

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Spiritualitas

###### a. Pengertian Spiritualitas

Spiritualitas mengarah pada pengalaman subjektif. Berasal dari segala hal yang relevan secara eksistensial untuk manusia. Manusia yang memiliki spiritualitas tidak hanya melihat bahwa apakah hidup itu berharga. Tapi berfokus kepada mengapa hidup itu berharga. Senada dengan ini, Adler memandang manusia sebagai makhluk yang sadar. Bahwa manusia sadar terhadap segala tingkah lakunya, sadar inferioritasnya, mampu membimbing tingkah lakunya, sadar sepenuhnya arti dari segala perbuatan untuk selanjutnya dapat mengaktualisasikan dirinya.<sup>1</sup>

Manusia yang spiritual berarti memiliki ikatan yang lebih kepada hal yang sifatnya kerohanian, daripada sesuatu yang bersifat material. Spiritualitas merupakan pencerahan diri dalam mencapai tujuan dan makna hidup. Spiritual merupakan bagian penting dari segala kesehatan dan kesejahteraan manusia. Menurut Carl Gustav Jung yang mengatakan, "sekian banyak pasien yang saya hadapi, masalah kebanyakan yang mereka hadapi utamanya berkaitan dengan masalah agama. Banyak orang yang sakit, karena tidak ada rasa beragama dalam diri mereka. Mereka sembuh karena bertekuk lutut dihadapan agama."<sup>2</sup>

Mendefinisikan spiritualitas sebenarnya sangat sulit, daripada mendefinisikan agama atau *religion*. Menurut beberapa psikologi, yang pada dasarnya spiritualitas memiliki beberapa arti diluar konsep agama. Asal kata spirit yang menjadi sumber tingkah laku dan dihubungkan dengan faktor kepribadian. Secara khusus spirit merupakan energi baik secara fisik dan psikologi.

---

<sup>1</sup> Alwisol, *Psikologi kepribadian*, Malang: UMM Press, 2014, Hal. 63

<sup>2</sup> Ibid, hal. 39.

Umumnya secara terminologis, spiritualitas berasal dari kata “spirit”. Bila kita merujuk kepada literatur agama. Spirit memiliki dua makna inti. Pertama, karakter dan inti dari jiwa-jiwa manusia. Masing-masing hal tersebut saling berkaitan dan pengalaman dari keterkaitan tersebut yang menjadi dasar utama dari keyakinan spiritual. Spirit adalah bagian terdalam dari jiwa. Suatu sarana yang memungkinkan manusia untuk berhubungan dengan Tuhan. Kedua, istilah tersebut mengacu bahwa semua spirit yang saling berkaitan tersebut merupakan bagian dari sebuah kesatuan kesadaran yang lebih besar.

Selanjutnya, jika kita mengacu kepada kamus Webster. Kata spirit berasal dari kata benda bahasa latin, “spiritus yang berarti nafas. Dan kata kerja “spirare”, berarti bernafas. Berdasarkan asal kata tersebut. kehidupan ditandai dengan bernafas dengan bernafas artinya kita memiliki spirit. Menjadi spiritual berarti mempunyai ikatan yang lebih bersifat kerohanian dibandingkan dengan sesuatu yang sifatnya material. Spiritualitas merupakan kebangkitan diri dalam mencapai makna hidup dan tujuan hidup. Bagian tak terpisahkan dari semua kesehatan dan kesejahteraan diri manusia.

Pada penelitian-penelitian awal, spiritualitas dan agama dilihat sebagai dua istilah yang memiliki makna sama. Perkembangan selanjutnya, spiritualitas dianggap sebagai karakter khusus dari keyakinan seseorang yang lebih pribadi. Spiritualitas juga tidak bersifat dogmatis seperti agama. Keberadaan spiritualitas membuat seseorang lebih terbuka menerima pemikiran baru dan beragam. Serta lebih pluralistik dibandingkan dengan keyakinan yang berdasarkan agama formal.

Piedmont menggunakan konsep pengukuran spiritualitas yang berlandaskan dari kepribadian seseorang sebagai bukti perbedaan karakter individu. Piedmont mengadopsi konsep

kepribadian Model Lima Faktor.<sup>3</sup> Model ini berisi dimensi, neuroticism, openness, agreeableness dan Conscientiousness. Kelima dimensi ini bukan merupakan penggambaran ringkas perilaku. Tetapi pengelompokan kecenderungan individu dalam berpikir, berperilaku, dan merasakan dengan cara yang konsisten. Kelima ini dapat ditemukan dalam kadar tetap pada orang dewasa normal.

Masih berdasarkan perspektif Piedmont, sebagai manusia ada kaitannya menyadari kefanaan yang dimiliki diri sendiri. Hal itu akan membuat manusia berusaha untuk membangun hasrat terhadap tujuan dan makna yang menjadi pemandu kehidupan kita. Piedmont mempertanyakan tujuan keberadaan manusia dan nilai hidup yang diterapkan di dunia tempat manusia berada. Jawaban dari pertanyaan keberadaan diri manusia, mampu membantu kehidupan manusia yang lebih beragam dan membuat hidup lebih produktif. Jawaban tentang keberadaan diri juga membantu manusia mengembangkan rasa transendensi spiritual. Meningkatkan kapasitas individu untuk menghadapi terpaan masalah dari waktu ke waktu. Perspektif transenden ini adalah salah satu keadaan saat manusia melihat kesatuan fundamental terhadap segala hal.

Secara jelas, Piedmont melihat spiritualitas sebagai rangkaian karakteristik motivasional. Kekuatan yang secara umum mendorong, mengarahkan dan memilih beragam tingkah laku manusia. Karena itu, Piedmont mendefinisikan spiritualitas sebagai usaha individu untuk memahami sebuah makna yang luas akan pemaknaan pribadi dalam konteks kehidupan setelah mati atau akhirat. Hal ini, berarti sebagai manusia, dirinya sadar akan kematian dan kehancuran. Kesadaran itu akan memberi dorongan untuk membangun beberapa pemahaman akan tujuan dan pemaknaan akan hidup yang sedang kita jalani.

---

<sup>3</sup> R.L, Piedmont, Does Spirituality Represent the Sixth Factor of Personality? Spiritual Transcendence and the Five-Factor Model. Journal of Personality, Oxford: 1999, Blackwell Publishers.

Setiap individu mungkin berbeda, tapi spiritualitas berbeda dari perbedaan setiap individu tersebut. sebagai dimensi yang berbeda, keberadaanya membuka pintu untuk memperluas pemahaman kita tentang motivasi manusia dan tujuan kita sebagai makhluk yang mengejar dan berusaha untuk memuaskannya diri. Kita tidak harus menjadi sangat antusias tentang kemampuan spiritualitas untuk memberikan jawaban akhir untuk setiap kondisi manusia. Transendensi merupakan pengalaman, kesadaran dan penghargaan terhadap dimensi transendental dalam diri seseorang.

Sedangkan Wigglesworth melihat spiritualitas memiliki komponen vertikal dan horizontal. Komponen vertikal adalah sesuatu yang suci, tidak terbatas tempat dan waktu, kekuatan yang tinggi, dan kesadaran yang luar biasa. Keinginan untuk berhubungan dengan dan mendapat petunjuk dari sumber kekuatan tertinggi tersebut. bagian komponen horizontal adalah melayani manusia lain dan seluruh yang ada di dunia.

Menurut Aman, spiritualitas dalam pengertian luas merupakan hal yang berhubungan dengan spirit. Sesuatu yang spiritual memiliki kebenaran yang abadi. Spiritualitas itu berhubungan dengan tujuan hidup manusia dan sering dibandingkan dengan sesuatu yang bersifat duniawi. Dalam spiritualitas mungkin terdapat kepercayaan terhadap kekuatan supernatural seperti dalam agama, tapi lebih menekankan terhadap pengalaman pribadi.<sup>4</sup>

Spiritualitas merupakan ekspresi dari kehidupan lebih tinggi, lebih kompleks, lebih terintegrasi dalam pandangan hidup seseorang. Salah satu aspek menjadi spiritual adalah memiliki arah tujuan yang secara terus menerus meningkatkan kebijaksanaan. Meningkatkan kekuatan kehendak seseorang untuk mencapai hubungan yang lebih dekat dengan Tuhan dan alam semesta. Ada juga yang mengatakan bahwa aspek spiritual memiliki dua proses,

---

<sup>4</sup> Ilung S. Enha, *My God My Love, Merindukan Sang Illahi dengan kasih dan Cinta*, Jakarta Selatan: Mizan, 2009, hlm. 15.

pertama proses keatas, berupa tumbuhnya kekuatan internal yang mengubah hubungan seseorang dengan Tuhan. Dan proses kebawah, yang ditandai dengan peningkatan realitas fisik seseorang akibat perubahan internal.

Menurut Nico Syukur bahwa spiritualitas adalah kesadaran diri dan kesadaran individu tentang asal, tujuan dan nasib. Jika agama adalah kebenaran mutlak dari kehidupan yang memiliki manifestasi fisik diatas dunia. Agama merupakan praktek perilaku tertentu yang dihubungkan dengan kepercayaan. Dinyatakan dalam sebuah institusi tertentu yang dianut oleh para anggotanya. Agama memiliki kesaksian iman, komunitas dan kode etik. Sedangkan spiritualitas memberikan jawaban siapa dan apa diri seseorang itu. Agama memberikan jawaban hal-hal yang harus dilakukan seseorang. Seseorang bisa saja mengikuti agama tertentu namun dengan memiliki spiritualitas yang sama. Orang-orang dapat menganut agama yang sama tapi belum tentu memiliki jalan dan tingkat spiritual yang sama.<sup>5</sup>

Menurut Rosito spiritualitas meliputi upaya pencarian, menemukan dan memelihara sesuatu yang bermakna dalam kehidupan. Pemahaman akan makna akan mendorong emosi positif, baik saat proses pencarian, menemukan dan mempertahankannya. Upaya yang kuat untuk mencarinya akan menghadirkan dorongan. Meliputi kemauan untuk mencapai tujuan. Walau menghadapi rintangan, dari luar atau dalam diri. Pada dorongan itu tercakup kekuatan karakter keberanian, kegigihan, semangat. Saat sesuatu yang bermakna itu ditemukan, maka karakter itu akan semakin kuat di dalam diri seseorang. Terutama proses menjaga dan mempertahankan. Semakin seseorang memiliki makna akan hidupnya, semakin bahagia dan semakin efektif dalam menjalani kehidupannya.

---

<sup>5</sup> Agus M. Hardjana, *Religiusitas, Agama dan Spiritualitas, Teologi*, Yogyakarta: 2005, Penerbit Kanisius, hal. 63.

Berdasarkan berbagai definisi kita dapat melihat bahwa spiritualitas telah dianggap sebagai karakter khusus keyakinan seseorang yang lebih pribadi, tidak terlalu dogmatis, lebih terbuka terhadap pemikiran-pemikiran baru dan beragam pengaruh dan lebih pluralistik. Dibandingkan dengan keyakinan yang dimaknai berdasarkan agama-agama formal. Sebab, spiritualitas berhubungan erat dengan pengalaman pribadi yang bersifat transedental dan individual dalam hubungan individu dengan sesuatu yang dianggap bermakna.

Piedmont mengembangkan sebuah konsep spiritualitas yang disebut sebagai spiritual transendence, kemampuan individu untuk berada di luar pemahaman dirinya akan waktu. Untuk dapat melihat kehidupan dari perspektif yang lebih luas dan objektif. Perspektif transendensi tersebut merupakan suatu perspektif saat seseorang melihat satu kesatuan fundamental yang mendasari beragam kesimpulan alam semesta. Secara khusus konsep ini terdiri tiga aspek. Pertama, pengamalan ibadah, sebuah perasaan gembira dan bahagia yang disebabkan oleh keterlibatan diri dengan realitas transenden. Kedua, universalitas, sebuah keyakinan akan kesatuan kehidupan alam semesta dengan dirinya. Ketiga, keterkaitan, sebuah keyakinan bahwa seseorang merupakan bagian dari realitas manusia yang lebih besar yang melampaui generasi dan kelompok tertentu.

Aspek tersebut senada dengan Elkins, dkk, yang menjelaskan spiritualitas sebagai bentuk multidimensi yang dibangun dari sembilan aspek utama. Pertama, dimensi transedental, yakin keyakinan secara lebih dalam dari sesuatu yang dilihat dan dirasakan. Hal ini mungkin terkait atau tidak terkait dengan kepercayaan kepada Tuhan. Dan meyakini bahwa keinginan diri sendiri ditentukan melalui hubungan harmonis dengan dimensi ini. Kedua, Makna dan tujuan dalam hidup, setiap orang memiliki tujuan hidup yang muncul dari sebuah proses pencarian makna secara terus menerus. Ketiga, misi dalam hidup, memiliki rasa

tanggungjawab terhadap hidup dengan memahami bahwa eksistensi dirinya terdiri dari beragam kewajiban yang harus dijalani. Keempat, kesucian dalam hidup, yakni menyakini bahwa semua kehidupan dan semua hal di dalamnya adalah suci. Kelima, nilai-nilai kebendaan, menyadari bahwa kepuasan dan kebahagiaan tertinggi berasal dari hal yang bersifat spiritual.<sup>6</sup>

Keenam, altruisme, meyakini keadilan sosial dan menyadari bahwa tidak ada seorang pun yang dapat hidup tanpa interaksi dengan orang lain. Ketujuh, idealisme, yaitu menghormati potensi-potensi positif dalam semua aspek kehidupan seseorang. Kedelapan, kesadaran akan kemampuan tinggi untuk berempati, berupa kesadaran yang mendalam untuk mengambil makna dari rasa sakit, penderitaan, serta kematian bahwa hidup itu bernilai. Kesembilan, manfaat spiritualitas, nilai-nilai spiritualitas bisa diwujudkan dalam hubungan dengan diri sendiri, orang lain dan alam.

Kesembilan aspek tersebut, oleh Smith dirangkum menjadi empat aspek. Pertama, merasa yakin bahwa hidup sangat bermakna. Kedua, memiliki sebuah komitmen aktualisasi potens-potensi positif dalam setiap aspek kehidupan. Mencakup kesadaran bahwa nilai-nilai spiritual menawarkan kepuasan lebih besar daripada nilai material. Ketiga, menyadari akan keterkaitan dan tersentuh oleh penderitaan orang lain. Keempat, meyakini bahwa berhubungan dengan dimensi transendensi hal yang menguntungkan.

Karena itu spiritualitas merupakan suatu yang multidimensi, dimensi keberadaan dan agama. Dimensi keberadaan berfokus kepada tujuan dan arti kehidupan. Sedangkan, dimensi agama lebih fokus hubungan seseorang dengan Tuhan. Spiritualitas sendiri sebagai konsep dua dimensi, vertikal dan horisontal. Dimensi vertikal berhubungan dengan seseorang dengan Tuhannya. Sedangkan, dimensi horisontal, hubungan seseorang dengan diri

---

<sup>6</sup> David Ray Griffin, Tuhan dan Agama dalam Dunia Postmodern, Yogyakarta: Kanisius, 2005, hal. 89.

sendiri, dengan orang lain dan dengan lingkungan. Terdapat hubungan terus menerus terhadap dua dimensi tersebut.

**b. Faktor yang berhubungan dengan spiritualitas.**

Spiritualitas adalah komponen prediksi penting berkenaan dengan kesejahteraan emosi, kematangan psikologis, gaya interpersonal dan altruistik, semua itu berhubungan dengan satu orientasi spiritual. Penemuan ini konsisten dengan literatur bahwa spiritualitas mampu mempengaruhi kesehatan mental. Hal tersebut memiliki tiga faktor yang berhubungan dengan spiritualitas. Diri sendiri, sebab jiwa seseorang dan daya jiwa merupakan hal yang fundamental dalam eksplorasi atau penyelidikan spiritualitas. Sesama, hubungan seseorang dengan sesama sangat penting. Kebutuhan untuk menjadi anggota masyarakat dan saling keterhubungan dengan orang lain telah lama diakui sebagai bagian pokok pengalaman manusiawi. Faktor yang terakhir adalah Tuhan. Bahwa pemahaman tentang Tuhan dan hubungan denganNya. Secara tradisional dipahami dalam kerangka hidup keagamaan. Tapi perkembangan dewasa ini, Tuhan dipahami sebagai sesuatu yang bisa menyatukan, prinsip hidup dan hakikat hidup. Kodrat Tuhan yang dipahami oleh manusia. Mungkin memiliki berbagai makna yang berbeda antara satu orang dengan yang lain.

**2. Remaja**

**a. Pengertian Remaja**

Remaja bisa dianggap sebagai masa transisi dalam rentang kehidupan manusia. Sebab keberadaannya tidak digolongkan sebagai anak-anak, tidak pula orang dewasa. Remaja masih belum mampu menguasai fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya. Ausabel menyebut status orang dewasa sebagai status primer. Karena diperoleh melalui kemampuan dan usaha sendiri. Sedangkan, status anak adalah pemberian, artinya tergantung pemberian orang tua. Berdasarkan hal itu, bisa dimengerti, bahwa remaja berada di posisi di antara. Akibat dari posisi yang diberikan oleh orang tua dan sebagian diperoleh



melalui usaha sendiri. Status ini berhubungan dengan masa peralihan yang timbul sesudah pubertas.

Masa pubertas berlangsung selama dua tahun. Istilah tersebut, dalam bahasa latin artinya usia kedewasaan. Dengan kata lain, ditandai dengan pertumbuhan rambut didaerah tulang kemaluan. Umumnya ahli Eropa menggunakan istilah puber untuk menyatakan masa di mana kemasakan awal secara seksual tercapai, berlangsung dari umur 12-18 tahun. Istilah lain menggunakan adolescent untuk menyatakan masa peralihan ke masa dewasa, berlangsung antara umur 18-20 tahun.

Menurut Mappiare masa remaja berlangsung antara umur 12 sampai 21 tahun untuk wanita. Sedangkan untuk pria sampai usia 22 tahun. Masa sebelum masa remaja, disebut sebagai “ambang pintu masa remaja”. G.S Hall menyebutkan bahwa masa muda pada usia 8-12 tahun, mencerminkan era manusia telah mengenal kebudayaan, tapi menggantungkan hidup pada berburu. Masa remaja pada usia 12-25 tahun, masa topan badai yang mencerminkan kebudayaan modern yang penuh gejolak akibat pertentangan nilai-nilai.

Menurut Elizabeth Hurlock, perkembangan tahap V disebutkan sebagai tahap adolescence/puberty.<sup>7</sup> Masa ini dimulai usia 11 atau 13 tahun sampai 21 tahun. Pada wanita ada pre adolscence yang umumnya pada usia 11-13 tahun. Sedangkan, pria lebih lambat lagi. Setelah masa itu, ada masa early adolscence pada usia 16-17 tahun. Masa terakhir disebut masa late adolscence, masa terakhir sampai masa usia kuliah di perguruan tinggi.

WHO pada tahun 1974 memberikan definisi tentang remaja yang bersifat konseptual. Definisi tersebut memuat tiga kriteria, biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. Secara kriteria biologis, seseorang dikatakan remaja, bahwa seorang individu berkembang dari saat pertama kali menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder

---

<sup>7</sup> Elizabeth, Hurlock, Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi Kelima, Jakarta: Erlangga, 1980, Hal. 30.

sampai mencapai kematangan seksual. Secara psikologis, dikatakan remaja jika individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak sampai dewasa. Secara sosial ekonomi, seorang remaja ditandai dengan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh keadaan yang relatif.

Seorang penganut psikoanalisis berpendapat bahwa perkembangan pada hakikatnya adalah usaha penyesuaian diri. Keadaan yang secara aktif mengatasi stress dan mencari jalan keluar baru dari berbagai masalah. Dalam proses penyesuaian diri menuju kedewasaan ada tiga tahap perkembangan remaja, remaja awal, remaja, remaja akhir.

Remaja awal, masa ini seorang remaja akan merasa terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan yang menyertai perubahan tersebut. pada masa ini kemudian, remaja mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis dan mudah terangsang secara erotis. Misalnya, hanya dipegang bahu oleh lawan jenisnya, seorang masa remaja ini, sudah berfantasi erotis. Kepekaan yang berlebih-lebihan ini ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap Ego. Menyebabkan para remaja awal sulit dimengerti oleh orang dewasa.

Remaja Madya, pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan. Seorang remaja senang saat memiliki banyak teman yang menyukainya. Memiliki kecenderungan narsistik, mencintai diri sendiri dengan menyukai teman-teman yang punya sifat-sifat yang sama dengan dirinya. Masa ini seorang remaja mengalami kondisi kebingungan. Hal ini disebabkan ketidaktahuan harus memilih antara, peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimistis, idealis atau materialis, dll. Remaja pria harus membebaskan diri dari oedipus complex dengan mempererat hubungan dengan kawan-kawan sejenis.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Ujam, Jaenudin, Psikologi kepribadian. Bandung: 2012, Pustaka Setia, hal. 35.

Remaja akhir, tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan lima pencapaian. Pertama, minat yang mantap terhadap fungsi-fungsi intelek. Kedua, Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru. Ketiga, terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi. Keempat, egosentrisme diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dan orang lain. Kelima, tumbuh dinding yang memisahkan diri pribadinya dan masyarakat umum.

Para ahli memang memiliki batas usia yang berbeda-beda dalam mengemukakan masa remaja. Karena masa remaja bukan hanya dilihat dari satu aspek saja. Namun dapat disimpulkan bahwa remaja adalah sebuah periode ketika seorang manusia mengalami masa transisi, dari anak-anak ke dewasa. Dimulai pada usia 11 tahun, berakhir hingga masa awal perkuliahan di perguruan tinggi. Di masa ini terjadi perubahan yang signifikan terhadap fisik, kognitif, emosi, dan penyesuaian sosial.

### **3. Game Online**

Pada awalnya, game online yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa Personal Computer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada game jaringan, permainan yang sering dimainkan kala itu adalah Counter Strike. Game jaringan cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di Game Center untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi game, maka game jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan game online.

Secara umum game merupakan suatu bentuk permainan. Game tidak terbatas pada barang elektronik. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah komunitas pecinta game di Indonesia, internet game adalah sebuah game atau permainan yang

dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa seperti PS2, X Box, dan sejenisnya. (Kompas cyber media, 14 November 2003).

Jadi, yang dimaksud dengan games online adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (computer network), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

Pada dasarnya, antara game jaringan dengan game online hampir sama yaitu bermain game dengan menggunakan PC sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan adalah, dengan game online, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lain.

Saat muncul pertama kalinya pada 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Games berkembang dengan sangat cepat, berawal dari single-players game lalu ke multi-players game. *Game* Mario Bross, Tetris, Contra, dan Space War adalah beberapa *game single/double-players game* yang cukup terkenal. *Game* ikut berkembang setelah tahun 1990an internet mulai dikenal. *Game* tidak lagi dimainkan secara sederhana dengan sistem *single/double-players*, *game* telah dimainkan dengan jaringan internet atau lebih dikenal dengan game online.

Pada 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game* online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun

pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. Game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang.<sup>9</sup>

Games online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. Games online bisa dimainkan di komputer, laptop, smartpone, bahkan di tablet sekalipun. Games online juga tidak terbatas pada bentuk, game bisa dimainkan di sosial media seperti facebook, twitter, bahkan friendster ataupun google+.<sup>10</sup> Adapun Games online mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda.

Ada yang namanya Shooter Game. Permainan online dengan konsep tembak-menembak. Jenis-jenis *Game* genre ini antara lain Counter Strike, PointBlank, Mercenary Ops, dll. Shooter game dulu dinominasi oleh FPS (*first player shooter*), tetapi setelah berkembang sekarang menjadi *Thrid person shooter* dan *Mmo-FPS* (multi massive online fps).

Genre game online yang juga tidak kalah banyak peminatnya adalah Adventure Game. Game ini bergenre petualangan sesuai namanya adalah game yang paling menarik dikembangkan dan dimainkan. Game dengan konsep petualangan adalah jenis game yang paling awal dikembangkan. Game petualangan seperti Mario bross dan sonic adalah game yang terkenal pada tahun 90an.

Permainan online yang tidak kalah populer lainnya yaitu, Action Game. Permainan ini mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. Game action pada perkembangannya sering digabungkan dengan adventure game dan menjadi genre baru action adventure game. Permainan ini mengandalkan teknik dan kecepatan tangan. Selain itu juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk yang menantang untuk diselesaikan.

---

<sup>9</sup> Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012, hlm.1-2.

<sup>10</sup> Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012, hlm.1-2.

Berikutnya, Role Playing Game. Permainan ini sangat cocok dimainkan secara online. Konsep permainan ini bahwa setiap pemain yang memainkan game bebas melakukan apa saja dalam game tersebut. Bebas disini adalah bebas memilih fitur-fitur yang disediakan game tersebut. Tidak lupa permainan ini mempunyai banyak quest dan tingkatan level yang membuat para pemainnya tidak dapat meninggalkan game ini.

Real time strategy merupakan permainan online yang mengandalkan kemampuan para pemain dalam mengolah taktik dan strategi. permainan ini memicu pemainnya untuk berpikir lebih cepat. Menang tidaknya kita dalam game ini juga ditentukan oleh pengalaman kita dalam bermain game RTS. Game online RTS yang paling terkenal di Indonesia adalah defence of the ancient.

Permainan simulasi adalah permainan online yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari sebuah realitas. Permainan simulasi tidak jauh berbeda dengan aslinya. Bahkan sebagian perusahaan mengembangkan game simulasi sebagai test seperti simulasi pesawat terbang. Game simulasi dikembangkan untuk mengurangi resiko yang muncul saat berada pada situasi sesungguhnya.

Society Game atau permainan sosial adalah permainan yang fokus permainannya seperti kehidupan sehari-hari. Beberapa yang termasuk dalam jenis permainan, seperti tamagochi atau Barbie. Permainan ini bertujuan untuk membentuk karakter yang kita pilih, sesuai keinginan kita.

Browser Game adalah jenis permainan yang termasuk “baru” dikalangan pengembang game. Permainan ini mulai dikenal saat internet mulai menyebar ke seluruh dunia. Permainan ini mengedepankan kemudahan dan keberadaan aplikasi penjelajah internet yang ada di personal komputer kita. Hal yang perlu kita lakukan, kita tinggal membuka penjelajah internet dan bermain tanpa syarat apapun.

Permainan ini lebih banyak dimainkan untuk mengisi waktu luang, saat merasa bosan. Salah satu jenis game ini bernama game zynga.

Bagi yang menyukai musik atau tari ada game berjenis semacam itu. Permainan ini lebih banyak menyediakan musik dan tari dalam satu permainan. Permainan ini termasuk baru dalam dunia game online. Permainan ini bahkan cukup populer dimainkan tempat umum seperti seperti di mall. Permainan musik/dance di dunia online sanyat banyak, salah satunya, beberapa yang bisa disebutkan yang termasuk permainan jenis ini adalah ayodance, showtime, street idol, dan sebagainya.

Terakhir adalah permainan online berjenis Cross-platform Game. Permainan ini mempunyai konsep dapat dimainkan dimana saja. Cross-platform game adalah pengembangan dari satu jenis game yang dapat dimainkan di semua perangkat game, seperti playstation, nintendo, PC, dll.<sup>11</sup>

## **B. Kajian penelitian yang relevan**

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

---

<sup>11</sup> Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012, hlm. 5-8

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 spirtualitas baik.

### **C. Alur Pikir**

Game adalah jenis permainan yang dapat dimainkan menggunakan perangkat digital sebagai media. Sama halnya seperti permainan pada umumnya, fungsi utamanya adalah sebagai hiburan. Seiring waktu game mengalami banyak perkembangan mulai dari jenis permainan, alur cerita hingga tampilan pada game itu sendiri. Hal ini membuat game menjadi semakin menarik untuk dimainkan. Tinginya minat untuk memainkan game menjadikan banyak pengembang game berlomba-lomba untuk menciptakan game dengan semenarik mungkin.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat juga ikut berperan terhadap perkembangan game. Pada awalnya, game hanya bisa dinikmati dan dimainkan oleh beberapa kalangan saja dikarenakan memainkan game memerlukan perangkat khusus seperti komputer yang harganya tidak murah. Kehadiran tempat yang menyewakan jasa penggunaan komputer menjadikan game bukan lagi hal yang mewah atau sulit untuk didapatkan. Tempat penyedia jasa penggunaan komputer dan akses internet ini biasa disebut warnet (warung internet).



Warnet menjadi solusi bagi orang-orang yang memerlukan akses komputer dan internet karena biaya komputer yang mahal, namun dengan warnet kita tidak perlu mengeluarkan biaya yang mahal untuk dapat menggunakan komputer. Biaya warnet yang relatif murah (Rp 3000/jam) menjadikan warnet mudah diakses oleh siapapun bahkan dapat dijangkau dengan uang saku anak sekolah.

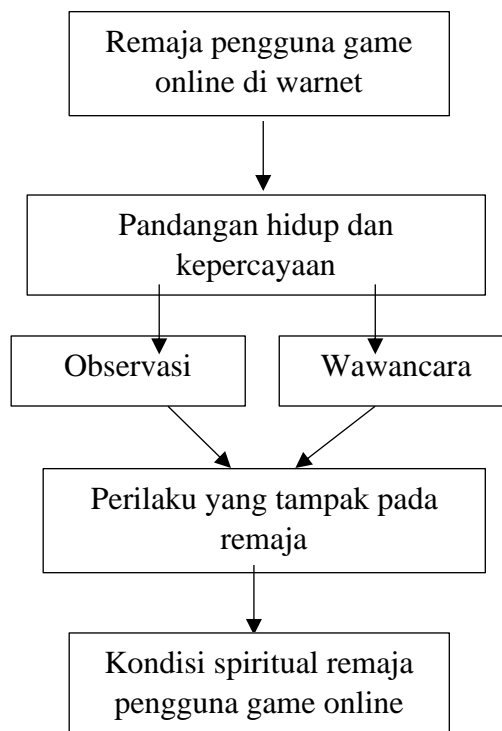
Banyak hal yang menjadikan game online banyak diminati oleh orang. Jika belasan tahun lalu game diprogram dengan menggunakan tingkatan (level) tertentu dan berakhir ketika pemain bisa mencapai level tertinggi, maka saat ini justru berbeda. Kebanyakan game terus berkembang dan memiliki banyak fitur di dalamnya, sehingga tidak pernah selesai. Tak hanya sekedar bermain game saja dan menaklukkan berbagai game secara online, saat ini para pemain juga bisa berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, sebagaimana layaknya ketika kita menggunakan media sosial saja. Hal ini tentu akan menjadi daya tarik tersendiri, terutama bagi yang menyukai interaksi komunitas yang sama.

Pengembang pada umumnya akan menghadirkan berbagai fitur baru, seperti: karakter, senjata, dan yang lainnya yang akan membuat para pemain terus penasaran untuk bermain dan bermain lagi tanpa ada habisnya. Selain itu juga ada tantangan, kompetisi yang beragam. Berbagai tantangan di dalam game tentu akan menimbulkan berbagai bentuk emosi bagi para pemain yang memainkannya. Rasa tegang, cemas, marah, atau bahkan bahagia bisa muncul. Dalam beberapa kondisi berbagai perasaan ini bisa mempengaruhi kehidupan para pemain, sehingga kondisi emosi justru tidak stabil hingga bisa kita jumpai banyak pemain yang kecanduan game hingga berlama-lama berada di warnet mulai dari yang berjam-jam hingga berhari-hari tidak pulang. Mayoritas pemain dan pecandu game online yang berada di warnet adalah anak-anak dan remaja. Termasuk yang berada di warnet XYZ@Cybertainment.

Manusia adalah makhluk yang memiliki banyak dimensi didalam dirinya. Mulai dimensi biologis, psikologis, sosial hingga spiritual ada pada diri manusia. Setiap manusia satu dan yang lainnya memiliki kondidi

yang berbeda pada tiap-tiap dimensi mereka. Mulai dari bayi, anak-anak, remaja, hingga dewasa memiliki kondisi dimensi yang tidak sama. Perbedaan pada aktivitas, pola hidup, hobi, kebiasaan dan keyakinan juga dapat mempengaruhi kondisi dimensi tersebut. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi dan merubah kondisi manusia. Perubahan itu bisa menjadi suatu kemajuan maupun kemunduran.

Dari uraian mengenai hal-hal diatas, maka jelaslah bahwa perbedaan dalam beberapa aspek hampir selalu berarti menciptakan kondisi yang berbeda pula. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi spiritual remaja pada pemain game online. Subjek yang digunakan adalah dua remaja dengan kriteria yang berbeda. Penelitian ini mengambil subjek pada warnet XYZ@Cybertainment. Warnet ini dipilih dengan alasan merupakan salah satu tempat yang menyediakan berbagai macam game online bukan sekedar menyediakan jasa internet saja.



#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka secara garis besar pertanyaan penelitian yang akan diajukan kepada subjek penelitian adalah sebagaimana berikut:

1. Ceritakan tentang latar belakang diri Anda (nama, usia, pekerjaan, pendidikan, keluarga).
2. Menurut Anda, apa pentingnya memiliki keyakinan ?
3. Menurut Anda, seberapa penting beragama itu ?
4. Bagaimanakah anda memandang game online dapat diambil sebagai pelajaran hidup ?
5. Bagaimanakah anda memaknai hidup ini ?
6. Apakah tujuan terbesar dari anda dalam kehidupan ini ?
7. Bagaimanakah subjek memandang makhluk lain?
8. Bagaimanakah menurut anda ketika mendapat item berharga dari game online dan bagaimanakah jika item tersebut tiba tiba hilang, misalnya karena kesalahan server?
9. Bagaimana menurut anda, kehilangan sesuatu di dunia game dan di dunia nyata? Lebih menyakitkan mana? atau bagaimanakah rasanya?
10. Menurut anda, perlukah interaksi didalam game online? Lantas dampak apa yang anda rasakan melalui interaksi tersebut?
11. Bagaimanakah subjek memandang orang yang tidak suka dengan subjek?
12. Bagaimanakah keberadaan alam bagi subjek?