

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Remaja merupakan suatu masa yang dialami oleh seseorang di dalam kehidupan. Masa remaja (*adolescence*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial-emosional (Santrock, 2003: 26). Seorang remaja memiliki kondisi ideal yang perlu diperhatikan. Kondisi ideal seorang remaja dalam sudut pandang Islam menurut Syaikh Muhammad bin Shaleh alutsaimin *rahimahullah* adalah remaja yang istiqamah dalam beriman kepada Allah SWT. Maksud dari istiqamah beriman kepada Allah SWT adalah seseorang yang meyakini Islam dengan sebenar-benarnya, kemudian dengan bangga mengamalkan segala ajaran Islam dan menjadikan amalan tersebut sebagai target utama di dalam hidupnya sehingga jika tidak mengerjakannya akan membuatnya rugi. Makna lain dari istiqamah beriman kepada Allah SWT adalah remaja yang selalu meneladani sosok Nabi Muhammad SAW baik ucapan maupun perbuatan beliau di dalam kehidupan (Yunita & Mujib, 2021).

Kondisi remaja yang ideal di dalam peraturan sosial dan lingkungan masyarakat adalah mereka yang paham dengan etika serta sopan santun sehingga remaja tahu batasan dalam berfikir dan bertindak, selain itu remaja juga perlu mengetahui tentang bersosialisasi yang baik dan paham dengan tata krama yang berlaku di lingkungan masyarakat. Remaja bukan hanya tahu dan paham tentang tata karma yang berlaku di masyarakat, tetapi remaja juga harus melaksanakannya (Asmuni, 2019).

Pada fase remaja anak sudah mulai untuk bersikap kritis terhadap sesuatu yang ada di dalam hidupnya dan tidak dengan mudah menerima perintah dan pendapat orang lain, sehingga remaja perlu alasan yang jelas terhadap perintah maupun larangan yang diberikan kepadanya. Selain itu remaja juga tidak mudah untuk diyakinkan jika tanpa jalan pemikiran yang jelas. Kondisi remaja yang ideal lainnya adalah remaja yang memiliki perkembangan psikologis dan kekuatan mental yang baik, kemampuan berfikir remaja yang meningkat, remaja mampu mengingat dan memahami sesuatu dengan baik, serta remaja mulai berani untuk mengemukakan pendapat yang ingin disampaikan kepada orang lain (Unayah & Sabarisman, 2015).

Pada kehidupan sekarang banyak remaja yang mengalami krisis karakter yang begitu kuat. Hal ini dapat dibuktikan dengan tingginya tingkat kenakalan remaja, sebagaimana disebutkan dalam data KPAI (Komunikasi Perlindungan Anak Indonesia) pada 2019 jumlah anak dan remaja berhadapan dengan hukum mencapai 1.251 kasus serta penggunaan narkoba, psikotropika, dan zat adiktif (napza) pada anak-anak dan remaja mencapai 344 kasus. Tingginya kasus terhadap kenakalan remaja tersebut sebagai bukti kegagalan para remaja dalam memanfaatkan potensi yang mereka miliki. Sementara itu remaja merupakan kaum muda yang banyak diharapkan sebagai penerus bangsa ini sehingga perlu adanya perbaikan karakter untuk remaja agar dapat mencegah timbulnya kenakalan remaja yang tidak diinginkan (Shidiq & Raharjo, 2018).

Saat ini banyak informasi dari surat kabar dan media massa cetak maupun *online* tentang aksi kriminal yang dilakukan remaja dan kasus-kasus

kehamilan di luar nikah yang korban atau pelakunya adalah remaja. Menurut Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Anak (PPPA) berdasarkan data Simfoni PPA dari 1 Januari 2020 hingga 31 Juli 2020 kasus kekerasan terhadap anak sebanyak 4.332 kasus dengan 4.849 korban, serta korban kekerasan seksual bagi anak berjumlah 2.683 korban. Kenakalan remaja yang terjadi merupakan perilaku yang menyimpang karena tidak sesuai dengan hukum pidana yang ada di masyarakat (Dadan, Sahadi & Meilanny, 2017).

Namun seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan dampak kepada masyarakat khususnya remaja. Perkembangan teknologi yang semakin pesat salah satunya adalah perkembangan internet di kalangan masyarakat. Perkembangan internet ini memberikan kemudahan kepada para penggunanya dalam mengakses informasi. Namun internet tidak hanya digunakan untuk mencari informasi dan berkomunikasi jarak jauh saja, melainkan sudah sampai pada fitur hiburan yang dapat dimainkan oleh penggunanya. *Game online* dapat dimainkan di PC atau *gadget* menjadi sebuah hiburan bagi pengguna internet. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) tahun 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan angka 171,17 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa dan pengguna internet tertinggi berdasarkan usia 15-19 tahun sebesar 91%, perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 93,9% terhubung ke internet melalui *smartphone/tablet*, dan 54,13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain *game online*. Selanjutnya data pengguna *game online* yang terbaru dikeluarkan oleh

Newzoo (Global Games Market Report) pada tahun 2018, menunjukkan bahwa jumlah pengguna *game online* di dunia sebanyak 2,3 miliar, kemudian pengguna *game online* di kawasan Asia Pasifik berjumlah 1,2 miliar atau 50% dari total populasi pengguna *game online* di dunia, dan di Indonesia sendiri jumlah pengguna *game online* mencapai 82 juta jiwa, bahkan Indonesia saat ini menempati peringkat ke 17 di dunia dengan pendapatan melalui *game online*. Intensitas bermain yang tinggi menyebabkan remaja mengalami kecanduan *game online*, hal ini disebabkan oleh faktor usia perkembangan remaja yang berada pada fase lebih suka mencoba hal-hal yang baru di dalam kehidupan untuk mendapatkan kesenangan (Mais, Rompas & Gannika, 2020).

Remaja merupakan fase yang masih butuh pendampingan dari orang tua dan lingkungan sekitar di dalam kehidupannya, sehingga jika kurang pendampingan dan remaja terlalu berlebihan dengan bermain *game online* maka yang terjadi adalah remaja mengalami kecanduan bermain *game online* yang efeknya sangat beresiko bagi remaja. *Game online* akan memberikan banyak dampak bagi orang-orang yang memainkannya, baik dampak positif maupun dampak negatif. *Game online* akan berdampak positif bagi remaja jika dimainkan sesuai dengan porsinya. Adapun beberapa dampak positif dari *game online* adalah kecepatan berfikir, kreativitas, dan berinteraksi sosial. Namun jika terlalu berlebihan dan larut dalam bermain *game online* akan menyebabkan banyak dampak negatif. Adapun beberapa dampak negatif dari *game online* adalah kecanduan, mengganggu waktu, dan perubahan psikologis. *Game online* yang dimainkan secara berlebihan akan menyebabkan munculnya banyak gejala yang menyerupai zat adiktif pada individu. Sehingga pada akhir

tahun 2017 lalu World Health Organization (WHO) menjelaskan sekaligus menetapkan dalam *International Classification of Diseases* (ICD) bahwa kecanduan game atau *Internet Game Disorder* adalah suatu penyakit gangguan mental (Utami & Hodikoh, 2020).

Dengan demikian remaja merupakan masa yang kritis dalam perkembangan individu karena mereka dituntut untuk menghadapi berbagai kondisi baik positif atau negatif untuk mempersiapkan diri memasuki masa dewasa. Pada masa yang penuh dengan gejolak emosi ini remaja dituntut untuk melakukan adaptasi atau penyesuaian diri dalam menanggulangi tekanan yang dihadapinya, remaja harus beradaptasi dengan perubahan fisik, emosi, sosial dan aturan. Namun pada kondisi ini tidak semua remaja berhasil melakukan adaptasi dan mampu menyelesaikan tekanan yang dihadapi dengan baik. Remaja yang berhasil melalui fase ini dengan baik, mereka akan berkembang menjadi pribadi yang sehat, sedangkan yang mengalami hambatan menyebabkan munculnya permasalahan psikologis dan kesehatan mental (Aliza, 2015).

Remaja merupakan seorang anak dari kedua orang tuanya dan bagian dari suatu keluarga, sehingga peran keluarga khususnya peran orang tua dalam mendidik anak agar sesuai apa yang diharapkan. Orang tua memiliki peran penting dalam mendidik anak, tidak terkecuali di dalam masalah remaja yang bermain *game online*. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* tentu terlepas dari beberapa faktor. Salah satu faktor yang paling mempengaruhi adalah kurangnya kontrol dari orang tua terhadap anak. Kurangnya kontrol dari

orang tua menggambarkan bahwa orang tua melewatkan peran mereka di dalam keluarga agar membentuk sikap dan perilaku anak (Tiwa, Palandeng & Bawotong, 2019).

Orang tua memiliki peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Maka dari itu orang tua bertanggung jawab untuk memberikan kasih sayang dan perhatian kepada anak sejak usia dini. Karena perhatian dan kasih sayang yang diberikan oleh orang tua kepada anak akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Ketika orang tua bisa memberikan kasih sayang dan perhatian dengan baik kepada anak, maka anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan baik. Namun sebaliknya jika orang tua kurang dalam memberikan kasih sayang dan perhatian kepada anak, maka pertumbuhan dan perkembangan anak akan terhambat. Sehingga orang tua perlu memperhatikan peran mereka sebagai orang tua kepada anak.

Anak adalah anugerah dan amanah dari Allah SWT yang harus dipertanggungjawabkan oleh setiap orang tua dalam berbagai aspek kehidupan. Diantaranya bertanggung jawab dalam pendidikan, kasih sayang, penanaman aqidah, dan kesehatan. Sehingga orang tua disebut sebagai guru pertama di dalam kehidupan anak. Ketika anak hadir di dalam keluarga, maka orang tua memiliki tanggung jawab besar dalam hal mendidik anak. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Al Quran surah At-Tahrim ayat 6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ  
اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”. (QS. At-Tahrim: 6)

Ayat di atas menjelaskan bahwa orang-orang beriman diminta oleh Allah SWT untuk memelihara diri sendiri dan keluarga termasuk anak mereka dari siksa api neraka. Sehingga orang tua menjadi pihak yang paling bertanggung jawab memelihara anak mereka karena anak merupakan amanah bagi orang tua dan orang tua harus menjaganya serta mendidiknya sesuai dengan ajaran Islam. Anak akan menjadi seseorang yang baik jika orang tua mampu memeliharanya dengan baik, namun anak akan menjadi seseorang yang tidak baik jika orang tua kurang dalam menjaga dan memelihara anak mereka.

Selain sebagai amanah dari Allah SWT yang harus dijaga dan dipelihara, anak merupakan ujian bagi orang tua di dunia dan orang tua harus menjalankannya. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Al Quran surah Al-Anfal ayat 28 yang berbunyi:

وَأَعْلَمُوا أَنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

“Dan ketahuilah, bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah-lah pahala yang besar”. (QS. AlAnfal: 28)

Ayat di atas menjelaskan bahwa salah satu ujian yang diberikan oleh Allah SWT kepada orang tua adalah anak-anak mereka. Maka dari itu orang tua diminta untuk benar-benar bertanggung jawab dengan amanah anak-anak mereka sekaligus menjadi ujian bagi orang tua. Karena itu mendidik anak adalah tanggung jawab orang tua dan ketika orang tua mampu mendidik

anakanak mereka dengan baik sesuai ajaran Islam maka Allah SWT akan membalasnya dengan pahala yang besar.

Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, anak cenderung akan meniru kebiasaan-kebiasaan yang diberikan oleh orang tua kepada anak. Sehingga orang tua harus memberikan keteladanan yang baik bagi anak-anak mereka sejak usia dini. Orang tua memberikan contoh yang baik dan menjadi panutan serta teladan bagi anak-anak mereka merupakan bagian dari mendidik anak. Selain itu orang tua juga perlu memperhatikan peran mereka sebagai orang tua terhadap anak-anak mereka dengan penuh rasa tanggung jawab.

Orang tua mendidik anak sejak usia dini merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan anak. Namun dalam prakteknya masih banyak orang tua yang kurang bertanggung jawab terhadap anak-anaknya dan cenderung lalai terhadap anak-anak mereka. Masih banyak anak-anak yang kurang mendapatnya hak mereka dari orang tua, seperti hak kasih sayang dan perhatian. Terkadang orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga lalai untuk memberikan perhatian dan kasih sayang terhadap anak-anak mereka.

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih membuat anak-anak ikut dalam perkembangan dunia *online*, sehingga kini banyak anakanak gemar bermain *game online* dan orang tua cenderung membiarkan serta memberikan ruang bebas untuk anak-anak mereka bermain *game online*. Fenomena banyak anak-anak bermain *game online* juga terjadi di Pedukuhan Mertosanan Kulon. Terdapat banyak dari kalangan anak-anak dan remaja bermain *game online*, baik bermain sendiri maupun bersama teman-temannya. Sering terlihat anak-anak dan remaja di Pedukuhan Mertosanan Kulon

berkumpul di suatu tempat untuk bermain *game online* bersama temantemannya dengan waktu yang lama. Sehingga sering terjadi anak-anak dan remaja bermain *game online* hingga larut malam dan membuat mereka mengalami kemunduran dalam ibadah. Banyak anak-anak dan remaja di Pedukuhan Mertosanan Kulon bermain *game online* karena kurang pengawasan dari orang tua. Masih banyak orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya hingga lupa untuk mengawasi anak-anaknya, sehingga banyak orang tua yang kurang dalam mendidik anak-anaknya hingga cenderung membiarkan mereka bermain *game online*. Selain itu beberapa orang tua lebih memilih untuk memfasilitasi anak-anak mereka dalam bermain *game online* dibandingkan memperhatikan peran mereka sebagai orang tua dalam mengawasi anak-anaknya saat bermain *game online*. Banyak orang tua belum mengerti tentang bahayanya kecanduan *game online* bagi anak-anak mereka, sehingga orang tua cenderung membebaskan dan membiarkan anak-anak mereka untuk bermain *game online*.

Kecanduan *game online* pada remaja yang terus terjadi dan kurang sadarnya keluarga khususnya orang tua terhadap bahaya dari kecanduan *game online* pada remaja di dalam kehidupan dikhawatirkan akan adanya peningkatan kecanduan *game online* pada remaja dan juga permasalahan psikologis bagi remaja yang mengalami kecanduan *game online* yang tidak ditangani secara tepat. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul ***“Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Masalah Psikologis Anak Akibat Kecanduan Game Online”***.

## **1.2 Pokok dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Pokok Masalah**

Penelitian ini berfokus pada peran orang tua dalam mengatasi masalah psikologis anak akibat kecanduan *game online*.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

1.2.2.1 Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi masalah psikologis anak akibat kecanduan *game online* di Pedukuhan Mertosanan Kulon, Kalurahan Potorono, Kapanewon Banguntapan, Kabupaten Bantul?

1.2.2.2 Apa saja gangguan psikologis anak kecanduan *game online* di Pedukuhan Mertosanan Kulon, Kalurahan Potorono, Kapanewon Banguntapan, Kabupaten Bantul?

1.2.2.3 Apa saja indikator anak mengalami kecanduan *game online* di Pedukuhan Mertosanan Kulon, Kalurahan Potorono, Kapanewon Banguntapan, Kabupaten Bantul?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

1.3.1.1 Mendeskripsikan pemahaman peran orang tua dalam mengatasi masalah psikologis anak akibat kecanduan *game online* di Pedukuhan Mertosanan Kulon, Kalurahan Potorono, Kapanewon Banguntapan, Kabupaten Bantul.

1.3.1.2 Mendeskripsikan kondisi psikologis anak kecanduan *game online* di Pedukuhan Mertosanan Kulon, Kalurahan Potorono, Kapanewon Banguntapan, Kabupaten Bantul.

1.3.1.3 Menjelaskan indikator anak mengalami kecanduan *game online* di Pedukuhan Mertosanan Kulon, Kalurahan Potorono, Kapanewon Banguntapan, Kabupaten Bantul.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat dalam mengembangkan teori-teori keilmuan di bidang ilmu konseling keluarga. Kemudian secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi lurah Kalurahan Potorono serta para kepala dukuh dan ketua RT yang berada di Kalurahan Potorono dalam membantu mengatasi permasalahan psikologis anak akibat kecanduan *game online*.

## **1.4 Sistematika Penulisan**

Skripsi ini terdapat (lima) 5 bab, yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka dan kerangka teori, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan, dan penutup.

### **1.4.1 Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini terdapat (empat) 4 sub bab, yaitu latar belakang masalah, pokok dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **1.4.2 Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori**

Pada bab ini terdapat (dua) 2 sub bab, yaitu tinjauan pustaka dan kerangka teori. Tinjauan pustaka sebagai acuan dan perbandingan dari hasil penelitian terdahulu. Adapun kerangka teori sebagai uraian dan

penjelasan mengenai variabel penelitian dan membangun konsepsi atau kerangka berpikir dalam penelitian.

#### 1.4.3 Metodologi Penelitian

Pada bab ini terdapat (lima) 5 sub bab, yaitu pendekatan dan jenis penelitian, operasional konsep, lokasi dan subyek penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

#### 1.4.4 Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini terdapat (dua) 2 sub bab, yaitu gambaran umum dan hasil penelitian. Gambaran umum membahas tentang lokasi penelitian. Sedangkan hasil penelitian membahas tentang proses pengumpulan data penelitian, peran orang tua mengatasi masalah anak, gangguan psikologis anak kecanduan *game online*, dan indikator anak mengalami kecanduan *game online*.

#### 1.4.5 Penutup

Pada bab ini terdapat (dua) sub bab, yaitu simpulan hasil penelitian dan saran terkait hasil penelitian.