

BAB I Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Rentang usia pada perkembangan manusia sudah dibagi sesuai dengan tahapannya. Menurut Papalia, Old, dan Feldman (2008), usia pada masa dewasa awal atau *young adulthood* berkisar antara usia 20 sampai dengan 40 tahun. Masa dewasa awal merupakan masa transisi dimana masa peralihan dari masa remaja. Orang dewasa juga disebut individu yang telah menyelesaikan masa pertumbuhannya dan telah siap menerima kedudukannya bersama masyarakat dan dengan orang dewasa lainnya (Hurlock, 1991). Salah satu tugas penting dalam perkembangan dewasa adalah menjalin hubungan intim. Menurut Erikson (dalam Papalia, Old, & Feldman, 2008) tugas perkembangan dewasa awal untuk menjalin hubungan intim berkaitan dengan krisis keintiman dengan rasa terasingkan. Ciri-ciri masa dewasa awal menurut Hurlock (1986) ialah masa usia reproduksi yang ditandai dengan membentuk rumah tangga, masa bermasalah, masa yang penuh dengan ketegangan emosional dan masa ketergantungan dan perubahan nilai. Adapun tugas-tugas perkembangan dewasa awal menurut R.J Havighurst (1953), (dalam Hurlock, 1986) adalah memilih teman, belajar hidup bersama dengan orang lain (suami/istri), mulai hidup dalam keluarga, mengelola rumah tangga, mulai bekerja dalam suatu jabatan, mulai bertanggung jawab sebagai warga negara dan mulai memilih nilai-nilai yang sesuai dengan pemahamannya.

Menurut pandangan hukum islam, individu yang mencapai masa kedewasaan disebut dengan kata baligh yang memiliki arti “sampai” maksudnya ketika usia individu mencapai tahap kedewasaan. Dalam islam ketika seseorang telah mencapai masa kedewasaannya mereka memiliki tugas untuk melaksanakan kewajiban dan meninggalkan larangan Allah yang menyangkut kemampuan untuk memiliki dan menanggung hak dan juga kemampuan untuk melahirkan

kewajiban atas dirinya dan hak untuk orang lain. Sebagai hamba Allah dan khalifah di bumi, tugas manusia secara silih berganti sebagai wakil Allah yang memegang kekuasaan di bumi untuk melaksanakan hukum Allah dan menegakkan keadilan. Allah telah mempercayai manusia dapat memikul amanat kebenaran, kemajuan dan kemakmuran. Sehingga pada seseorang yang sudah memasuki masa dewasa awal akan memiliki kesadaran atas identitas keberagamaannya.

Griffith dan Griggs (dalam Balkin, Schlosser & Levitt, 2009) menyatakan bahwa identitas keberagamaan dapat didefinisikan sebagai proses yang terjadi di dalam diri manusia yang mana individu mencari serta berkomitmen dalam satu keyakinan beragama dan hal ini diperoleh dari pengalamannya. Alwin, Felson, Walker dan Tufis (2006) menjelaskan bahwa identitas keberagamaan merupakan karakteristik yang melekat dalam diri individu dan berasal dari kelompok agamanya sendiri dengan cara menelaah nilai-nilai yang kemudian ditanamkan ke dalam dirinya sehingga agama menjadi bagian dari dirinya, dan teraktualisasikan oleh pengalaman dan perilakunya. Identitas keberagamaan terdiri atas aspek internalisasi dan simbolisasi. Pandangan islam, individu islam disebut dengan Muslim. Simbolisasi seorang muslim dapat dilihat dari bagaimana individu tersebut menjalankan rukun iman, sedangkan internalisasi seorang muslim dilihat dari rukun islam yang dijalankannya, termasuk juga dari cara berpakaian, berbicara, interaksi dengan orang lain dan juga taat dalam menjalankan ajaran agama dengan memiliki rasa kasih sayang dan tidak menyakiti orang lain, namun dengan pesatnya perkembangan teknologi sekarang terlebih pada era globalisasi banyak terjadi perubahan dalam kehidupan manusia, terlebih dalam media hiburan, sehingga dapat mempengaruhi internalisasi nilai-nilai yang ada pada diri individu.

Di era sekarang hanya dengan menggunakan *smartphone* individu dapat menemukan permainan dan dengan kemudahan lain yakni mengakses permainan tersebut dengan koneksi

internet banyak dari kalangan dewasa awal ini lebih memilih permainan yang biasa kita sebut dengan *game online*. *Game online* pun memiliki banyak jenisnya, diantaranya permainan kreasi yang mengutamakan kreatifitas, permainan peperangan yang mengutamakan strategi, permainan aksi tembak menembak hingga permainan petualangan. Dari beberapa jenis permainan pun masing masing memiliki tingkat kesukaran, di mulai dari yang mudah hingga sulit.

Hasil *top charts* Google Play Store tahun 2018 terdapat lima permainan terlaris yang paling sering di unduh, diantaranya *Mobile Legend*, *Garena Free Fire*, *Lineage2 Revolution*, *Lords Mobile: War Kingdom* dan *PUBG Mobile*. Setiap permainan memiliki syarat dan ketentuan bagi para pemain yang ingin mengunduhnya ke dalam *smartphone*. Syarat dan ketentuan ini dibuat demi kenyamanan pengguna yang tentu saja tidak dapat dirubah sendiri oleh para pemain. Dari kelima *game* yang ada semuanya memiliki syarat dan ketentuan. Data syarat dan ketentuan yang berlaku menyebutkan bahwa bagi mereka yang memiliki rentang usia 16 sampai 18 tahun perlu adanya bimbingan sebelum mengunduhnya kedalam *smartphone*, usia dibawah 16 tahun tidak diperbolehkan mengunduh *game* tersebut dan paling tidak usia 18 tahun ke atas baru bisa mendapatkan lisensi untuk mengunduh *game* tersebut pada *smartphon*nya.

Statista.com menyajikan data statistik pemain *game* di Indonesia pada tahun 2017 diurutkan berdasarkan umur dan gendernya. Pada rentang usia 10-20 tahun sebesar 20% laki-laki dan 15% wanita bermain *game*. Pada rentang usia 21-35 tahun sebesar 26% laki-laki dan 21% wanita dan usia 36-40 tahun sebesar 9% untuk laki-laki dan 8% wanita. Begitu juga dengan data yang disajikan oleh *metrotvnews.com* mengurutkan berdasarkan usia dan gender. Dibawah 18 tahun sebesar 27%, 18-35 tahun sebesar 29%, 36-49 tahun sebesar 18% dan 50 tahun keatas sebesar 26%, dengan hasil akhir sebanyak 59% pemain *game* adalah laki-laki dan 41% adalah wanita.

Sifat dasar *game* adalah menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*) dan menyenangkan (*fun*) dengan pesatnya perkembangan *game online* saat ini yang berawal hanya bisa dimainkan dengan menggunakan komputer dan terkoneksi hanya dengan beberapa komputer lain didalam satu ruangan, namun sekarang *game online* ini sudah beredar sangat luas pemain dapat memainkan *game* dengan orang-orang dari seluruh penjuru dunia dan dapat menemukan serta terkoneksi dengan orang-orang yang memiliki kesukaan yang sama dalam bidang *game online* tanpa perlu bertatap muka secara langsung karena adanya fitur *chat* di dalamnya yang sehingga ini dapat mempengaruhi tugas perkembangan dewasa awal dengan memulai memilih teman.

Game online menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi gaya hidup seseorang, bahkan secara ekstrim mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya (Lestari, 2016). Badan Kesehatan Dunia memasukkan kecanduan *game* ke dalam daftar penyakit dalam laporan *International Classification of Diseases* edisi II (ICD-11), mengklasifikasikan bahwa gangguan *game* sebagai gangguan perilaku adiktif (*World Health Organisation/WHO*, 2018). *Gaming disorder* ditandai dengan pola perilaku *game* yang terus menerus atau berulang yang mungkin *online* atau *offline*, dimanifestasikan oleh gangguan kontrol atas *gaming* (misalnya frekuensi, intensitas dan durasi), peningkatan prioritas yang diberikan pada *game*, sejauh mana *game* didahulukan dari minat hidup dan aktivitas sehari-hari dan kelanjutan atau peningkatan permainan meskipun terjadi konsekuensi negatif. Pola perilaku memiliki tingkat keparahan yang cukup untuk menghasilkan penurunan yang signifikan dalam fungsi hidupnya. Perilaku permainan dan fitur lainnya biasanya terbukti selama setidaknya 12 bulan agar diagnosis dapat ditetapkan, meskipun durasi yang diperlukan dapat dipersingkat jika semua persyaratan diagnostik dipenuhi dan gejalanya parah (*International Classification of Disease/ICD-11*, 2018).

Studi mengenai kecanduan *game online* telah dilakukan di berbagai negara, banyak kasus individu tewas akibat kelelahan bermain *game*. Kecanduan *game* juga menjadi pemicu tindakan kriminal. Kasus mengenai pencurian barang bahkan uang demi membeli alat dan bermain *game online* pernah terjadi di Indonesia. *Theconversation.com* pernah melakukan *focus group discussion* dengan tiga psikolog klinis terlisensi dan mendapatkan kesimpulan bahwa individu yang bermain *game* selama empat sampai lima hari perminggu dan setiap harinya bermain lebih dari empat jam maka mungkin terindikasi adiksi.

Hasil wawancara yang dilakukan pada bulan Desember 2018 kepada 30 mahasiswa dewasa awal di salah satu universitas di Bandung mengatakan biasanya memainkan *game online* untuk mengisi waktu luang, lebih dari itu untuk menghilangkan penat dari kesibukan yang sudah dilakukan seharian, seperti telah menuntaskan kewajibannya belajar. Mereka membutuhkan waktu untuk mengistirahatkan otak sejenak dengan bermain *game online*. Namun tanpa disadari dengan adanya beberapa tipe permainan yang menawarkan pembaharuan di dalamnya seperti menaikan tahap *level*, membuat para pemain menjadi fokus pada permainan. Seperti contohnya pada permainan *mobile legend* ketika pemain sudah memasuki arena bermain dan saat permainan berlangsung, pemain tidak di perbolehkan keluar atau terputus koneksi internet karena akan mempengaruhi tingkat penilaian dalam permainan. Bahkan tidak jarang ketika kondisi ini terjadi dan para pemain sudah fokus pada permainan maka akan menjadi jengkel, kesal dan marah ketika ada gangguan dari luar. Para dewasa awal ini mengatakan ketika adanya gangguan sinyal, notifikasi *chat* masuk, telepon masuk hingga ada yang mengajaknya untuk ngobrol ataupun berinteraksi secara langsung itu dianggap sebagai gangguan dari luar ketika mereka sedang bermain *game online*. Dampak yang timbul atas perasaan yang dirasakan adalah mereka menjadi tidak *mood* melakukan kegiatan, kepala menjadi pusing, tidak fokus ketika diajak bicara oleh

lawan bicara dan menunda pembicaraan ketika sedang berkomunikasi juga menunda pekerjaan yang sedang dilakukan dan lebih dari itu mereka menjadi tidak disiplin waktu dalam artian mereka lupa waktu sudah berapa lama waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game* bahkan terus meningkatkan frekuensi dalam bermain *game* hanya untuk meningkatkan *level* permainan yang sedang dimainkannya, sehingga tidak jarang dapat membuat mereka begadang dan melewati waktu sholat subuh dan bangun kesiangan melewati waktu sholat dzuhur.

Aturan yang ada pada permainan membuat para pemain menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sehingga mengabaikan aktifitas lain yang bersifat keagamaan berkurang sehingga timbul kesenjangan pada nilai-nilai keagamaan yang sudah diajarkan sejak masa kanak-kanak. Pada keadaan seperti ini seharusnya sesuai dengan tugas perkembangan dewasa awal yakni mulai memilih nilai-nilai yang sesuai dengan pemahaman yang sudah ditanamkan sejak kecil juga sesuai dengan tugasnya dalam hukum islam yakni melaksanakan hukum Allah dan menunaikan kewajibannya yaitu beribadah kepada-Nya.

Dengan demikian meskipun *game online* memiliki dampak positif di dalamnya tetapi juga tidak luput dari dampak negatif yang bertentangan juga dengan nilai-nilai sosial keagamaan dengan melupakan tugas untuk meninggalkan larangan yang sudah ditetapkan oleh Allah SWT serta tanggung jawabnya untuk menunaikan ibadah dan juga menyangkut bagaimana mereka dapat mengontrol upaya-upaya dalam menanamkan nilai-nilai baik tentang agama pada dan atau atas diri mereka sendiri.

Sejak kecil setiap individu telah mendapatkan pemahaman dalam penilaian baik buruk untuk berperilaku melalui agama yang diyakininya dari faktor utama yaitu keluarga yang diwujudkan ke dalam tingkah lakunya, ini dinamakan religiusitas, namun untuk menelaah lebih jauh diperlukan pemahaman yang lebih mendalam terhadap agamanya yang muncul atas

keinginan dalam diri individu sendiri untuk menggali dan memahami lebih jauh mengenai agama yang diyakininya dan ini dinamakan *religious identity*, yang berarti *religious identity* merupakan pemahaman terhadap agama yang muncul tanpa paksaan dan melekat di dalam diri individu dan teraktualisasikan oleh perilakunya, dalam hal ini peneliti memutuskan menggunakan religiusitas sebagai dasar penelitian terdahulu.

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Haviez (2013) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara religiusitas dan *self control* di kalangan remaja dengan perbedaan tingkat religiusitas yang signifikan antara partisipan laki-laki dan perempuan. Pada *literature review* dari penelitian McCullough (2014) mengatakan bahwa banyak hubungan agama dengan kesehatan, kesejahteraan, dan perilaku sosial mungkin disebabkan oleh pengaruh agama pada kontrol diri. Ditemukan ada 12 penelitian yang berkaitan dengan religiusitas dengan *self control*, dari 12 studi ini, 11 menemukan hubungan positif antara religiusitas dan kontrol diri, dengan asosiasi (baik koefisien korelasi atau koefisien regresi standar) mulai dari 0,21 hingga 0,38.

Sehingga dari pemaparan diatas peneliti menduga *religious identity* tidak berperan secara langsung pada *online gaming addiction*, namun ada hal lain yang memperantarai hubungan keduanya, yaitu *Self Control*.

Self-control terjadi ketika seseorang atau organisme mencoba untuk mengubah cara bagaimana seharusnya individu tersebut berpikir, merasa, atau berperilaku (Muraven & Baumeister, 2000). Menurut Hofmann, Baumeister, Förster, & Vohs, (2012) *self-control* adalah kemampuan individu untuk menahan diri atau mengarahkan diri ke arah yang lebih baik ketika dihadapkan dengan godaan-godaan. Penelitian tentang *self-control* dengan *game addiction* pernah dilakukan oleh Wulandari (2015) menemukan bahwa sumbangan pengaruh efektif *self-*

control terhadap *online gaming addiction* adalah sebesar 80.3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *self-control* menjadi faktor lain yang berpengaruh terhadap perilaku *online gaming addiction*.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian fenomena dan juga data yang terdapat di lapangan penelitian ini ditujukan untuk mencari tahu mengenai *religious identity* terhadap *online gaming addiction* dengan *self-control* sebagai variabel mediator pada mahasiswa pemain *game online*.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah *religious identity* memiliki pengaruh terhadap *online gaming addiction* pada mahasiswa pemain *game online*?
2. Apakah *religious identity* memiliki pengaruh terhadap *self-control* pada mahasiswa pemain *game online*?
3. Apakah *self-control* dapat menjadi variabel mediator dalam pengaruh *religious identity* terhadap *online gaming addiction* pada mahasiswa pemain *game online*?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi :

1. Mengetahui apakah *religious identity* berpengaruh terhadap *online gaming addiction* pada mahasiswa pemain *game online*.
2. Mengetahui apakah *religious identity* berpengaruh terhadap *self-control* pada mahasiswa pemain *game online*.
3. Mengetahui apakah *self-control* dapat menjadi variabel mediator dalam pengaruh *religious identity* terhadap *online gaming addiction* pada mahasiswa pemain *game online*.

Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini mencakup dua kegunaan yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis :

1. Kegunaan teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan dalam bidang Psikologi khususnya Psikologi Sosial dan menambah khazanah pengetahuan dan wawasan sosial pada umumnya.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi untuk belajar memahami faktor-faktor yang mempengaruhi *religious identity*, *online gaming addiction*, dan pengaruh *self control* terhadap keduanya pada mahasiswa pemain *game online* di UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

b. Pihak Pemain *Game Online*

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada individu dewasa awal pemain *game online* untuk meningkatkan pemahaman *religious identity* yang ada pada diri dan juga meningkatkan *self-control*.

c. Fakultas Psikologi

Memberi masukan sebagai acuan atau bahan pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut.