

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi di masa sekarang ini sudah semakin canggih dan berkembang pesat. Salah satu yang ditawarkan dalam produk teknologi saat ini adalah *game online*. Dengan adanya *game online* akan memberikan manfaat sebagai hiburan seseorang (Syahran, 2015). *Game online* sudah diminati banyak kalangan dari anak-anak hingga orang tua sekalipun.

Game online menjadi tren baru yang sudah banyak diminati karena dapat bermain dengan banyak orang dan lokasi dimanapun serta kapanpun. *Game centre* sekarang ini ramai dikunjungi pagi hingga malam hari bahkan ada yang rela mengantri sampai berjam-jam (Kristanty & Sunarya, 2019). *Game online* juga membuat orang lupa dengan waktu dikarenakan bermain *game* dapat membuat seseorang lupa dengan aktivitas lain yang harus dilakukan. Para *gamers* mampu bertahan tanpa melakukan aktivitas yang lain dengan duduk berlama-lama (S. Ridho, 2018). *Game online* memiliki dampak positif serta dampak negatif pada penggunanya.

Dampak positif dari seseorang yang bermain *game online* dapat memberikan latihan pada otak dikarenakan *game online* dapat mengasah keterampilan, *refreshing* untuk menghilangkan kejenuhan dan pola pikir baik dalam hal logika maupun pemecahan masalah (Putra et al., 2019). Dampak negatif dari *game online* dapat merubah mood sehingga dapat membuat seseorang tersebut menjadi mudah marah bahkan tidak berkonsentrasi terhadap hal yang akan dilakukan. Beberapa kasus banyak menyebutkan bahwa para *gamers* sampai tidak mandi, tidak makan dan tidak tidur. Hal ini menjadi *addict* bagi seseorang yang melakukannya. Dalam agama islam telah memberikan pandangan bahwa jangan berlebihan dalam melakukan hal apapun.

Ada banyak *gamers* yang mengalami kecanduan game online yang lebih mementingkan game daripada ibadahnya, sehingga semakin jauh dari sisi Allah SWT. Allah telah berfirman bahwa berada di sisi Allah SWT jauh lebih baik daripada permainan, hal ini dibahas dibahas dalam surah Al-Jumuah ayat 11 yang berbunyi :

وَإِذَا رَأَوْا تِجْرَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ
الرَّزَاقِينَ

Artinya : Dan apabila mereka melihat permainan atau perniagaan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan”, dan Allah sebaik-baik pemberi rezeki. (Q.S Al-Jumuah : 11). *Game online* banyak dimainkan oleh remaja.

Masa remaja awal merupakan masa peralihan mulai dari anak-anak menuju dewasa (Ja'far, 2018). Perubahan yang terjadi adalah baik dalam perubahan fisik, minat, sikap, emosi, maupun perilaku. Hadirnya *game online* membawa pengaruh baik dalam adaptasi maupun perkembangan pribadi. Adanya *game online* dapat menimbulkan efek atau dampak menurunnya aktivitas keagamaan. Pada rentang usia 21-35 tahun laki-laki sebesar 26% dan wanita sebanyak 21%. Sedangkan dibawah 18 tahun sebesar 27%, 18-35 tahun sebesar 29% dengan didapatkan hasil akhir sebanyak 59% yang memainkan game adalah laki-laki dan wanita sebanyak 41% (Arsy, 2019).

Pesatnya perkembangan pada dunia teknologi di era globalisasi terjadi banyak perubahan serta memberikan pengaruh di kehidupan manusia, seperti perubahan pada media hiburan, sehingga mempengaruhi nilai yang dimiliki oleh individu. Perkembangan teknologi ini sudah membuat mereka melupakan jati diri mereka. Munculnya media hiburan yang disajikan dalam

bentuk *game online* ini tidak sedikit membuat remaja menjadi adiksi terhadap *game* tersebut (Masya & Candra, 2016). Pada usia seperti sekarang ini digunakan untuk belajar ataupun berinteraksi dengan sebayanya. Banyak hal yang terjadi akibat terlalu sering bermain *game online* diantaranya muncul masalah dalam dirinya, menurunnya tingkat prestasi hal ini dikarenakan kurangnya waktu belajar akibat terlalu fokus bermain *game*, muncul penyakit pada fisiknya, semakin jauh dengan orang disekitar karena tidak melakukan interaksi bahkan yang lebih parah berani bertindak criminal (Cahyo, 2019).

Fenomena *game online* sampai saat ini belum banyak dibahas di Indonesia sehingga dapat membahayakan bagi para remaja khususnya mahasiswa. Mahasiswa yang bertempat tinggal di perkotaan ini lebih rentan terhadap bahaya kecanduan *game online*. Apalagi mahasiswa yang kebanyakan berasal dari kawasan urban yang jauh dari pengawasan keluarga. Peran keluarga sebagai pembimbing serta pengawas sangat diperlukan (Riski, 2017). Hal ini sulit dilakukan oleh keluarga dikarenakan jarak yang jauh sehingga tidak dapat terkontrol. Mahasiswa merupakan tahap perkembangan masa remaja akhir dikarenakan sudah mendapat kebebasan dalam menentukan aktifitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan *Game online* bisa mempengaruhi perilaku keagamaan seorang remaja. Seorang remaja harus memiliki tingkat spiritual yang tinggi karena spiritual merupakan hal dasar kehidupan manusia yang berasal dari rohani dan jiwa seseorang dalam menjalani aktivitas di hidupnya seperti bersosialisasi dengan manusia lainnya (Darmawan & Wardhaningsih, 2020). Dengan terpenuhinya kebutuhan rohani maka remaja dapat membedakan mana yang baik dan mana yang dilarang oleh-Nya. Penanaman keagamaan harus dilakukan agar dapat meningkatnya tingkat religiusitas pada remaja. Tidak semua manusia memiliki sikap, perasaan, perilaku dan pengetahuan yang sama dalam beragama.

Spiritual pada seseorang sangat memerlukan pendampingan serta arahan orang tua dikarenakan masih pada tahap pengembangan dalam pola pikir sehingga dapat mempengaruhi dalam menilai keagamaannya (Izza, 2019). Seseorang tidak dapat mengaplikasikan nilai-nilai keagamaan dengan baik dan benar, maka hal ini akan berdampak pada kurangnya ketaatan seperti melaksanakan ibadah, mengaji maupun kegiatan keagamaan yang diadakan di lingkungan tempat tinggalnya. Meningkatnya spiritualitas maka akan bertambah ketaatan baik dalam menjalankan semua perintah-Nya maupun menjauhi semua larangan-Nya.

Keberagamaan identitas didefinisikan sebagai sifat yang terjadi pada diri manusia dimana individu berkomitmen terhadap keyakinan dalam beragama dan hal ini didapatkan dari pengalamannya (Balkin, Schlosser & Levitt, 2009). Seseorang muslim bisa dilihat dan dinilai dari cara seseorang dalam menjalankan rukun iman dan rukun islam. Dimulai dari cara berbicara, berpakaian, berinteraksi serta taat dalam menjalankan ajaran agamanya.

Peneliti melihat kejadian banyaknya mahasiswa bermain *game online* pada saat masuknya waktu sholat dan tidak segera melakukan kewajiban tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pengalaman spiritual mahasiswa yang mengalami adiksi game online.

B. RUMUSAN MASALAH

Perkembangannya teknologi sudah semakin pesat dalam media hiburan dengan menawarkan fasilitas *game online* yang banyak diminati semua kalangan. *Game online* banyak diminati karena bisa dimainkan dimana saja. Sehingga seseorang yang bermain *game online* sampai lupa dengan waktu dan membuat seseorang tidak melakukan aktivitas yang lainnya. Game online mempunyai dampak yang positif akan tetapi juga

mempunyai dampak negatif sehingga akan membuat seseorang menjadi *addict* pada *game online*. *Game online* banyak dimainkan oleh para remaja dalam rentang usia 10-20 tahun dan pemain *game* tersebut adalah laki-laki. Munculnya hiburan dalam bentuk *game online* tidak sedikit membuat seseorang mengalami adiksi pada *game online*. *Game Online* dapat membahayakan remaja khususnya mahasiswa dikarenakan dalam tahap ini sudah memiliki kebebasan dalam melakukan aktifitas sehari-hari. *Game online* dapat mempengaruhi perkembangan seseorang sehingga akan muncul dampak pada aktivitas keagamaan. Seseorang harus memiliki tingkat spiritual yang tinggi karena dengan terpenuhinya kebutuhan rohani maka remaja dapat membedakan mana yang baik dan mana yang dilarang oleh-Nya. Seseorang harus memiliki tingkat spiritual yang tinggi agar dapat meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-Nya. Oleh karena itu peran keluarga dalam memberikan arahan dapat mempengaruhi religiusitas remaja tersebut. Akan tetapi setiap individu berbeda dalam menjalankan kewajibannya. Berdasarkan hal tersebut peneliti menetapkan “Bagaimana Pengalaman Spiritual Mahasiswa Yang Mengalami Adiksi Game Online?”.

C. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengeksplorasi Pengalaman Spiritual Mahasiswa Yang Mengalami Adiksi Game Online

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui pengalaman spiritual mahasiswa yang mengalami adiksi *game online*.

2. Bagi Pemain Game Online

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi *gamers* dalam mengetahui bagaimana pengalaman spiritual yang mengalami adiksi *game online*.

3. Bagi Institusi Pendidikan

a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu keilmuan terkait dengan adiksi *game online*.

b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian lanjutan

E. KEASLIAN PENELITIAN

1. Ridho, 2018 “Game Online dan Religiusitas remaja Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan dan dampak *game online* pada remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan penelitian deskriptif. Sampel penelitian ini berjumlah 18 orang remaja yang berusia 12-18 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online pada remaja relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya remaja yang sudah kecanduan game online hal itu didukung oleh semakin banyaknya tempat-tempat bermain game online. Dampak game online terhadap religiusitas remaja antara lain remaja sudah mulai meninggalkan ibadah

- seperti sholat 5 (lima) waktu, ahlak kepada orang tua semakin tidak baik yang dilihat dari suka berbohong, tidak jujur dan berkata kasar serta sudah tidak mau terlibat dalam kegiatan keagamaan yang di selenggarakan oleh Remaja Masjid.
2. Ja'far, 2018 "Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Tingkat Religiusitas Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh adiksi game online pada tingkat religiusitas anak. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Sampel pada penelitian ini berjumlah 61 responden yang dipilih dengan teknik random sampling. Analisis data yang peneliti gunakan adalah analisis deskriptif, uji korelasi, regresi linier sederhana dan uji t menggunakan perangkat lunak SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara adiksi game online dengan tingkat religiusitas dengan hasil uji parsial menunjukkan nilai hitung sebesar -2,983 dengan signifikans sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adiksi game online memiliki hubungan yang negatif. Berdasarkan hasil perhitungan dari variabel x (adiksi game online) disimpulkan bahwa nilai rata-rata untuk klasifikasi tinggi dengan jumlah 15 responden memiliki hasil rata-rata 22,80 dengan presentase 24,6%.Kemudian pada hasil perhitungan variabel y (tingkat religiusitas) disimpulkan bahwa nilai rata-rata untuk klasifikasi tinggi dengan jumlah 46 responden memiliki nilai rata-rata 22,46 dan presentase 75,4%
 3. Izza, 2019 "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian diketahui bahwa game online berdampak pada perilaku keagamaan remaja

di Desa Modopuro Mojosari. Dalam penelitian ini lebih fokus pada perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini erat kaitannya sama keyakinan seseorang. Banyak perilaku keagamaan remaja desa Modopuro tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah terpengaruh dengan game online tersebut. Seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar. Orangtua juga tidak mendukung adanya game online ini karena game tersebut membawa dampak negatif. Oleh karena itu, remaja lebih selektif dalam memilih dan memilah game online, serta para orangtua sebaiknya membatasi dalam penggunaan handphone.