

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game secara umum merupakan suatu bentuk permainan. *Game* berkembang dengan sangat cepat, berawal dari *single-players game* kemudian berkembang menjadi *multi-players game*. Seperti *Mario Bross*, *Tetris*, *Contra*, dan *Space War* adalah beberapa *single/double-players game* yang cukup terkenal. *Game* ikut berkembang setelah internet mulai dikenal di tahun 90-an. *Game* tidak lagi dimainkan secara sederhana dengan system *single/doble players*, *game* telah dimainkan dengan jaringan internet atau lebih dikenal dengan *game online*. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Jadi, yang dimaksud dengan *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol game biasa. Selain menggunakan dua perangkat tersebut, *game online* juga bisa dimainkan di laptop, *smartphone*, bahkan di tablet sekalipun. Oleh karena itu, di era global ini permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana dan memiliki penggemar setia.¹

Game online memiliki banyak sekali penggemar, mulai dari anak-anak, remaja, dan bahkan orang dewasa yang mayoritas adalah laki-laki.² Karena *game online* saat ini dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain terkadang tidak saling mengenal. Sehingga dapat menambah koneksi pertemanan melalui dunia virtual. Meski begitu, *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada proses pembelajaran siswa-siswi SD, SLTP, dan SLTA. Meskipun *game online* memberikan dampak positif berupa kesempatan bersosialisasi dengan pemain lainnya. Namun, dampak yang sering dialami oleh siswa-siswi yang sering bermain

¹ Ardi, "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online", *Jurnal Ekspose* 18, No. 1 (2019), 805-806 Diakses 4 Juli 2020 <http://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose>

² Ardi, "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online", 806.

game online adalah dampak negatif berupa rasa ketagihan atau kecanduan untuk terus bermain *game online*.

Dampak negatif *game online* biasanya menyebabkan radiasi pada mata karena memanfaatkan media audiovisual, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala.³ Selain itu, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sebenarnya karena rasa kecanduan. Definisi mengenai kecanduan *game online* menurut Young adalah sebagai berikut: “*an activity or substance we repeated crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequence)*”. Berdasarkan definisi tersebut kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Lebih lanjut Yee mengatakan dalam jurnalnya Ardi, Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online, *Jurnal Ekspose*, jika kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung secara terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu yang bersangkutan.⁴ Dengan memperhatikan definisi tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu aktivitas atau substansi terhadap suatu jenis permainan komputer berupa *game online* yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan hal negatif.

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya, sehingga akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, seperti kecanduan *game online*. Maraknya orang yang memainkan *game online* membuat mereka lupa akan waktu, baik waktu istirahat, bersosialisasi atau beribadah. Terutama bagi orang yang beragama Islam beribadah itu hukumnya adalah wajib, ibadah bagi orang Islam adalah mendirikan shalat. Shalat ialah menghadapkan hati kepada Allah SWT, sebagai ibadah, dalam bentuk pelaksanaan perkataan dan perbuatan yang ditentukan, yang dimulai dengan dengan *takbiratulihram*, dan diakhiri dengan salam, serta menurut syarat-syarat yang telah ditentukan syariat Islam.⁵ Seperti contoh ayat dibawah ini yang menjelaskan mengenai kewajiban dalam

³ Ardi, “Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online”, 803.

⁴ Ardi, “Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online”, 806.

⁵ Muhammad Sholikhin, *Panduan Shalat Lengkap & Praktis* (Erlangga, 2012), 44-45.

shalat, Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Baqarah [2] : 43 dan QS. Al-Ankabut [29] : 45).

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ ﴿٤٣﴾

Artinya:“Dirikanlah shalat, dan keluarkanlah zakat, dan tundukanlah rukuk bersama-sama orang yang rukuk.”
(Q.S Al-Baqarah [2]: 43)⁶

أَتْلُ مَا أُوحِيَ إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ ۖ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ ۚ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ ﴿٤٥﴾

Artinya:“Kerjakanlah shalat sesungguhnya shalat itu mencegah perbuatan yang jahat (keji) dan yang munkar. Sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadah-ibadah yang lain).”
(QS. Al-Ankabut [29] : 45)⁷

Seperti halnya di Dukuh Pondok Desa Karangnongko yang mayoritas para remajanya gemar bermain *game online*. Umumnya, mereka bermain *game online* di teras-teras rumah atau di warung-warung sekitar. Tidak jarang jarak mata mereka dengan *smartphone* begitu dekat. Melihat keadaan tersebut membuat para orang tua merasa khawatir dengan kesehatan anak-anaknya. Apalagi anak-anak mereka lebih memilih bermain *game online* selama berjam-jam yang membuat waktu mereka terbuang sia-sia. Bahkan juga melupakan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar dan juga seorang muslim. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut untuk dijadikan penelitian dengan judul “Peran Bimbingan Orang Tua bagi Remaja Yang Bermain *Game Online* Di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Jepara”.

⁶ Yayasan penyelenggara penterjemah Al-Qur'an, *Az-Zikr (Al-Qur'an Latin dan Terjemah)*, Sinar Baru Al-Gensindo, Bandung, 2017, 13.

⁷ Yayasan penyelenggara penterjemah Al-Qur'an, *Az-Zikr (Al-Qur'an Latin dan Terjemah)*, 829.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian bertujuan membatasi peneliti sehingga terhindar dari tidak terjebak dalam pengumpulan data pada bidang yang sangat umum dan luas atau kurang relevan dalam perumusan masalah dan tujuan beserta manfaat penelitian. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan untuk meneliti “Peran Bimbingan Orang Tua Bagi Remaja Yang Bermain *Game Online* Di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Jepara”.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi psikologi remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko?
2. Apa saja dampak positif dan dampak negatif bagi remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko?
3. Bagaimana peran orang tua dalam membimbing remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kondisi psikologi remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko.
2. Untuk dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif bagi remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko.
3. Untuk dapat mengetahui peran orang dalam membimbing remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara keilmuan hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan atau pengetahuan bagi seseorang yang keseringan bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko.
2. Dapat meningkatkan pengawasan orang tua serta pembatasan terhadap anak-anaknya yang sering bermain *game online*.
3. Memberikan pengetahuan bagi seseorang yang bermain *game online* mengenai dampak negatif dan dampak positifnya.
4. Hasil penelitian juga dapat memberikan kesadaran bagi masyarakat, baik itu anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua agar bijak dalam bermain *game online*.

F. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dengan menggunakan uraian yang sistematis untuk memudahkan pengkajian dan pemahaman terhadap persoalan yang ada. Adapun sistematika dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal ini berisi: halaman judul, halaman pengesahan majelis penguji munaqosyah, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, pedoman trans literasi Arab-Latin, kata pengantar, dan daftar isi.

2. Bagian Isi

Bagian isi ini terdiri dari beberapa bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan, pembahasannya meliputi: latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penelitian.

Bab II Kajian Teori, meliputi: teori yang terkait dengan judul, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

Bab III Metode penelitian, meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, subyek dan objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data dan teknik analisis data.

Bab IV Data dan Analisis, meliputi: gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis data penelitian.

Bab V Penutup, meliputi: kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir ini berisi tentang daftar pustaka, daftar riwayat pendidikan dan lampiran-lampiran.