

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat.¹ Perkembangan teknologi yang berkembang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus menerus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga yang sangat rumit.

Adanya internet saat ini bukan hal yang asing lagi dikalangan masyarakat. Perkembangan teknologi saat ini semakin maju. Banyak kalangan masyarakat Indonesia yang memanfaatkan program yang dihasilkan dari internet. Dengan adanya internet akan mempermudah aktivitas manusia dalam berbagai aspek seperti hal nya dalam bidang pemerintahan yang memanfaatkan internet untuk kemudahan pelayanan, interaksi antar publik yang dapat meningkatkan kecepatan layanan dan kaulitas dalam pelayanan publik.²

Diperkirakan penggunaan internet semakin hari semakin meningkat, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Melalui internet tentu dapat membantu banyak pihak dari berbagai kalangan dari kepentingan pribadi, kebutuhan, dan sebagainya. Salah satu produk teknologi yang terus berkembang dan sangat digemari dikalangan masyarakat khususnya dikalangan remaja saat ini *smartphone*.

Smartphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *smartphone* awalnya hanya sebuah alat

¹ Rifqi Hendri, "*Penggunaan Game online Di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*", *Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah, Jakarta*, 2020.

² Lilis Santika, "*Efektivitas Teknik Self Management Dalam Menangani Kecanduan Game online Remaja Di Desa Patoloan Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara*", *Progress in Retinal and Eye Research*, 561.3 (2019), S2–3.

komunikasi nikel jaringan untuk berinteraksi dengan seseorang dari jarak yang jauh, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *smartphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, mendengarkan musik, bermain game, dan mengakses internet dalam hitungan detik.³

Derasnya arus globalisasi yang ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah menyebabkan perubahan gaya hidup baru bagi peradaban manusia menjadi lebih maju dan modern. Kemajuan peradaban manusia itu merupakan sebuah keniscayaan di tengah ditemukannya alat-alat teknologi mutakhir yang semakin membantu serta memudahkan manusia dalam beraktivitas dan berinteraksi.

Dengan terus berkembangnya teknologi *smartphone* dan internet menyebabkan *creator game* berlomba-lomba untuk membuat game yang menarik perhatian masyarakat global. Salah satunya, yaitu dengan membuat *game* yang terkoneksi dengan internet, atau biasa kita kenal dengan sebutan *game online*. Jenis *game* yang saat ini sedang populer dan banyak dimainkan adalah *game* yang bergenre *multiplayer battle*. Jenis *game* ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam bermain *game* tersebut.⁴

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju masa dewasa dengan rentang usia 12-18 tahun. Pada masa ini remaja mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik dari fisik maupun psikis. Remaja merupakan generasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diakses, sehingga remaja dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi.⁵

³ Hendri.

⁴ Fadly Firmansyah Putra, Akbar Rozak, and Gilang Virga Perdana, 'DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN', 98–103.

⁵ Eryzal Novrialdy, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Padang, 'Kecanduan *Game online* Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya Online Game Addiction in

Sebagian remaja bermain *game online* merupakan rutinitas harian yang tidak pernah terlewatkan. Remaja berasumsi bahwa *game online* bisa menyenangkan dari aktivitas sehari-hari di rumah, kerja maupun aktivitas yang lainnya. Bermain *game online* bisa membuat kepuasan tersendiri bagi pengguna sebab merasa ada kesenangan dan melupakan hal-hal yang membuat stress.⁶ Akses ini akan berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Remaja merupakan kelompok terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, seperti halnya internet, *smartphone* dan *game online*.

Game online merupakan permainan yang dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan dengan melalui jaringan internet.⁷ *Game online* ialah hiburan ketika merasa jenuh dari aktifitas sehari-hari, seperti bekerja, belajar atau kegiatan yang lainnya. Tanpa kita sadari *game online* dapat berdampak bagi para penggunanya.⁸ *Game online* akan berdampak baik apabila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana rasa stress, rasa penat akan hilang dengan bermain *game*.⁹ Adapun juga dampak baik lainnya dari *game online* yaitu meningkatkan sensor otak lalu ke motorik, sebab otak kita dapat bekerja dengan efektif dan mampu menyelesaikan misi-misi dalam *game*. *Game online* juga bisa meningkatkan kemampuan konsentrasi serta imajinasi para penggunanya.¹⁰

Adapun dalil Al-Qur'an yang berkaitan dengan bermain atau *game online* yang terdapat dalam Q.S Al-Isra ayat 7 yang berbunyi sebagai berikut:

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ آخِرَةٍ لِّبَشِيرٍ وَنَجْوَى
وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبِّرُوا مَا عَلَوْا تَتْبِيرًا

Adolescents : Impacts and Its Preventions', 27.2 (2019), 148–58
<<https://doi.org/10.22146/buletinsikologi.47402>>.

⁶ Mela Santika, 'Dampak *Game online* Pada Perilaku Sosial Remaja Di Kelurahan Argasunya Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon', 2010, 1–21.

⁷ Novrialdy, Pendidikan, and Padang.

⁸ Mela Santika.

⁹ Novrialdy, Pendidikan, and Padang.

¹⁰ Mela Santika.

Yang artinya: “Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka (Kerugian kejahatan) itu untuk dirimu sendiri. Apabila datang saat hukuman (Kejahatan) yang kedua, (Kami bangkitkan musuhmu) untuk menyuramkan wajahmu lalu mereka masuk ke dalam masjid (Masjidil Aqsa), sebagaimana ketika mereka memasukinya pertama kali dan mereka membinasakan apa saja yang mereka kuasai.”¹¹

Dari ayat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain *game online* memiliki dampak baik dan dampak buruk bagi pemain itu sendiri. Apabila *game online* itu baik maka pemainnya akan mendapat dampak baik pula. Begitu pula sebaliknya jika *game online* itu buruk maka pemainnya akan mendapat dampak yang buruk.

Berdasarkan dari hasil pra wawancara yang dilakukan peneliti, remaja di Dusun Randu Asri Desa Sidokerto Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo sangat menggemari *game online*. Mereka cenderung mengakses *game Pubg, Mobile Legend, dan Free Fire* alasannya karena ruang penyimpanan di *smartphone* tidak terlalu besar dan dapat dimainkan sendiri ataupun bersama-sama. Tingginya intensitas dalam bermain *game online* membuat beberapa remaja mengalami perubahan perilaku sosialnya. Sebelum adanya *game online* remaja menghabiskan waktu bersama keluarga dan tidak lupa dengan tugas-tugasnya, akan tetapi sudah mengenal *game online* mereka menjadi berubah drastis. Kemudian munculnya gejala menarik diri dari lingkungan sosial karena fokusnya teralih kepada *game online* dengan mengurung diri di kamar. Selain itu hilangnya kontrol diri seperti emosi yang tidak stabil, mudah marah dan berkata kasar.

Game online dapat memengaruhi perubahan sosial para penggunanya dalam bersosialisasi di lingkungan meliputi, sering lupa waktu dan mengesampingkan hal-hal yang lebih penting karena terlalu lama dalam bermain *game online*, remaja sering berkata tidak sopan ketika bermain *game*, hal itu membuat para remaja menjadi terbiasa

¹¹ <https://quran.nu.or.id/al-isra>.

berkata tidak sopan. Munculnya gejala dalam menarik diri dari lingkungan, munculnya gejala menarik diri seperti, mudah marah, mudah tersinggung atau depresi saat *game online* tidak dapat di akses, sering berkomentar buruk, mudah berbohong, menurunnya prestasi, malas belajar, menutup diri secara sosial, dan kelelahan karena pola tidur yang tidak teratur. Remaja yang memiliki jiwa sosial yang tinggi akan bermain *game online* secara bersama-sama sedangkan remaja yang kurang mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar akan memilih alternatif dengan bermain *game online* secara mandiri/sendiri di kamar.

Berdasarkan uraian yang melatarbelakangi penelitian ini, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “*Studi Kasus Dampak Game online Terhadap Remaja di Dusun Randu Asri Kabupaten Sidoarjo*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak *game online* terhadap remaja di Dusun Randu Asri Kabupaten Sidoarjo?

1.3 Tujuan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, peneliti dapat mengetahui tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak *game online* terhadap remaja di Dusun Randu Asri Kabupaten Sidoarjo.

1.4 Manfaat Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini bisa untuk menambah wawasan bagi pembaca dan bahan kajian dalam dunia Bimbingan dan Konseling Islam terkait studi kasus dampak *game online* terhadap remaja di Dusun Randu Asri Kabupaten Sidoarjo.

2. Secara Praktis

a. Bagi Subjek Penelitian

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai instrument dalam mengatasi dampak *game online* sehingga bisa mengurangi perilaku yang kurang baik.

b. Bagi Mahasiswa BKI

Penelitian ini bisa dijadikan contoh pengaplikasian konseling Islam untuk mengurangi dampak *game online*.

1.5 Penegasan Istilah

Menghindari kesalahpahaman dalam memahami maksud dari judul penelitian ini, perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. *Game online*

Game online merupakan kegiatan yang biasa dilakukan seseorang yang terhubung dengan internet. *Game online* merupakan hiburan ketika merasa bosan dari kegiatan sehari-hari, baik kegiatan belajar maupun kegiatan lainnya.

2. Remaja

Masa remaja ialah masa dimana seseorang bertransisi dari kanak-kanak menuju ke kedewasaan. Masa ini ialah masa transisi yang menghubungkan masa kekanakan yang bergantung pada masa dewasa. Jadi, remaja adalah dimana seseorang yang baru saja naik level, dan sedang berada difase belajar apa yang baik dan salah, dan harus siap dengan berbagai permasalahan kehidupan dan pergaulan. Masa remaja disini dimulai dari umur 13-17 tahun. Remaja di umur segitu lagi difase membutuhkan teman untuk memainkan peran penting, tetapi telah mampu menjadi lebih mandiri.