah masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa. Pada periode ini akan terjadi berbagai perubahan mulai dari aspek fisik, sosial, intelektual, emosi dan spiritual yang turut mempengaruhi masa remaja dalam bertingkah laku. Perubahan tersebut bisa sangat cepat dan tanpa disadari. Dalam kehidupannya, manusia akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Ada beberapa tahap perkembangan yang akan dialami mulai dari lahir, yaitu : bayi, anak-anak, remaja, dan dewasa. Jika masa kanak-

² Syahrul Perdana Kusumawardani, "Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)". AntroUnairdotNet, Vol.IV/No.2/Juli 2015. Hal 154

³ Drajat Edy Kurniawan, "PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PROKRASINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING", Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017).

⁴ Ibid., hal. 155

kanak diidentikkan dengan dependen kepada orang tua, dan masa dewasa identik dengan independen, maka remaja adalah masa peralihannya. Sama seperti tahap pertumbuhan yang lain, pada tahapan remaja juga terdapat beberapa hal yang harus terpenuhi.

Menurut Havighurst dalam Hurlock, masa remaja adalah masa yang penting. Di masa ini remaja mengalami perkembangan fisik dan mental. Perkembangan ini membutuhkan penyesuaian diri. Selain itu, masa ini juga disebut sebagai masa peralihan bagi remaja. Karena masa ini merupakan perpindahan dari satu hal ke hal lain. Peralihan yang dapat meninggalkan bekas. Sehingga dapat mempengaruhi perilaku pada tahap berikutnya. Masa disebut juga sebagai masa perubahan.

Salah satu sisi sifat-sifat yang terdapat pada remaja yang sedang dalam masa transisi tersebut seringkali ditandai dengan perbuatan yang anti sosial sebagai wujud manifestasi dari pergolakan yang terjadi dalam diri mereka. Kondisi ini membuat remaja mengalami kebingungan seperti yang diungkapkan diatas, juga karena remaja sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, teman sebaya, juga masyarakat. Sifat-sifat yang anti sosial itu sering diwujudkan dalam bentuk perilaku. Salah satu perilaku tersebut adalah penggunaan game online.

Menurut Suci Ardianita Karina, seorang psikolog, ada dua pandangan terhadap game online yaitu sisi menguntungkan dan sisi merugikan. Sisi menguntungkan game online adalah sebagai sarana untuk penghilang stres. Sisi merugikannya adalah, jika dilakukan secara berlebihan, bisa menyebabkan kecanduan bagi penggunanya. Kecanduan game online yang dialami pada masa remaja juga dapat mempengaruhi remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Kurangnya berinteraksi dengan orang lain ini dalam perkembangannya dapat menjadikan remaja menjadi pribadi yang asosial, menarik diri dari lingkungan, hingga berdampak pada ketidak mampuannya

untuk beradaptasi dengan lingkungan (maladaptasi). Beberapa dampak akibat kecanduan bermain game online lainnya adalah pelaku menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, serta menyebabkan pelaku menjadi malas dan suka menunda pekerjaan atau Prokrastinasi. Prokrastinasi adalah menunda dengan sengaja kegiatan yang diinginkan walaupun mengetahui bahwa penundaannya dapat menghasilkan dampak buruk. Penundaan yang dimaksud dapat melibatkan emosi dan persepsi negatif tentang suatu kegiatan yang tidak menyenangkan. Dalam prokrastinasi individu akan membuat alasan untuk membenarkan keterlambatan sehingga apabila penundaan menjadi kebiasaan dapat mengganggu produktivitas individu.⁵

Ketergantungan game online yang dialami pada masa remaja menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game.⁶

Pada saat menggunakan game online remaja sering lupa diri, sibuk dengan aktivitasnya sendiri sehingga lupa akan pentingnya berbaur dengan keluarga, masyarakat, teman sebaya untuk membangun jati diri yang baik, bukan dengan tenggelam pada permainan yang bersifat online tersebut. Ada

⁵ *Ibid*, Drajat Edy Kurniawan

⁶ Alfin Riza Masyita, skripsi, "Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan *Game Online* pada Pemain Dota 2 Malang" (Malang: UIN MALIKI, 2016), hal. 123.

saat-saat tertentu untuk setiap manusia berkomunikasi dengan dirinya sendiri akan sesuatu hal yang akan dia lakukan maupun komunikasikan. Demikian halnya dengan remaja karena remaja juga seorang individu yang sudah mampu berpikir sendiri. Ketika mereka menggunakan game online ada saatnya mereka berkomunikasi dalam dirinya sendiri akan apa yang sedang dia lakukan, apakah hal yang dia lakukan itu baik atau tidak. Pada saat-saat demikianlah komunikasi intrapribadi digunakan untuk mengambil suatu sikap atau tindakan yang akan mereka lakukan, bagaimana individu memotivasi diri, mempertahankan keyakinan, dan memberikan nilai atau arti terhadap dirinya dan peristiwa yang terjadi pada hidupnya. Erikson mengatakan bahwa identitas remaja merupakan konsep integrasi antara individu itu sendiri dengan lingkungannya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa selain lingkungan, ada sesuatu atau pedoman dalam diri individu yang mampu membentuk diri remaja.

Spiritualitas adalah internalisasi nilai-nilai agama dalam diri seseorang. Internalisasi di sini berkaitan dengan kepercayaan terhadap ajaran-ajaran agama baik di dalam hati maupun dalam ucapan. Kepercayaan ini kemudian diaktualisasikan dalam perbuatan dan tingkah laku sehari-hari. Glock dan Stark melihat dimensi spiritualitas meliputi hal-hal berikut. Dimensi keyakinan, ideologis, dimensi praktik agama, dimensi pengalaman religius, dimensi pengetahuan agama, dan dimensi konsekuensi.

Selain faktor-faktor tersebut, berdasarkan temuan penelitian. Spiritualitas merupakan salah satu faktor yang mampu mengurangi kenakalan remaja. Dengan kata lain, remaja yang tingkat spiritualitas tinggi maka perilakunya cenderung sesuai dengan nilai dan norma di masyarakat.

Tempat yang dijadikan sebagai sasaran dalam penelitian ini adalah warnet yang letak bangunannya menjadi satu dengan rumah pemiliknya, yaitu warnet XYZ@Cybertainment. Alasan dipilihnya warnet ini sebagai objek penelitian adalah karena warnet ini adalah jenis warnet yang menyediakan beragam game online populer serta memiliki banyak fasilitas sehingga

menjadi lokasi yang cocok bagi kaum remaja yang ketagihan untuk bermain game online (observasi peneliti).

Fasilitas yang tersedia seperti kamar mandi, tempat beristirahat, dapur, ayunan, serta lokasi yang dekat dengan toko serba ada, dan warung makan. Manusia merupakan makhluk biologis yang juga memiliki kebutuhan biologis seperti makan, minum, dan beristirahat. Banyaknya fasilitas yang ada dan lokasi yang strategis membuat remaja pengguna game online tidak perlu pergi jauh dari warnet, atau bahkan tidak pergi sama sekali dari sana ketika ingin memenuhi kebutuhan biologisnya. Terkadang, hingga tidak pulang sekalipun. Penulis mengatakan demikian karena penulis bisa merasakan dan melihat langsung aktivitas para remaja tersebut ketika menggunakan game online.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada beberapa warnet yang menyediakan jasa game online, tidak sedikit pemain yang bermain sampai berjam-jam di warnet tersebut, dan terkadang mereka rela meninggalkan kewajiban dalam bekerja atau pun belajar demi bermain game online. Tak jarang pula peneliti melihat pelajar yang masih berseragam bermain game online di warnet pada jam sekolah. Fenomena lain yang ditemui oleh peneliti adalah adanya beberapa remaja yang menggunakan kalimat atau kata-kata yang kurang baik untuk berkomunikasi dengan temannya. Bagi remaja muslim, tidak jarang pula ada yang bermain sampai berjam-jam tanpa meninggalkan tempatnya bermain dan meninggalkan kewajibannya menunaikan sholat 5 waktu.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui secara lebih dalam dan bukan sekedar melihat saja mengenai “Kondisi Spiritual Remaja Pengguna Game Online di Warnet XYZ@Cybertainment”

B. Fokus Penelitian

Fokus masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana kondisi spiritual remaja pengguna game online di warnet xyz@Cybertainment ?” dan penelitian ini dibatasi pada remaja putra yang berusia 15-19 tahun yang menjadi pelanggan dan pengguna game online pada warnet XYZ@Cybertainment.

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui kondisi Spiritual remaja pengguna game online di warnet XYZ@Cybertainment.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi pengembangan keilmuan Tasawuf Psikoterapi. Terutama memperkaya wawasan teoritik dalam bidang psikologi perkembangan, dan agama. Berkaitan dengan aspek psikososial dan spiritual remaja.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan dalam kajian yang sama. Keberadaan metode penelitian maupun pembahasannya akan berguna sebagai wawasan tambahan. Ketika ditemukan masalah yang serupa baik pada diri mahasiswa maupun orang lain.

b. Manfaat bagi peneliti

Setelah peneliti mengetahui tentang perkembangan psikososial dan spiritual remaja pecandu game online. Peneliti dapat mengidentifikasi dan mendeskripsikan masalah yang ada. Hasil penelitian nanti juga mampu menjadi sumbangan baru. Karena memandang remaja pecandu game online dari sisi spiritual mereka. yang sejauh peneliti ketahui belum ada kajian serupa.

c. Manfaat bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan saat melakukan penelitian selanjutnya. Sehingga mempermudah peneliti lain dalam melakukan maupun mengembangkan penelitian yang serupa.

E. Penelitian Terdahulu dan Keaslian Penelitian

Penelitian menggunakan subjek dan tema serupa telah banyak dilakukan. Namun penelitian tentang pandangan Kondisi Spiritual Remaja Pengguna Game Online. Sejauh peneliti ketahui belum banyak dilakukan sebelumnya. Adapun beberapa penelitian dengan subjek spiritualitas, antara lain :

1. Hubungan Spiritualitas Dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja Di Man 1 Samarinda (eJournal Psikologi, 2013).
Penelitian ini ingin berkenaan tentang perilaku seksual pranikah yang terus meningkat. Karena itu penelitian ini ingin melihat hubungan antara spiritualitas dan kontrol diri remaja terhadap perilaku seksual pranikah. Berdasarkan penelitian itu ditemukan hubungan negatif yang sangat signifikan antara spiritualitas dan perilaku seksual pranikah.
2. Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda) (Ardi Ramadhani, Program Studi S1 ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman).
Penelitian ini dilakukan untuk mengungkap hubungan antara bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja awal di cafe Zerowings, Kandela and Mutans di Samarinda. Hasil dari penelitian tersebut adalah ada hubungan antara bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja awal di cafe Zerowings, Kandela and Mutans.
3. Spiritualitas dan kualitas hidup penderita kanker serviks (Fenti Hasnani, Jurnal Health Quality 3 (2), 69-140, 2012).
Penelitian ini dilakukan berdasarkan bahwa spiritualitas dibutuhkan dalam menangani penderita kanker serviks untuk meningkatkan kualitas hidup.

Penelitian ini membuktikan bahwa penderita kanker serviks yang memiliki tingkat spiritualitas rendah cenderung lebih depresif daripada penderita kanker serviks dengan tingkat spiritualitas baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan, dapat diketahui bahwa penelitian tentang spiritualitas memang sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Namun penelitian tentang kondisi spiritualitas remaja pengguna game online belum pernah dilakukan. Sehingga penelitian ini menarik untuk dibahas karena peneliti sebelumnya belum melakukan penelitian pada remaja pengguna game online, bagaimana kondisi spiritual mereka, bagaimana mereka memandang hidup dan mempertahankan keyakinan mereka.

F. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Bab I merupakan pendahuluan yang menjadi gambaran awal dari apa yang akan dilakukan oleh peneliti. Bab ini berisi latar belakang masalah yang menjadi landasan untuk dilakukannya penelitian, rumusan masalah yang dituangkan dalam bentuk pertanyaan, tujuan dan kegunaan penelitian berisi tentang tujuan dilakukannya penelitian dan kegunaannya, kemudian diakhiri dengan sistematika pembahasan yang menjelaskan sistematika penyajian hasil penelitian dari awal penelitian hingga penyajian kesimpulan.
2. Bab II merupakan kelanjutan dari bagian pendahuluan yang didalamnya berisi landasan teori. Bab ini membahas mengenai uraian teori yang menjadi acuan utama penelitian ini dan review penelitian terdahulu yang menjadi acuan penelitian ini. Selanjutnya, pengembangan hipotesis dirumuskan dari landasan teori, telaah pustaka dan kerangka teoritik.
3. Bab III merupakan metode penelitian yang berisi tentang gambaran cara atau teknik yang digunakan dalam penelitian. Cara atau teknik ini meliputi

jenis penelitian, objek dan sumber data, metode pengumpulan data, variabel penelitian, analisis data, dan alat pengolah data.

4. Bab IV berisi tentang hasil penelitian dari pengolahan data dengan pembahasannya, yang didasarkan pada analisis hasil pengujian data secara deskriptif maupun analisis hasil pengujian yang telah dilakukan.
5. Bab V berisi penutup yang di dalamnya memaparkan kesimpulan, dan saran dari hasil analisis data yang berkaitan dengan penelitian.