

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi pada masa sekarang sangat dibutuhkan baik dalam bidang pendidikan, kesehatan maupun bidang hiburan semata. Teknologi yang banyak digemari dari semua kalangan pada saat ini adalah teknologi internet (Pratama, 2020, hal. 111). Manusia kini berada pada zaman yang semakin modern dan berkembang pesat. Perkembangan yang menonjol pada saat ini antara lain yaitu berkembangnya teknologi internet yang dihasilkan dari kreativitas manusia, keberadaan teknologi internet pada saat ini sangat berguna baik dalam bidang pendidikan, ilmu pengetahuan maupun kesehatan. Perkembangan tersebut banyak memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia. Pengaruh tersebut memberikan nilai-nilai yang negatif dan positif, tergantung bagaimana setiap manusia menggunakannya.

Seiring dengan berkembangnya teknologi maka hal ini juga mempunyai dampak dalam aspek sosial dan budaya, diantaranya adalah menurunnya moral di kalangan warga masyarakat khususnya remaja dan pelajar, kenakalan dan tindakan menyimpang di kalangan remaja dan pelajar semakin meningkat seperti halnya perkelahian, corat coret, pelanggaran lalu lintas sampai tindak kejahatan yang bisa membahayakan orang lain serta pola interaksi antar manusia yang berubah (Fitri, 2017, hal. 121). Remaja sekarang termasuk generasi milenial karena mereka sangat akrab dengan handphone, gadget dan alat telekomunikasi lain dengan system android, dimana alat ini akan langsung menghubungkan penggunaanya pada layanan aplikasi media social yang ada di telepon seluler. Generasi millennial merupakan generasi pengguna media sosial, baik untuk kepentingan pribadi, kelompok, ekonomi, eksistensi bahkan pencarian informasi (Ainiyah, 2018, hal. 223).

Hasil riset, yang dirilis oleh Majalah Marketeers, yang dilakukan oleh MarkPlus Insight Angka pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia

masih didominasi oleh anak muda dari kelompok umur 15-30 tahun, mereka menggunakan Internet lebih dari 3 jam sehari. Hal ini disebabkan karena fitur Internet yang mudah dijumpai di setiap alat komunikasi seperti handphone dan gadget (Ainiyah, 2018, hal. 225). Dari beberapa jenis internet, terdapat salah satu perkembangan internet yang selama ini menjadi hal yang sangat disukai oleh semua jenis usia yaitu *game online*.

Game online adalah permainan yang memiliki unsur hiburan dan dapat dilakukan pada saat waktu luang dan bersifat menghibur, sedangkan menurut Adam & Rolings dalam jurnal Pratama, dkk *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dan dihubungkan oleh jaringan internet (Pratama, 2020, hal. 111).

Game Online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis *game online*, mulai dari *game online* yang ber-genre Perang, Balapan, Olahraga dll. Game dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing (Surbakti, 2017, hal. 29).

Game online pada dasarnya ditujukan untuk menghilangkan kejenuhan atau refreshing otak agar tidak stress setelah melakukan aktivitas yang melelahkan, namun pada akhirnya bermain game online juga dapat menyebabkan dampak negatif diantaranya adalah menimbulkan kecanduan (*adiksi*) , mendorong seseorang untuk melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, pemborosan, perubahan pola makan, istirahat yang tidak teratur yang mengganggu kesehatan (Surbakti, 2017, hal. 35). Oleh karena itu bagi yang bisa menggunakan *game online* dengan bijak dan benar maka bisa berdampak positif, sebaliknya jika *game online* digunakan secara tidak benar maka akan memiliki banyak dampak negatif baik dari segi

waktu, uang, kesehatan, psikologi dan sosial. Hal ini dapat memacu pertumbuhan perkembangan remaja yang buruk di saat usianya sudah beranjak dewasa.

Salah satu *game online* yang banyak digemari masyarakat terutama remaja adalah game Freefire. Freefire dirilis pada 30 september 2017 game ini menjadi game yang paling populer dikalangan anak remaja sehingga freefire memiliki peringkat pertama game yang terlaku di playstore. Dalam sebuah surat kabar online yang ditulis oleh Nadia Riska Nurlutfianti dikabarkan bahwa seorang remaja asal Bangka Barat mengalami gangguan mental setelah keseringan bermain game eSports Free Fire yang membuatnya terkena penyakit gaming disorder. Menurut Rakhmawati Tri Lestari, selaku psikolog klinis di RSJ Sungailiat Bangka Belitung, mengatakan bahwa remaja yang tak disebutkan namanya menghabiskan kuota 30GB dalam waktu satu bulan untuk bermain game sampai memunculkan perubahan perilaku dalam kesehariannya. Menurut dugaan yang dikabarkan oleh laman *esports.id*, remaja tersebut mengalami kecanduan bermain game Free Fire dalam jangka waktu yang lama. Remaja itu diyakini sudah main sejak awal-awal peluncuran Free Fire pertama kali dirilis pada bulan Maret 2017 silam, maka ia sudah kecanduan selama dua tahun terakhir. Pasalnya, perilakunya kerap berubah menjadi kasar dan mengancam yang mengindikasikan bahwa ia perlu dengan segera mendapatkan pertolongan. Namun, terdapat dugaan lain yang menyatakan bahwa perubahan perilaku juga bisa diakibatkan adanya kesalahan pola asuh (Nurlutfianti, 2019, hal. 1).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sepri Ridho (2018), dampak pemain *game online* terhadap religiusitas remaja diantaranya, ialah: menurunnya kegiatan ibadah sholat 5 waktu, kurang baiknya akhlak kepada orang tua dan menurunnya kegiatan aktivitas remaja masjid (Ridho, 2018, hal. 76). Oleh karena itu dalam hal ini seseorang yang sering bermain *game online* bisa berdampak buruk terhadap religiusitasnya.

Dampak dari permasalahan kecanduan *game online* dapat merusak aqidah serta akhlak generasi muda Indonesia khususnya generasi umat muslim dan sudah menjadi tugas pokok bagi penyuluh agama sebagaimana fungsinya berdasarkan keputusan menteri agama (KMA) nomor 79 tahun 1985 mengenai fungsi penyuluh agama, yaitu fungsi informatif edukatif, konsultatif dan advokatif, serta penyuluh agama juga sebagai *agent of change* dapat membantu mengarahkan masyarakat yang telah kecanduan *game online* untuk dapat merubah kebiasaan buruk yaitu candu *game online* dan menanamkan nilai-nilai religiusitas agar dapat memperkuat aqidah serta akhlak masyarakat (Adela, 2020, hal. 11). Berdasarkan pemaparan diatas terdapat ciri-ciri religiusitas yaitu akhlak remaja, dimana hal ini merupakan suatu hal yang penting untuk kebaikan remaja sendiri.

Religiusitas adalah seberapa jauh pengetahuan, seberapa kokoh keyakinan, pelaksanaan ibadah dan kaidah dan seberapa dalam penghayatan atas agama yang dianut (Candra, 2018, hal. 15). Religiusitas merupakan sikap keagamaan yakni suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut untuk bertingkah laku sesuai ketaatannya terhadap agama. Religiusitas sangat penting mengingat hal ini sangat berhubungan dalam kehidupan sehari-hari.

Religiusitas pada remaja masih perlu pendampingan atau arahan dari orang tua karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaiannya dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya. Jika remaja tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksanakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan remaja masjid (Izza, 2019, hal. 5).

Dalam melihat religiusitas remaja, dapat dilihat dari dimensi-dimensi religiusitas yang menjadi pijakan dalam menganalisa faktor-faktor

pembentuk religiusitas, terdapat empat dimensi religiusitas yaitu keyakinan, ritual, sosial dan komitmen. Potensi beragama seseorang telah ada sejak lahir namun seiring berjalannya waktu, potensi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dalam faktor lingkungan contohnya teman sebaya, maupun faktor dari keluarga sendiri.

Banyak remaja sekarang yang tanpa sadar telah merubah akhlak mereka dengan alasan karena kesal dalam bermain *game online*, sehingga remaja sekarang banyak menggunakan kata-kata yang kotor, kata-kata yang tidak seharusnya diucapkan kepada orang yang lebih tua, adanya *game online* juga memberi dampak buruk terhadap perkembangan remaja yang seharusnya banyak melakukan hal-hal positif akan tetapi dimasa sekarang remaja banyak menghabiskan waktu didepan gadget hanya untuk bermain *game online*, bermalas-malasan bahkan sampai menghabiskan banyak uang hanya untuk membeli pulsa yang digunakan untuk bermain game online, aktivitas remaja yang bersifat keagamaan juga menurun (Firdaus, 2018, hal. 171). Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian sangat penting dilakukan mengingat remaja sekarang banyak yang sering bermain *game online* dan lebih mementingkan bermain *game online* daripada hal yang menyangkut keagamaan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana religiusitas remaja *gamer* desa badau belitung?

C. Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis religiusitas remaja *gamer* desa badau belitung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan serta data terbaru terkait religiusitas pada remaja yang sering bermain *game online*.

b. Hasil penelitian dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti-peneliti yang ingin meneliti tentang religiusitas pada remaja yang sering bermain *game online*.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi penulis merupakan wahana untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman khususnya terkait dengan religiusitas pada remaja yang sering bermain *game online*.

b. Bagi orang tua sebagai acuan untuk melakukan pengawasan dan kontrol terhadap remaja yang bermain *game online* dengan tujuan dapat melakukan aktivitas lain khususnya dalam bidang keagamaan dengan tepat waktu.

c. Bagi remaja sebagai bahan renungan dengan tujuan dapat mengontrol diri pada saat bermain *game online*