

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hingga saat ini teknologi berkembang secara drastis bahkan hingga mendunia karena sudah banyak pembaharuan inovasi-inovasi serta penemuan sederhana sampai ditingkat kerumitan yang tinggi. *Gadget* adalah salah satu bagian dari hasil perkembangan sebuah teknologi. Salah satu perkembangan teknologi yang berpengaruh terhadap banyaknya perubahan karena memiliki kemajuan yang pesat yaitu jaringan internet. Jaringan internet tersebut bisa digunakan salah satunya untuk game online. Pemanfaatan game online sebagai sarana media untuk hiburan, mengisi waktu luang, kesenangan pribadi maupun tantangan.

Dalam penelitian Henry (2005) menjelaskan bahwa pengguna game online secara umum bukan diperuntukkan bagi kalangan anak-anak saja, namun game online sudah memiliki pasarnya sendiri di kalangan remaja karena game online juga menawarkan beberapa fitur yang sudah variatif sehingga dari penjelasan tersebut telah diketahui bahwa pengguna game online memiliki rentan usia dari 12 tahun sampai 35 tahun.

Menurut data dari Newzoo game online sudah menjadi sarana hiburan yang sangat dekat di kalangan masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia menjadi pengguna game online dengan jumlah kurang lebih 52 juta jiwa dengan tingkat global ke 17 karena mencapai jumlah pemain game online terbanyak. Selain itu, Indonesia menyumbang dengan jumlah USD 624 juta yang setara dengan Rp 8,7 triliun dalam penggunaan game online di tahun 2019 serta ada prediksi akan meningkat di tahun 2020. Di Indonesia pada tahun 2010 jumlah pengguna game online mencapai jumlah 50% dari kalangan pelajar maupun mahasiswa. Selain itu, di Indonesia dengan kualifikasi umur di tahun 2016 terdapat 24,4 juta atau 18,4% pengguna internet memiliki rentan usia 10 tahun sampai 24 tahun serta adanya penambahan yang sangat signifikan pada tahun 2017 yang mencapai angka 75,50% selain itu, intensitas penggunaan internet dalam hal bermain game online sebanyak 1-5 jam perhari.

Berdasarkan penjelasan statistik diatas, terlihat angka yang cukup fantastis dalam memberikan gambaran terkait pesatnya sebuah perkembangan internet di Indonesia sehingga dirasa bahwa cukup penting untuk mendapatkan perhatian tentang adanya permasalahan bagi pengguna internet yang mayoritasnya adalah penduduk dengan usia muda serta produktif. Pengguna game online ini bisa kita jumpai di banyak tempat seperti di warung, tempat nongkrong, kantor, maupun sekolah. Hal tersebut terjadi karena pengguna game online tidak memandang usia.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan dikalangan mahasiswa, rata-rata waktu yang dihabiskan oleh mahasiswa dalam bermain game online adalah 3-6 jam dalam sehari. Dengan adanya hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa dalam kehidupan mahasiswa rata-rata dihabiskan dengan bermain game online. Maraknya penggunaan game online saat ini bukan lagi hanya untuk hiburan saja, namun berguna untuk mendapatkan keuntungan bagi pengguna yang memainkannya. Selain itu, bukan hanya untuk menghasilkan uang serta prestasi saja, jika sudah terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online akan menyebabkan dampak buruk bagi penggunanya. Salah satu dampak yang dihasilkan yaitu menurunnya pelaksanaan ibadah pada mahasiswa.

Berdasarkan penjelasan diatas maka, peneliti tertarik untuk memperoleh gambaran realita dengan jelas jika bermain game online tidak hanya berdampak positif bagi penggunanya, namun memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi pelaksanaan ibadah bagi mahasiswa. Sehingga, perlu diadakan penelitian dengan judul “Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Pada Mahasiswa (Studi Kasus UKM E-Sport Arena Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).”

1.2 Identifikasi Masalah

Penelitian ini dilakukan di UKM E-Sport Arena Universitas Muhammadiyah Yogyakarta karena peneliti melihat bahwa bermain game online dapat berdampak yaitu salah satunya adalah menurunnya pelaksanaan ibadah shalat pada mahasiswa, jika hal tersebut dilakukan secara terus-menerus akan menjadi masalah bagi generasi masa depan. Sehingga peneliti perlu melakukan penelitian ini guna mengarahkan permasalahannya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, peneliti dapat merumuskan masalah, yaitu:

1. Bagaimana dampak dari bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat pada mahasiswa di UKM E-Sport Arena Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
2. Apa saja upaya yang dilakukan oleh mahasiswa di UKM E-Sport Arena Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk meminimalisir dampak dari bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan dampak-dampak dari bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat pada mahasiswa di UKM E-Sport Arena Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
2. Menyebutkan upaya apa saja yang dilakukan oleh mahasiswa di UKM E-Sport Arena Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk meminimalisir dampak dari bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat.

1.5. Manfaat Penelitian

Tercapainya sebuah tujuan dari adanya penelitian, maka peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat, seperti:

a. Secara Teoritis

Secara Teoritis diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai:

1. Diharapkan penelitian ini bisa menambah kepustakaan di Fakultas Agama Islam dan Komunikasi Penyiaran Islam serta bisa dijadikan studi banding bagi penelitian lain.
2. Diharapkan penelitian ini bisa bermanfaat dalam pengembangan teori yang memiliki keterkaitan terhadap dampak dari bermain game online dalam pelaksanaan ibadah.

b. Secara Praktis

Secara Praktis diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai:

1. Diharapkan penelitian ini bisa memberi kesadaran bagi masyarakat umumnya terkait penggunaan game online agar tidak berdampak negatif dalam pelaksanaan ibadah.
2. Diharapkan penelitian ini bisa menambah informasi untuk para pendakwah terkait dampak dari bermain game online terhadap kegiatan ibadah, guna memberikan arahan untuk para remaja.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini memiliki lima bab yang dapat diuraikan dalam setiap sub bab, yaitu:

- Bab I : Bab ini merupakan bab pendahuluan yang berisikan latarbelakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.
- Bab II : Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka atau penelitian terdahulu dan landasan teori yang relevan dengan tema skripsi.
- Bab III : Pada bab ini, peneliti menuliskan secara rinci tentang metode yang digunakan saat penelitian. Metode penelitian ini terdiri dari pendekatan penelitian, operasionalisasi konsep, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data.
- Bab IV : Pada bab ini, peneliti menuliskan hasil penelitian dan pembahasan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan.
- Bab V : Pada bab terakhir ini memuai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, keterbatasan penelitian dan saran-saran. Kesimpulan akan memuat secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang berhubungan dengan masalah penelitian. Peneliti mendapatkan kesimpulan berdasarkan analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Saran dirumuskan berdasarkan hasil penelitian dan uraian mengenai langkah-langkah yang perlu diambil oleh pihak terkait dengan hasil penelitian yang berkaitan.