

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Game secara sederhana dapat didefinisikan sebagai suatu permainan atau aktivitas secara sadar dilakukan dengan peraturan-peraturan tertentu yang dapat menimbulkan rasa senang dan dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok yang bertujuan untuk mendapatkan kemenangan melalui berbagai strategi yang diterapkan (Putri, dkk, 2023: 1214; Nuraminmujaidin, 2023: 14-15). Pada awalnya, *game* hanya terbatas pada aktivitas-aktivitas fisik dan/atau pikiran tertentu. Kemudian dalam perkembangannya, *game* mulai berevolusi bersamaan dengan perkembangan teknologi dan diterapkan secara virtual dengan berbagai karakteristik permasalahan buatan untuk dipecahkan dalam menentukan kemenangan dari aktivitas tersebut (Kustiyani, 2019: 25). Evolusi ini memberikan terminologi baru yang disebut dengan *game online*.

Game online diartikan sebagai jenis *game* yang berbasis elektronik, visual dan dunia maya dengan menggunakan jaringan internet atau secara *online* melalui ponsel, komputer, playstation atau mesin dan perangkat yang terhubung dengan jaringan internet dan memungkinkan untuk berinteraksinya berbagai individu maupun kelompok yang ada di berbagai tempat pada waktu yang sama (Mariki, 2020: 10; Kustiyani, 2019: 25; Kurniawan, 2019: 29; Putri, dkk, 2023: 1215; Nuraminmujaidin, 2020: 3, 16; Izza, 2019: 23; Anggraini, dkk, 2022: 90; Sadewa, 2022: 8). Keberadaan *game online* yang semakin berkembang dan meluas, pada praktiknya saat ini telah terdapat berbagai komunitas, kelompok, maupun organisasi baik formal dan tidak formal yang menjadi wadah dari pemain atau *gamer* untuk

saling berkomunikasi dan bertukar pengalaman sehingga tumbuh apa yang disebut dengan salah satu media silaturahmi (Izza, 2019: 3).

Game Online memiliki hal positif dan juga negatif yang berkaitan erat langsung dengan definisi terminologinya. Pada umumnya dampak negatif *game online* dapat terjadi karena penggunaannya yang berlebihan. Penggunaan yang berlebihan dapat memicu adiksi terhadap hal tersebut tidak terkecuali *game online* (Izza, 2019).

Religiusitas merupakan suatu sikap keagamaan, suatu keadaan yang ada pada diri seseorang dan mendorongnya untuk bertindak sesuai dengan ketaatan beragama. Menurut pendapat ini, lebih ditekankan pada kesetiaan seseorang terhadap ajaran agamanya, yang tercermin dalam tindakannya (Said Alwi, 2014 : 3)

Adiksi atau kecanduan pada dasarnya adalah gangguan kronis yang berarti ketergantungan baik secara fisik maupun psikis terhadap suatu hal yang berakibat pada dorongan keinginan tinggi dan kompulsif secara berulang untuk mendapatkan kepuasan atas suatu hal tersebut tanpa mempedulikan akibatnya pada kondisi sosial, religiusitas, keuangan, psikologis dan fisik individu yang memiliki adiksi tertentu (Kurniawan, 2019: 26; Syahputra, dkk, 2022: 15; Putri, dkk, 2023: 1217). Suatu hal yang dimaksud tersebut saat ini tidak hanya dimaknai terbatas pada objek yang memabukkan secara fisik saja, namun semakin meluas kepada hal apapun yang secara garis besar memiliki dampak sama, termasuk adiksi terhadap *game online* (Putri, dkk, 2023: 1217).

Islam secara konsep telah mengatur tentang hal ini. Al-Quran dalam surat Al-A'raf (7) ayat 31 menyebutkan sebagai berikut:

﴿يٰۤاَيُّهَاۤ اٰدَمُ خُذْۤ وَاٰتِۤنَاكَمۡ عِنۡدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوۤا وَاشْرَبُوۤا وَلَا تُسْرِفُوۤا اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيۡنَ ۝﴾

Yā banī ādama khuzū zīnatakum 'inda kulli masjidw wa kulū wasyrabū wa lā tusrifū, innahū lā yuhibbul-musrifīn

Artinya:

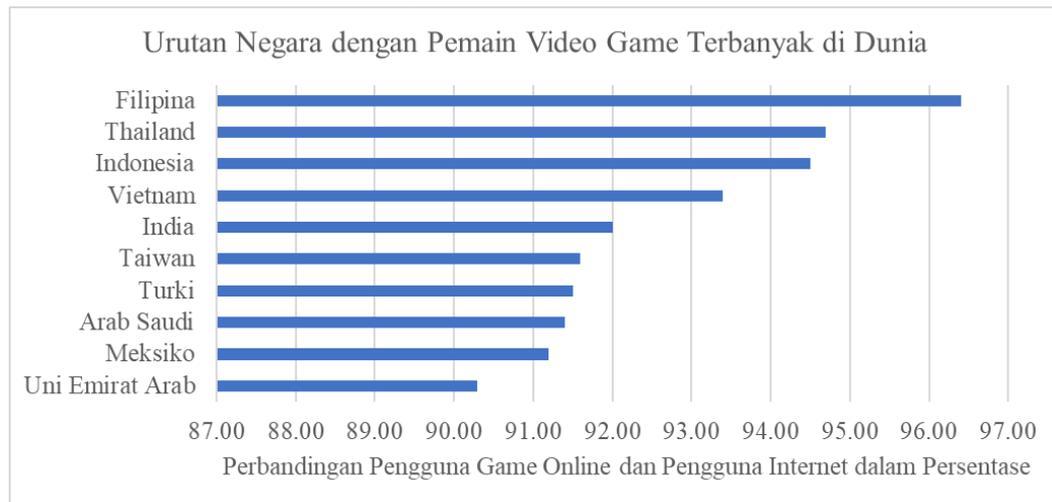
“Wahai anak cucu Adam, pakailah pakaianmu yang indah pada setiap (memasuki) masjid dan makan serta minumlah, tetapi janganlah berlebihan. Sesungguhnya Dia tidak menyukai orang-orang yang berlebihan.”

Berdasarkan tafsir Ibnu Katsir, dijelaskan bahwa Allah menghalalkan makan dan minum selagi dilakukan dengan tidak berlebih-lebihan (Ibnu Katsir Online, tanpa tanggal). Makan dan minum disini dapat berarti segala bentuk konsumsi. *Game online* dalam hal ini merupakan aktivitas konsumsi yang dilakukan oleh manusia. Oleh karena itu, berlebih-lebihan dalam aktivitas bermain *game online* dilarang untuk dilakukan karena Allah tidak menyukainya.

Game online sendiri banyak diminati oleh kalangan remaja dan kelompok remaja merupakan demografi kelompok yang memiliki potensi tinggi untuk mengalami adiksi atau kecanduan (Syahputra, dkk, 2022: 12; Putri dan Fitri, 2022: 37; Kustiyani, 2019: 25). Selain itu, mayoritas dari kelompok remaja ini merupakan pelajar (Izza, 2019: 29).

Pada awal 2022, telah dilaporkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ketiga pengguna *game online* terbesar di dunia berdasarkan persentase pengguna *game online* jika dibandingkan dengan keseluruhan pengguna internet di suatu negara, sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Gambar 1.1. Urutan Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia Pada Januari 2022



Sumber: Databoks. (2022)

Berdasarkan laporan Kominfo pada website resminya, setidaknya 30.000.000 dari seluruh pengguna internet di Indonesia adalah kelompok remaja dan anak-anak. Oleh karena itu, secara praktis *game online* beserta hal-hal positif dan problematikanya akan menjadi suatu fokus penting dalam penelaahan lebih lanjut.

Kampung Tegal Catak merupakan salah satu wilayah di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia yang berbatasan langsung dengan Pondok Pesantren Al-Luqmaniyyah Umbulharjo (Sukroni, 2019: 33). Hal ini berarti Kampung Tegal Catak Yogyakarta secara geografis memiliki kebudayaan yang kurang lebih mendapatkan dampak dari keberadaan lingkungan ke-Islam-an. Sebagaimana disebutkan sebelumnya, bahwa *game online* dapat mengakibatkan penggunaannya menjadi malas atas aktivitas-aktivitas yang tidak berkaitan langsung dengan *game* yang sedang dimainkan, termasuk di dalamnya adalah ibadah (Izza, 2019: 29; Kurniawan, 2019: 21; Mariki, 2021:; Syahputra, dkk, 2022: 12; Sadewa, 2022: 2). Ibadah merupakan salah satu bagian dari religiusitas yang tidak terpisahkan. Religiusitas didefinisikan sebagai cara memandang atas suatu pikiran seorang individu tentang agama yang dianut individu tersebut dan diimplementasikan dalam keseharian karena ketaatan pada agama, pemahaman

mendalam atas keimanan dan bentuk harmonisasi hubungan individu dengan individu lain serta hubungan antara individu dan Tuhan yang diimani (Dewi dan Dalimunthe, 2022: 33489; Tarwiyah, 2022: 81).

Berdasarkan penjelasan data di atas, terlihat angka yang cukup besar untuk memberikan gambaran terkait pesatnya perkembangan internet di Indonesia sehingga sangat membutuhkan perhatian tentang adanya permasalahan bagi pengguna internet yang mayoritas adalah remaja.

Berdasarkan hasil survey yang sudah dilakukan pada Remaja Kampung Tegal Catak Yogyakarta, rata-rata waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* adalah 3-6 jam dalam sehari. Dengan adanya hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa remaja kampung tegal catak menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*. *Game online* saat ini tidak hanya menjadi hiburan melainkan dapat menguntungkan bagi pengguna yang memainkannya. Dampak buruk yang akan terjadi jika terlalu banyak waktu yang digunakan untuk bermain game online salah satunya adalah menurunnya tingkat reigusitas pada remaja.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, didukung dengan kesenjangan penelitian yang ada, menarik untuk dilakukan penelitian tentang “Adiksi *Game Online Mobile* terhadap Perilaku Religiusitas Remaja di Kampung Tegal Catak Yogyakarta”.

1.2. Identifikasi Masalah

Topik permasalahan utama dalam proposal penelitian skripsi ini adalah bentuk adiksi *game online mobile* terhadap perilaku religiusitas remaja di Kampung Tegal Catak Yogyakarta. Sebagaimana dijelaskan pada bagian sebelumnya, Indonesia termasuk dalam 10 negara tertinggi dalam penggunaan *game online*. Selain itu, demografi pengguna *game online* di Indonesia mayoritas adalah kalangan remaja. Pertimbangan atas berbagai dampak, yang tidak hanya positif melainkan juga negatif dari penggunaan *game online* serta letak geografis Kampung Tegal Catak Yogyakarta merupakan salah satu wilayah di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia yang berbatasan langsung dengan pondok pesantren, menarik untuk dilakukan analisis mendalam tentang “Adiksi *Game Online Mobile* dengan Perilaku Religiusitas Remaja di Kampung Tegal Catak Yogyakarta”. Selain itu, proposal penelitian skripsi ini memiliki kebaruan apabila dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, karena penelitian ini merupakan penelitian pertama yang menganalisis secara mendalam tentang “Adiksi *Game Online Mobile* dengan Perilaku Religiusitas Remaja di Kampung Tegal Catak Yogyakarta”

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana adiksi dari bermain *game online mobile* terhadap religiusitas Remaja Kampung Tegal Catak Yogyakarta?
2. Apa saja upaya yang dilakukan Remaja Kampung Tegal Catak Yogyakarta untuk meminimalisir adiksi dari bermain *game online* terhadap religiusitas mereka ?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Menjelaskan adiksi dari bermain *game online* terhadap Religiusitas Remaja Kampung Tegal Catak..
2. Menyebutkan upaya yang dilakukan oleh remaja kampung tegal catak untuk meminimalisir adiksi dari bermain *game online* terhadap religiusitas.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diuraikan ke dalam dua bagian. Kedua bagian tersebut adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi Secara praktis, penelitian ini bisa menambah kepustakaan di Fakultas Agama Islam dan Komunikasi Penyiaran Islam serta bermanfaat dalam pengembangan teori yang memiliki keterkaitan terhadap adiksi *game online* dalam religiusitas remaja.

1.5.2. Manfaat Praktis

Secara Praktis, diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi para remaja maupun masyarakat terkait dengan penggunaan *game online* agar tidak menimbulkan adiksi negatif dalam religiusitas dan penelitian ini dapat memberikan informasi tambahan bagi para pendakwah terkait adiksi bermain *game online* terhadap religiusitas guna memberi arahan pada remaja setempat.