

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan periode waktu tertentu diantara masa dewasa dan kanak-kanak. Ketika remaja, usia tersebut sudah tidak lagi dikelilingi anak kecil, namun dia juga tidak terlalu dikelilingi oleh orang tua, baik pria maupun wanita. Masa remaja terkadang digambarkan sebagai periode waktu antara masa anak-anak menuju masa kedewasaan dan masa sikap dan perilaku.

Puji Lestari mengemukakan bahwasanya remaja biasanya memulai masa pencarian terhadap jati dirinya. Mudah mendapatkan pengaruh lingkungan sosial emosional, khususnya teman sebaya dan keluarga, terjadi perubahan yang kompleks dari sisi psikis dan fisiknya bahkan perbedaan lingkungan memunculkan perbedaan dalam dirinya. Perbedaan yang muncul seringkali menimbulkan masalah bagi remaja yang tidak memiliki kesiapan dalam menghadapi perubahan yang ada dalam dirinya, sehingga terkadang melakukan perilaku yang tidak sesuai atau menyimpang.¹

Perkembangan teknologi pada era digital saat ini telah mengalami pertumbuhan yang pesat dan semakin rumit dalam beberapa dekade terakhir. Terutama setelah kemunculan Internet, teknologi ini telah mengakibatkan perubahan besar dalam kehidupan manusia. Internet mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap nilai-nilai budaya. Sejak Internet muncul, minat dan ketertarikan masyarakat terhadapnya semakin meningkat, dan penggunaannya merata di seluruh dunia. Menurut survei data eMarketer yang dilaksanakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia pada tahun 2018, jumlah pengguna Internet di seluruh dunia mencapai sekitar 3,6 miliar orang. Menurut informasi dari Kominfo RI, Indonesia termasuk dalam sepuluh negara dengan jumlah pengguna Internet terbesar di dunia, dengan penggunaan yang lebih efisien dan mudah. Selain itu, Internet juga menyediakan berbagai fasilitas hiburan, seperti *game online*.²

Andrew Rollings mendefinisikan *game online* dengan mekanisme kemajuan teknologi yang menghubungkan pemain dalam permainan. *Game online* saat ini mengalami pertumbuhan yang pesat.

¹ Faizah Noer Laela, *Bimbingan Konseling Keluarga Dan Remaja*, Revisi (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017).

² Nabel Rifqy Anwar and Evi Winingsih, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi," *Jurnal BK Unesa* 12, no. 1 (2021): 559–71.

Semakin lama permainan berlangsung, semakin menarik dan seru. Ini termasuk efek tampilan, gaya permainan, layar permainan, resolusi gambar, dan aspek lainnya. Terdapat pula berbagai jenis *game* seperti *game* perang, *game* petualangan, *game* pertarungan, dan jenis *game online* lainnya yang membuat *game* ini menarik. Semakin menarik permainan tersebut, semakin banyak orang yang akan bermain *game online*.

Menurut Januar, *game online* ialah permainan komputer yang bisa dimainkan dalam mode multiplayer melalui internet. Menurut Samuel, *game online* ialah permainan online di mana individu berinteraksi dengan yang lain guna mencapai tujuan, menyelesaikan tugas, serta meraih nilai tertinggi dalam dunia maya. Oleh karena itu, *game online* dimainkan di komputer dan secara online melalui Internet serta dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus. Menurut Prianto, terdapat tiga alasan penggunaan internet, yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stres, serta mengisi waktu luang. Selalu ada anggapan bahwa *game online* akan memiliki dampak negatif bagi para pemain. Terutama ini disebabkan oleh banyak *game* yang bersifat adiktif serta umumnya melibatkan perkelahian dan kekerasan. Sebagian besar orang tua dan media percaya bahwa permainan ini dapat merusak otak anak-anak mereka serta mendorong terjadinya kekerasan di antara mereka. Meski begitu, banyak psikolog, pakar anak, serta ilmuwan meyakini bahwa permainan ini justru memiliki manfaat dalam perkembangan anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif menurut Anhar, bermain *game online* adalah membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, serta kemampuan spesial, meningkatkan kemampuan analisis, pengambilan keputusan yang cepat, dan pemikiran mendalam.

Dampak positif mengenai permainan strategi yaitu memberikan peningkatan pada kemampuan analisa dan berpikir mengenai suatu permasalahan. Pemain akan memiliki konsentrasi yang baik daripada bukan pemain. Permainan juga memberikan bantuan kepada remaja atau anak-anak untuk menghilangkan rasa lelah atau stress yang disebabkan berbagai tugas dari sekolahnya. Secara tidak langsung pemain juga memiliki penguasaan terhadap bahasa asing yang biasa muncul dalam prolog dan dialog dalam permainan. Berbagai jenis *game*, misalnya strategi dan juga *action* memiliki nilai kemanfaatan lainnya yaitu kemampuan dalam berpikir strategis, perencanaan, pengambilan keputusan, negosiasi dan lainnya.

Menurut Anhar, *game online* juga membawa dampak negatif dimana hal ini muncul karena 89% permainan *game* mengarah pada kekerasan. Darma juga menjelaskan bahwasanya dampak negatif *game online* dalam diri remaja yaitu banyaknya alokasi waktu yang digunakan untuk bermain *game* diluar sekolah. Kecenderungan untuk bermain *game online* menjadikan adanya gangguan dalam belajarnya. Anak akan tertuju untuk memainkan *game* secara online daripada harus bersosial. Dan anak akan terasa jauh dari kelompok sosialnya, kurang bersosialisasi dengan sesama, dan merasa cemas serta mudah marah jika tidak bermain *game online*. Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa bermain *game online* bagi siswa cenderung memberikan lebih banyak dampak negatif daripada dampak positif.

Hal tersebut dapat dipahami karena *game online* lebih banyak mengandung konten kekerasan, mengakibatkan gangguan konsentrasi remaja, pengurangan jam belajar, dan ketidakrelevanan isi *game online* dengan materi pelajaran sekolah dan aktivitas sehari-hari. Dampak negatif ini muncul karena sekitar 89% dari *game* mengandung konten kekerasan menurut Halleyda. Menurut Young, kecanduan *game online* terjadi saat ada minat dalam *game*, pemain *game online* akan terus memikirkan *game* saat offline, seringkali membayangkan bahwa *game* yang dimainkan itu nyata, dan kesulitan untuk fokus pada hal lain. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan berfokus pada upaya terus bermain *game* dan seringkali mengabaikan tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Individu yang telah kecanduan *game online* membuat permainan ini menjadi prioritas utama.

Munculnya beragam permasalahan dalam kehidupan remaja menjadikan *game developer* membuat aneka ragam permainan. Seorang remaja akan sering dirumah dan mengurung dirinya sendiri dengan sibuk dan asik memainkan permainan tersebut salah satu *game* yang diminati di Indonesia seperti, Arena of Valor, PUBG mobile, Mobile Legends, Free Fire, Ragnarok X Next Generation, Rise of Kingdoms Lost Crusade, dan roblox. problematika seperti ini akan dijadikan untuk sebuah pembelajaran bagi masyarakat betapa bahayanya remaja yang kecanduan *game online*.

Remaja yang mempunyai sikap anti social ini memang sering menghabiskan waktu hanya dengan memandangi sebuah *gadget*. Dimana seorang remaja asik dan sibuk dengan aplikasi *game online*. Kebanyakan remaja dari kalangan wanita ataupun pria juga dapat memainkan permainan tersebut karena bisa dijangkau dengan menggunakan *gadget* dan kuota yang cukup. Seperti halnya seorang

remaja wanita di desa Jepang Wetan Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus. Memiliki kecanduan yang parah dalam memainkan permainan online tersebut. Dimana anak remaja yang harusnya lebih mengenal jati diri namun berbeda dengan remaja ini yang lebih menutup diri dan mengurung diri di kamar saja. Bahkan remaja ini keluar jika memang merasa lapar dan panggilan alam waktu tidak bersekolah ataupun liburan sekolah yang hanya dihabiskan dengan memandangi *gadget* setiap harinya.

Sebelum penelitian mengenai tentang peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada seorang remaja, langkah awal yang harus diambil adalah melakukan tinjauan lebih lanjut terhadap penelitian yang telah ada sebelumnya. Tujuannya adalah untuk memahami posisi peneliti dalam penelitian ini terkait peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada remaja tersebut.

Pertama, penelitian Juwi Rayfana Tiwa. yang berjudul “*Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen Zaitun Manado*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara pola asuh orang tua dan kecanduan *game online* pada remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. Dalam penelitian ini, orang tua menerapkan pola asuh demokratis dan berhasil mengontrol kecanduan *game online* pada anak-anak mereka. Penelitian ini menemukan bahwa terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dan kecanduan *game online*. Namun, perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah fokusnya. Penelitian ini lebih memusatkan perhatian pada peran orang tua dalam membimbing dan mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. Sebagai perbandingan, penelitian sebelumnya memfokuskan pada kecanduan *game online* pada remaja secara umum.

Kedua, penelitian Sahidul Bahri Nasution berjudul “*Peran Orangtua Dalam Menghadapu Anak Yang Kecanduan Media Sosial Di Desa Paringgonan Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi peranan orang tua dalam mengawasi anak yang kecanduan media sosial di Desa Paringgonan, serta untuk menilai metode yang digunakan oleh orang tua dalam mengatasi hambatan yang mereka hadapi. Penelitian ini berfokus pada kesamaan dalam hal kecanduan *game online*. Namun, perbedaan yang menjadi fokus penelitian adalah peranan orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan media sosial di Desa Paringgonan, Kecamatan Ulu Barumun, Kabupaten Padang Lawas, berbeda dengan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Desa Jeblogan, Kecamatan Paron,

Kabupaten Ngawi. Penelitian berikutnya yang akan peneliti lakukan akan lebih difokuskan pada peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak, sedangkan penelitian ini mendiskusikan peran orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan media sosial.

Sedangkan penelitian yang peneliti akan teliti ini memiliki berbagai kebiasaan yang berbeda dan dari segi lingkungan yang relius dan pola asuh orang tua pada seorang remaja tersebut. Pada saat sekolah masuk remaja terbiasa terlambat akibat begadang. Bisa diketahui bahwa sebab dari remaja itu begadang adalah bermain *game online*. Setiap pagi orang tua remaja tersebut berteriak dengan kencang untuk membangunkan remaja itu. Walaupun dipanggil berulang kali tetap saja remaja itu bangun kesiangan waktu mau ke sekolah. Selang beberapa hari terlambat ke sekolah orang tua dari remaja di panggil ke sekolah. Cerita dari ibu remaja itu bahwa dipanggil ke sekolah karena anaknya sering terlambat ke sekolah dan juga sering tidur waktu pelajaran yang membuat guru dari remaja tersebut merasa jengkel.

Kebiasaan remaja itu memang sangat berbeda dengan anak diusianya, setelah pulang sekolah remaja tersebut langsung masuk ke kamar dan membuka *gadget* kesayangannya, sampai tidak makan, tidak mengaji dan tidak menjalankan ibadahnya. Padahal saat usia belia remaja itu sering sekali membantu orang tua, mengaji, beribadah dimasjid dengan orang tua, namun akibat dari *game online* yang merubah dirinya menjadi sekarang. Orang tua yang sudah cukup kuat menghadapi pola tingkah laku anaknya akhirnya menerima masukan dari keluarga, tetangga, dan lingkungan sekitar. Sehingga memutuskan untuk mendatangkan guru private untuk membantu membimbing remaja tersebut untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Dalam masa bimbingan tersebut anak remaja itu sedikit demi sedikit mulai berubah menjadi lebih baik.

Walaupun remaja itu kecanduan *game online* namun remaja itu juga memiliki sisi kepribadian yang cukup positif dalam kehidupan efek bermain *game* salah diantaranya yaitu sportifitas untuk saling menghormati dan menghargai lawannya ketika menang dan kalah. Setiap hasil permainan, baik itu kemenangan maupun kekalahan, memiliki potensi untuk mengajarkan seseorang untuk menerima kekalahan tanpa rasa putus asa dan merayakan kemenangan dengan rendah hati serta rasa ingin tahu yang tinggi.

Peristiwa ini terjadi dan dapat dikembangkan oleh segala lapisan masyarakat, terlebih bagi kalangan keluarga. Salah satunya sebagai upaya pembelajaran remaja, serta orang tua tentang bimbingan

orang tua kepada anaknya dan juga pentingnya menjalin hubungan dalam keluarga. Karena dalam kasus ini bimbingan yang diberikan bukan hanya secara umum saja tapi juga dari segi agama. Setiap individu pasti memiliki *self-control* yang berbeda-beda sehingga adanya remaja yang memiliki kecanduan *game online* ini dapat dikembangkan agar bisa mengontrol diri pada setiap keadaan yang dihadapi. Peran orang tua juga sangat fundamental untuk membentuk karakter bagi remaja yang masih awam dalam lingkungan masyarakat ataupun menuju dewasa.

B. Fokus Penelitian

Peneliti memberi titik fokus penelitiannya pada bimbingan yang diberikan orang tua, dimana orang tua mampu membimbing remaja tersebut untuk mengurangi *game online*, memberikan gambaran kepada remaja tersebut dampak apa saja yang akan terjadi. Bagaimana “peran orang tua dalam membantu membimbing remaja yang kecanduan bermain *game online* dan melihat dengan perspektif Bimbingan Konseling Islam”.

C. Rumusan Masalah

Deskripsi yang sudah dijabarkan mengenai latar permasalahan ini, maka rumusan dari pertanyaan disajikan sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku seorang remaja yang kecanduan *game online* di Desa Jepang Wetan Mejobo Kudus?
2. Bagaimana peran orang tua dalam memberikan bimbingan pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Jepang Wetan Mejobo Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Rumusan pertanyaan yang sudah diberikan memunculkan berbagai tujuan yang hendak dicapai, yaitu:

1. Untuk mengetahui perilaku seorang remaja yang kecanduan *game online* di Desa Jepang Wetan Mejobo Kudus.
2. Untuk mengetahui peran orang tua dalam memberikan bimbingan pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Jepang Wetan Mejobo Kudus.

E. Manfaat Peneitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan kontribusi dalam perkembangan kajian dakwah dan

kajian mengenai bimbingan konseling Islam serta memberikan gambaran tentang cara memandang peran orang tua dalam membimbing remaja yang kecanduan game online dari perspektif teori Bimbingan Konseling Islam.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan manfaat sebagai referensi dan edukasi terutama bagi orang tua yang memiliki anak yang kecanduan dengan game online.

F. Sistematika Penulisan

Secara umum, penulis akan memberikan sistem kerangka skripsi berikut ini untuk memberikan gambaran dalam penyusunan skripsi.

1. Bagian Muka

Bagian ini menyajikan susunan legalitas dan berbagai pernyataan peneliti sesuai dengan standarisasi yang sudah diberikan. Isinya yaitu “halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, Abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, dan daftar isi”.

2. Bagian Isi

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini berisikan “latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan”.

BAB II : KERANGKA TEORI

Bagian ini berisikan teori perilaku remaja yang kecanduan *game online*, teori bimbingan konseling Islam, teori remaja, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bagian ini berisikan “jenis dan pendekatan, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data”.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bagian ini berisikan “gambaran obyek, deskripsi data penelitian, analisis data penelitian”.

BAB V : PENUTUP

Bagian ini berisikan penutup yang isinya simpulan dan saran.

3. Bagian Penutup

Bagian ini berisikan “daftar pustaka, lampiran-lampiran , catatan observasi, foto, dsb. Bagian ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, catatan observasi, foto dan lampiran lainnya”.

