

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada saat ini telah banyak membawa perubahan dan kemajuan dalam kehidupan masyarakat khususnya kehidupan pada remaja. Perkembangan teknologi tidak hanya memberikan dampak positif, namun juga memberikan dampak negatif yang dapat menyebabkan kerusakan dan kehancuran apabila tidak digunakan dengan sebaik-baiknya (Munajjid, 2011). Melalui bantuan teknologi remaja dapat bermain *game* tanpa harus bertatap muka dengan lawan main. Bentuk permainan ini lebih dikenal dengan nama *game online*. *Game* ini merupakan permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. *Game online* adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah (Fadila, 2022).

Banyaknya fasilitas yang memadai seperti *smartphone* dan komputer melalui jaringan internet dapat memudahkan remaja dalam bermain *game online* di mana dan kapan saja. Fenomena yang terjadi saat ini akan berdampak pada diri sendiri dan masyarakat sekitar terutama pada remaja di Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok dalam rentang usia 15-20 tahun. *Game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda. Jenis *game online* yang sedang marak dimainkan adalah *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *Higgs Domino*. Selain sebagai sarana hiburan *game*

online memiliki fungsi sebagai alat untuk bersosialisasi dengan orang lain serta mengajarkan sesuatu yang baru, tetapi juga membawa dampak yang besar (Radhiani, 2012).

Perilaku bermain *game online* diawali dengan rasa keingintahuan yang besar sehingga membuat mereka ingin mencoba bermain, mereka sering memainkan suatu *game online* dengan berlebihan yang tentunya akan membawa dampak bagi mereka, bahkan tidak sedikit dari mereka yang berubah menjadi pecandu *game* sehingga lupa pada waktu, bahkan lupa pada jati diri mereka. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game*. Orang tua belum mengerti tentang perilaku bermain *game online*, perubahan sosial dan perubahan psikososial dalam kehidupan anak remaja setelah bermain *game online*. Mereka tidak mengetahui bagaimana dampak negatif yang muncul akibat kecanduan *game online*. Anak menjadi bebas dan tidak terkontrol perilakunya karena kurangnya wawasan orang tua mengenai dampak dari *game online*.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan angka 171,17 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa, dan di Sulawesi Utara sendiri jumlah populasi yang menggunakan internet sebanyak 70% dari total populasi. Pengguna internet tertinggi berdasarkan usia 15-20 tahun sebesar 91%, perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 93,9% terhubung ke internet

melalui *smartphone/tablet*, dan 54,13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain *game online* (Renold, 2024).

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja, karena remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan *game online* dari pada orang yang sudah dewasa. Hal tersebut dikarenakan remaja lebih suka untuk mencoba hal-hal yang baru untuk memperoleh kesenangan secara pribadi.

Dampak *game online* tersebut bisa saja mempengaruhi prestasi dan perilaku anak remaja yang mengarah pada perilaku penyimpangan sosial. Banyak anak remaja yang gemar bermain *game* mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit gangguan jiwa, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal seperti mencuri. Dampak lain dari *game online* ini hampir sama dengan kecanduan obat terlarang atau kecanduan alkohol. Kecanduan *game online* sering ditandai dengan ketidakmampuan diri untuk mengendalikan keinginan bermain, sehingga susah atau tidak mampu menghentikan perilaku tersebut terlepas dari segala cara yang dilakukan untuk berhenti (Mimi, 2017). Bermain *game* dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan yang mengakibatkan individu

akan merasa ditantang terus menerus. Remaja yang kecanduan *game online* sering lupa dengan kewajiban dan tanggungjawab (Gilbert, 2020).

Kecanduan merupakan ketidakmampuan seseorang dalam mengontrol atau melakukan hal yang sama secara berulang-ulang yang memberikan dampak negatif terhadap seseorang. Sedangkan Cooper berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi (Kibtyah, 2023).

Tingkat kecanduan *game online* pada seseorang terdapat kecanduan ringan, kecanduan sedang dan kecanduan berat. Kecanduan ringan bisa ditandai dengan bermain selama 30 menit, kecanduan sedang memiliki durasi bermain sekitar 3 jam, sedangkan kecanduan berat pada seseorang memiliki durasi bermain selama 4-5 jam perhari (Wulandari, 2020). Untuk itu sangat diperlukan bimbingan orang tua agar dapat menghindari kecanduan bermain *game online*.

Fenomena yang terjadi pada remaja saat sekarang ini adalah remaja yang bermain *game online* menjadi lupa waktu dan menjadi kurang merawat diri, Efek tersebut juga akan memberikan dampak terhadap pembentukan karakteristik baru seperti malas, ambisius, antisosial dan perilaku yang

cenderung lupa akan waktu. Perilaku komunikasi pengguna *game online* terjadi dikarenakan adanya faktor emosional dan faktor kebiasaan yang terjadi pada individu tersebut secara terus menerus. Perilaku tersebut mengarah kepada perubahan sikap, perubahan perilaku serta perubahan dalam berkomunikasi. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat maka. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Dampak besar dari *game online* pada remaja di Jorong Tanjung Balik yaitu remaja menjadikan *game online* sebagai prioritas utamanya, remaja merasa tidak tenang apabila tidak bermain *game online* yang menyebabkan remaja menjadi depresi, dan remaja menjadi nekat untuk melakukan perbuatan kriminal, seperti perkelahian dan juga mencuri. Berdasarkan penjelasan terdapat banyak dampak yang disebabkan oleh *game online*, agar dampak tersebut tidak terjadi kepada remaja lainnya maka sangat diperlukan bimbingan orang tua mencegah remaja kecanduan *game online*. Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Situasi Pendidikan itu terwujud karena adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak. Orang tua perlu membimbing dan memberikan pengarahan kepada anak, bentuk pendidikan bukan hanya

pada bentuk belajar saja, tapi orang tua juga membantu membimbing mereka dengan kasih sayang.

Anak dididik supaya hidup dengan sehat, bersih, patuh kepada orang tua, memberikan arahan dan bimbingan kepada anak agar selalu berbuat kebaikan dan mencegah dari perbuatan mungkar. Pencegahan adalah istilah yang merujuk kepada beragam intervensi yang bertujuan menghalangi dan menghindari kondisi yang beresiko bermasalah. Seperti yang sudah dijelaskan dalam QS. An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِلْهُمْ بِلَا تِي هِيَ
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

Ayat di atas menjelaskan bahwa suatu bimbingan dilakukan dengan pengajaran yang baik, lemah lembut yang disertakan dengan pemberian contoh yang baik. Sehingga apa yang disampaikan dan diajarkan dapat diterima dengan baik tanpa menimbulkan rasa keterpaksaan bagi seseorang untuk melakukan perubahan yang lebih baik. Hal ini juga merujuk pada keputusan atau tindakan yang ketika diterapkan dengan cermat akan membawa manfaat yang besar serta mencegah potensi kerugian atau kesulitan yang signifikan.

Metode-metode yang dapat digunakan dalam bimbingan orang tua mencegah kecanduan *game online* menurut Muhyidin adalah metode pembiasaan, keteladanan, nasehat, perhatian dan pengawasan (Muhyidin, 2006). Sejalan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu, bentuk-bentuk bimbingan orang tua mencegah kecanduan *game online* pada remaja adalah mengontrol, mengawasi, membatasi penggunaan *gadget* pada anak, orang tua juga harus memberikan waktu khusus untuk bermain *game*, dan berikan ketegasan kepada anak-anak untuk tidak bermain diluar waktu yang disepakati.

Pentingnya bimbingan orang tua di masa kini di mana penggunaan teknologi tentu semakin berat tantangannya. Rumah dan keluarga merupakan lingkungan pertama, di mana anak memperoleh pengalaman-pengalaman yang mempengaruhi jalan hidupnya. Inilah tugas dan tanggung jawab orang tua sebagai pembimbing utama dan pertama bagi anak supaya dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Orang tua perlu memahami dasar-dasar bimbingan atau setidaknya mengetahui bagaimana cara untuk membimbing anaknya kearah yang lebih baik terutama ketika si anak sedang mengalami permasalahan.

Bimbingan yang dilakukan orang tua berdasarkan teori untuk mencegah remaja kecanduan *game online* belum dilakukan secara maksimal. Maka dari itu akan meneliti lebih jauh tentang bimbingan orang tua dalam mencegah remaja kecanduan *game online* di Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan rumusan masalah “Bagaimana bimbingan orang tua mencegah remaja kecanduan *game online* di Jorong Tanjung Balik Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok?”.

2. Batasan Masalah

Mengingat luasnya rumusan masalah maka penelitian ini dibatasi pada bimbingan orang tua menurut Muhammad Muhyidin yang berkaitan dengan:

- a) Bimbingan orang tua mencegah kecanduan *game online* di Jorong Tanjung Balik Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok melalui metode pembiasaan
- b) Bimbingan orang tua mencegah kecanduan *game online* di Jorong Tanjung Balik Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok melalui metode keteladanan
- c) Bimbingan orang tua mencegah kecanduan *game online* di Jorong Tanjung Balik Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok melalui metode nasehat
- d) Bimbingan orang tua mencegah kecanduan *game online* di Jorong Tanjung Balik Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok melalui metode perhatian dan pengawasan

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan batasan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a) Mengetahui bimbingan orang tua mencegah kecanduan *game online* di Jorong Tanjung Balik Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok melalui metode pembiasaan
- b) Mengetahui bimbingan orang tua mencegah kecanduan *game online* di Jorong Tanjung Balik Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok melalui metode keteladanan
- c) Mengetahui bimbingan orang tua mencegah kecanduan *game online* di Jorong Tanjung Balik Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok melalui metode nasehat
- d) Mengetahui bimbingan orang tua mencegah kecanduan *game online* di Jorong Tanjung Balik Kenagarian Salimpat Kabupaten Solok melalui metode perhatian dan pengawasan

2. Manfaat Penelitian

a. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang isu-isu yang melibatkan anak-anak, remaja dan orang tua, memberikan informasi mengenai bagaimana bimbingan orang tua mencegah remaja kecanduan *game online*. Penelitian ini digunakan sebagai bahan rujukan dan referensi bagi mahasiswa serta sebagai alat

bantu untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan penelitian di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.

b. Praktis

- 1) Bagi konselor, hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan Bimbingan dan Konseling Islam khususnya menangani permasalahan yang dihadapi.
- 2) Bagi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor yang mendorong anak remaja menjaldi kecanduan bermain *game online*.
- 3) Mengetahui dampak yang muncul pada pecandu *game online*, dampak tersebut dapat dijadikan sebagai gambaran agar semua masyarakat banyak mengetahui hal-hal yang timbul akibat kecanduan *game online*, agar nantinya masyarakat lebih berhati-hati lagi dan dapat menggunakan media dengan bijak agar tidak merugikan diri sendiri dan masyarakat sekitar
- 4) Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana sosial (S.Sos) pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam.