

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Seiring dengan perkembangan teknologi, internet menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (PUSKAKOM UI) mengadakan survei pengguna internet di Indonesia tahun 2014. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Pengguna Internet terbanyak saat ini masih berada di Pulau Jawa. Posisi kedua diikuti Pulau Sumatera, Sulawesi, Bali, dan Kalimantan. Sedangkan secara provinsi, pengguna terbanyak ada di Jawa Barat. Lalu, diikuti Jawa Timur dan Jawa Tengah. Dilihat dari klasifikasi umur, pengguna terbanyak Internet masih berusia 18-25 tahun, yang mencapai 49 persen dari total pengguna (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2015).

Selain sebagai media informasi, internet juga bisa dijadikan sebagai media hiburan, seperti misalnya *game*. *Game online* yang diminati berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Meski bisa dijadikan media hiburan, *game online* juga bisa berdampak buruk pada psikologis penggunanya, terutama anak-anak dan remaja.

Di zaman sekarang ini, *game* telah menjadi bagian hidup para remaja. Awalnya game dibuat hanya untuk sarana hiburan dan menghilangkan stress dengan kesibukan yang ada. Namun, semua itu sudah disalah artikan sekarang.

Banyak anak-anak yang masih di dalam jenjang pendidikan SMP,SMA dan Perguruan Tinggi rela untuk tidak sekolah dan tidak kuliah demi bermain game yang menurut mereka bisa menghasilkan uang dan kesenangan. Bahkan anak-anak Sekolah Dasar pun sudah pandai bolos sekolah demi mengejar untuk bermain game online.

Industri *game* di Indonesia, sejak tahun 2013 hingga tahun ini mengalami kenaikan yang signifikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Andi Suryano selaku ketua Asosiasi Game Indonesia (AGI) bahwa industri game di tanah air terus mengalami kenaikan tiap tahunnya. Berdasarkan hasil statistik Newzoo, Industri *game* Indonesia mencapai US\$ 321 juta (sekitar Rp 4,45 triliun) pada akhir tahun 2015 (Mahardy, 2016).

Penggunaan internet untuk *game online* yang rata-rata berusia remaja ini, cenderung memiliki dampak yang tidak baik bagi dirinya. Apalagi jika dalam penggunaannya berlebihan. *Game online* pada dasarnya dapat dikatakan sebagai sarana hiburan atau kegiatan pengisi waktu luang. Namun, ada pula pemain *game online* yang kesulitan mengendalikan kebiasaan bermain mereka hingga menjadi adiksi/kecanduan.

Fenomena adiksi *game online* telah diinvestigasi di berbagai negara, termasuk di Indonesia. Menurut penelitian Jap, Tiatri, Jaya dan Suteja (2013) bahwa 10.5 persen atau sebanyak 150 orang dari total 1.477 sampel siswa SMP dan SMA yang aktif bermain *game online* di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami adiksi *game online*.

Penelitian lain juga dilakukan Dani, Sukidin dan Ngesti (2014), dibuktikan bahwa terdapat beberapa siswa SMK Negeri 2 Jember yang melanggar peraturan sekolah akibat dari permainan *game online* seperti tidak mengerjakan tugas, sering terlambat masuk sekolah, menyalah gunakan uang SPP dan yang lebih parah lagi banyak siswa membolos sekolah sampai batas maksimal presensi sehingga berdampak pula pada nilai ulangan harian dan ujian semester siswa yakni, mengalami penurunan nilai pada beberapa siswa.

Penelitian terakhir, menyatakan bahwa *game online* yang mengandung unsur kekerasan dapat berdampak pada perilaku agresif, terutama pada anak dan remaja (Satria dkk, 2015). Budhyati (2012) juga menegaskan, bahwa kenakalan remaja, terutama perkelahian salah satunya merupakan dampak dari kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan, peperangan, terorisme.

Sehubungan dengan efek negatif dari adiksi *game online* bagi para remaja, maka harus dicegah. Hal ini dapat menimbulkan dampak sosial, intelegensi, dan moral yang menyebabkan ketidakseimbangan kondisi psikologi remaja. Peran lingkungan sosial sangatlah diharapkan (Utari, 2012), namun masih perlu digali bagaimana kontrol sosial berperan dalam menghadapi kecanduan *game online* pada remaja. Kontrol Sosial ini sangat dibutuhkan dalam membantu remaja mencari identitas dirinya. Peran kontrol sosial ini di masyarakat sangat banyak, selain masyarakat sekitar dari remaja, guru yang menjadi pengajar remaja, juga peran kontrol sosial yang diberikan oleh orang tua. Menurut Ivan Nye (dalam Utari, 2012) menjelaskan bahwa sebagian kasus kenakalan remaja disebabkan gabungan antara hasil proses belajar dan kontrol sosial yang tidak efektif. Apabila

kontrol sosial yang diberikan terhadap remaja efektif, maka akan menciptakan kondisi psikologis dan sosial yang baik bagi remaja tersebut. Kontrol sosial merupakan salah satu fungsi dalam proses Pendidikan (Wuradji dalam Widiyono, 2015). Melalui Pendidikan, seorang remaja bisa mengambil nilai-nilai dalam kehidupannya sehari-hari terutama Pendidikan Islam karena selain sebagai agama, Islam juga merupakan sistem nilai yang merupakan tolok ukur tingkah laku dalam masyarakat.

Dalam proses pendidikan Islam, mengacu kepada upaya untuk menciptakan suatu suasana atau kondisi tertentu yang bersifat mendidik dengan proses pembentukan kepribadian melalui pembiasaan yang baik. Dalam pendidikan Islam, target pembentukan dimaksud adalah terwujudnya kepribadian yang berakhlak mulia (*Al Akhlaq al-karimah*) (Shihab dalam Jalaluddin, 2016).

Remaja yang kecanduan game online menghabiskan waktunya untuk bermain game online tanpa memperdulikan hal lain baik disengaja atau tidak disengaja. Dengan demikian, waktu yang digunakan untuk beribadah, belajar dan bermuamalah sebagai wujud penghambaan kepada Allah menjadi berkurang. Selain itu, dampak buruk yang timbul dari kecanduan *game online*, berpengaruh terhadap kondisi psikologis dan sosial yang tidak seimbang, sehingga tujuan dari pada proses pendidikan Islam tersebut sulit tercapai, yaitu menjadi manusia yang berakhlak mulia dan bertakwa kepada Allah untuk mencapai predikat sebagai *insan kamil*.

Peran lingkungan sosial remaja sangat diperlukan dalam memberikan kontrol sosial sebagai proses Pendidikan Islam pada remaja yang mengalami

adiksi *game online*, supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dari dampak buruk kecanduan *game online* yang merugikan. Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti ingin membahas tentang bagaimana peran kontrol sosial dalam proses Pendidikan Islam menghadapi remaja yang kecanduan *game online*.

### **B. Tujuan Penelitian**

Memahami dan menggambarkan kecanduan *game online* yang dialami remaja, lingkungan sosial remaja, dan peran kontrol sosial dalam proses Pendidikan Islam menghadapi kecanduan *game online* pada remaja

### **C. Manfaat Penelitian**

1. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan mengembangkan penelitian di bidang psikologi, psikologi keluarga, psikologi sosial, maupun psikologi pendidikan. Terutama dalam hal pengkajian kontrol sosial pada remaja pecandu *game online*

2. Bagi Psikolog, pendidik, Keluarga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi para psikolog, pendidik, maupun orang-orang di sekitar subjek mengenai peran kontrol sosial dalam menghadapi kecanduan *game online* pada remaja

3. Bagi Subjek

Memberikan informasi mengenai dampak adiksi *game online*, yang diharapkan mampu membantu subjek dalam mengatur dirinya berkehidupan sosial, masyarakat dan beragama.

#### 4. Bagi Peneliti lain

Menambah pengetahuan dan wawasan di bidang psikologi, dan Pendidikan Agama Islam dalam memberikan informasi terutama dalam hal pengkajian kontrol sosial dalam proses Pendidikan Islam pada remaja pecandu game online.