LANDASAN TEORI Penelitian- penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul yang penulis kaji yaitu pertama, jumal yang berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Remaja oleh Krista Surbakti. Penelitian ini diterbitkan pada April 2017 dalam jumal Curere. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu melalui metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Tujuan penulisan yang ditulis oleh Krista Surbakti adalah untuk melihat bagaimana dampak game online bagi remaja. Hasil dari penelitian ini adalah bagi remaja yang memainkan game online secara benar akan berdampak positif kepada pemainnya, tetapi jika dimainkan tidak benar maka akan bedampak negatif dan bahkan menimbulkan kecanduan. Dampak kecanduan game online berdampak dari seni uang, waktu, semangat belajar, psikologi, kesehatan dan sosial. Hal ini dapat memacu pertumbuhan remaja yang buruk dikemudian hari.[[1]](#footnote-2) Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan yang penulis kaji. Persamaannya ialah, kedua tulisan ini membahas mengenai dampak dari game online bagi remaja dengan menggunakan metode kualitatif. Namun, perbedaannya ialah penelitian ini bukan hanya akan mengumpulkan melalui kepustakaan tetapi juga melalui wawancara dan observasi secara langsung di tempat penelitian. Selain itu,

penelitian Krista Surbakti, hanya melihat bagaimana dampak dari game online bagi remaja sedangkan dalam penelitian penulis lebih melihat dampak kecanduan game online bagi perkembangan spiritualitas remaja di Gereja Toraja Mamasa, Jemaat Elim Masoso, Klasis Bambang Hilir. Jadi, penelitian ini bukan hanya menjelaskan dampak dari game online tetapi juga fenomena kecanduan game online dan dampaknya bagi perkembangan spiritualitas remaja.

Kedua, penelitian yang berjudul Kecanduan Game Online bagi Remaja : Dampak dan Pencegahannya. Penulis penelitian ini adalah Eryzal Nourialdy dan penelitian ini diterbitkan pada tahun 2019. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kepustakaan dan penelitian lapangan dengan tujuan penelitian untuk meninjau dampak dan upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk permasalahan kecanduan game online. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa game online di mainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online dengan demikian, perlu diberikan upaya pecegahan sehingga terhindar dari kecanduan game online.[[2]](#footnote-3) Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis kaji adalah keduanya berbicara tentang kecanduan game online. Sedangkan dalam penelitian yang penulis kaji berfokus pada dampak game online bagi perkembangan spiritualitas remaja. Hal ini berbeda dengan isi yang dibahas dalam penelitian terdahulu yang lebih berfokus pada dampak dan pencegahannya.

A. Game Online

1. Pengertian game online

Game online menurut Kim dkk, adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Sedangkan, Winn dan Fisher mengatakan bahwa game online merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain.[[3]](#footnote-4)

Game online didefenisikan menurut Burhan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam permainan game online, terdapat perangkat penting yang harus dimilki yaitu perangkat

komputer dengan spesifikasi yang menandai konsensi dengan internet.9

Jadi, game online adalah salah satu permainan dengan menggunakan jaringan internet yang dipermainkan oleh satu atau lebih pemain.

1. Sejarah Game Online

Game online merupakan hasil perkembangan teknologi di bidang multimedia. Karena fungsinya yang begitu kompleks, multimedia juga banyak dikembangkan untuk permainan yang disebut game multimedia. Keberadaan game multimedia sama dengan internet, bukan saja berada di kota besar melainkan tersebar di kota kecil dan peminatnya cukup banyak. Karena itu, game online tidak terlepas dari perkembangan tekonologi saat ini.

Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan timesharing sehingga pemain yang bisa lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama. Pada tahun 1970, ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet.

Terhitung sejak tahun 1997, game online pertama yang mampu menggebrak pasaran adalah Ultima Online, kemudian diikuti oleh Ever Quest dan game-game lain yang juga ingin meraih kesuksesan. Pasar game online mulai naik lagi pada tahun 2005. Fasilitas yang ditawarkan oleh World of Warcraft seperti variasi permainan, kemudahan bermain, hingga level yang bisa terus meningkat mempengaruhi munculnya game online yang serupa.[[4]](#footnote-5)

Game online telah diperbaharui menjadi aplikasi dan diintegritasikan ke berbagai situs pertemanan di seluruh dunia. Dari hal inilah, setiap pemain yang bisa saling berkomunikasi dan menjalin keakraban tanpa dibatasi ras, jenis kelamin bahkan usia.[[5]](#footnote-6)

1. Jenis-jenis Game Online

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu web based dan text based game.[[6]](#footnote-7) Uraian jenis-jenis game online sebagai berikut:

1. Web based game adalah aplikasi yang diletakkan pada server internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses game tersebut. Jadi, tidak perlu di install untuk memainkan gamenya. Namun, seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu di download untuk

memainkan sebagian game, seperti: java player, maupun shockwave player, yang biasa diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih dan tidak lagi membutuhkan bandwith yang besar serta sebagian besar web based game adalah grafis.

2. Text based game adalah salah satu komputer yang masih berspesifikasi rendah, di mana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar. Namun, akhir- akhir ini, mulai marak text based games yang beredar yang biasa dikenal sebagai web based game. Tentu saja dengan format yang lebih modem, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunkan koneksi internet dan developer game yang semakin kreatif.

1. Kelebihan dan kekurangan Game Online

Game online adalah salah satu permainan, yang di mainkan oleh banyak orang melalui jaringan internet. Game online tidak hanya sekedar menjadi hiburan. Akan tetapi, lebih dari pada itu, game online memiliki kelebihan bagi penggunannya. Menurut Rischa Pramudia Trisnani game online memiliki kelebihan, yakni:13

1. Meningkatkan kemampuan konsentrasi. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus

menyelesaikan tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan.

1. Meningkatkan kemampua motorik. Koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
2. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Game online dapat meningkatkan minat baca pemainnya. Kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris dalam pengoprasiannya, sehingga pemain game online harus lebih menguasai kosa kata bahasa Inggris.
3. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Pemain game online selalu menikmati permainan dengan nyaman sehingga, seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.
4. Melatih kemampuan bekerjasama. Pada game berpasangan, remaja diajak untuk bekerja sama dengan pemain game lainnya (anggota di dalam permainan) supaya mereka dapat menang dari permainannya.

Kelebihan game online yang sudah dijelaskan di paragraf sebelumnya, game online juga memiliki kekurangan. Adapun

kekurangan game online menurut Rischa Pramudia Trisnani sebagai berikut:[[7]](#footnote-8)

1. Kecanduan yang kuat. Sebagian besar game yang saat ini, didesain sedemikian rupa sehingga menimbulkan kecanduan bagi pemainnya.
2. Mendorong melakukan hal-hal yang negatif. Sering ditemukan kasus permainan game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara, kemudian mengambil uang didalamnya atau menculuti perlengakpan yang mahal-mahal.
3. Mengajarkan para pemain game online untuk berbicara kasar dan kotor.
4. Menganggu kesehatan bagi para pemainnya. Perubahan pola Istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada saat bermain game online karena menurunnya kontrol diri.
5. Pemborosan, jika sudah kecanduan game online B. Kecanduan Game Online
6. Pengertian kecanduan game online

Yee mengatakan bahwa kecanduan game online adalah perilaku individu yang ingin terus bermain dan menghabiskan waktu serta para pemain tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Hal yang sama diungkap oleh Young menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain game online dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya. Senada dengan itu, Imanuel mengatakan bahwa kecanduan game online adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.[[8]](#footnote-9)

Griffits mengatakan bahwa kecanduan game online merupakan proses dan keterlibatan dalam perilaku kecanduan termasuk kedalam spectrum yang parah dan penyalagunaan. Kecanduan game online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan dan berdampak negatif pada pelakunya. Kecanduan game online sama halnya kecanduan alkohol. Kecanduan game online memiliki sebuah gejala ketergantungan yang tidak normal, misalnya bisa mengarah kepada ketergantungan seperti perjudian, pornografi dan kekerasan.[[9]](#footnote-10)

World Health Organization mendefenisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases. Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Sebuah studi juga menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja. Kecanduan game online yang dialami remaja yang sangat banyak menghabiskan waktunya.[[10]](#footnote-11)

Berdasarkan defenisi diatas, maka dapat disimpulkan perilaku kecanduan game online adalah suatu kegiatan yang marak dilakukan saat ini, yang menghabiskan waktu serta tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya.

1. Faktor-faktor Kecanduan Game Online

Kecanduan game online memiliki makna suatu kondisi dimana para pemainnya sudah ketergantungan pada game online. Imanuel mengatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi seseorang bermain game online dapat dilihat dari dalam (internal) dan diluar individu (ekstemal).[[11]](#footnote-12) a .Faktor internal

Adapun faktor-faktor internal sebagai berikut:

1. Keinginan. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar pemain semakin penasaran dan sedemikian ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Bosan. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
3. Kontrol diri. Kurangnya kontrol diri dalam remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.
4. Faktor ekstemal

Adapun faktor ektemal bermain game online, sebagai berikut:

1. Lingkungan. Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
2. Hubungan sosial. Kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternative bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.
4. Aspek-aspek kecanduan game online

Lemmens menyebutkan bahwa ada tujuh aspek kecanduan game online.[[12]](#footnote-13) Adapun ke-tujuh aspek-aspek tersebut, yaitu:

1. Salience

Bermain game online menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

1. Tolerance

Sebuah proses di mana aktivitas individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain game online bertambah jumlahnya.

1. Mood

Modiication mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hal dari keterikatan dengan bermain game online, misalnya penenangan diri atau relaksasi terkait pelarian diri.

1. Withdrawal

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain game online. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung dan lekas marah.

1. Relapse

Aktivitas bermain game online yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara tepat kembali mengulangi perilaku bermain game online setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

1. Conflict

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari bermain game online secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitamya. Konflik dapat meliputi argument dan penolakan serta, berbohong dan curang.

1. Problems

Masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain game online secara berlebihan, sehingga mendorong tergesemya aktivitas lain, seperti bekerja, dan bersosialisasi.

1. Cara mengatasi kecanduan game online

Bagi remaja yang sudah kecanduan game online, ada beberapa cara untuk mengatasinya, yaitu:[[13]](#footnote-14)

1. Niat

Untuk mengatasi kecanduan game online bagi remaja, yang paling utama ialah niat. Ketika niat remaja kuat, maka akan mempermudah dalam mengurangi bermain game online.

1. Mencari kesibukan lain

Untuk mencari kesibukan lain, remaja perluh mencari hal- hal yang positif atau suatu kebiasaan yang paling disukai misalnya berolahraga, membaca, mengadakan rekreasi.

1. Mengatur jadwal bermain game online

Untuk mengurangi waktu bermain game online, perluh ditentukan jadwal yang baik untuk bermain game sehingga, jika diatur jadwal maka remaja tidak terlalu kecanduan dalam bermain game. Misalnya dalam satu hari, jadwal bermain game 1-2 jam.

1. Meminta bantuan teman

Meminta bantuan kepada teman apalagi teman dekat, sehingga dapat mengingatkan ketika ingin bermain game. Dalam memilih teman sebaiknya teman yang tidak bermain game.

1. Dampak kecanduan game online pada remaja

Terdapat dampak positif dan negatif kecanduan bermain game online. Dampak positif dab negatifnya, sebagai berikut:

1. Dampak positif

Game online dapat memberi dampak yang baik karena dengan game online, remaja akan lebih tertarik dalam belajar, dampak menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif.[[14]](#footnote-15) Game online membuat otak menjadi lebih efektif.[[15]](#footnote-16)

1. Dampak negatif

Merujuk pada awal pendahuluan dampak game online, temyata juga bahwa terdapat dampak negatif dalam permainan game online. Selain itu, terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari sosial dan mereka tidak lagi melakukan pekerjaan rumah, belajar serta berinteraksi dengan keluarga.[[16]](#footnote-17)

Sementara itu, 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 makan. Sedangkan dari aspek psikologi, banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan criminal dan kekerasan seperti: perkelahian, perusakan. Ciri-dri remaja yang mengalami kecanduan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah mar ah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Selain itu, kecanduan game online juga berdampak pada aspek akademik. Usia remaja berbeda pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat format akademiknya menurun. Dan juga tak kalah pentingnya, dari aspek keuangan. [[17]](#footnote-18) Dengan demikian, kecanduan game online memiliki dampak positif dan negatif bagi para penggunanya.

C. Remaja

1. Pengertian remaja

Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yakni antara 12-21 tahun. Masa remaja dimulai pada saat timbulnya perubahan-perubahan yang berkaitan dengan perubahan fisik.[[18]](#footnote-19) Masa remaja adalah usia di mana remaja tidak lagi merasa di bawah tingkat orang dewasa melainkan berada di dalam tindakan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak, integrasi dalam masyarakat (dewasa), mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok.[[19]](#footnote-20)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, remaja diartikan sebagai mereka yang mulai dewasa dan sudah sampai umur untuk kawin.[[20]](#footnote-21) Istilah asing yang sering dipakai untuk menunjukkan masa remaja adalah puberty (Inggris). Puberteit (Belanda), yang berasal dari bahasa Latin, yaitu pubertas, artinya kelaki-lakian atau kedewasaan.[[21]](#footnote-22) Ed Stewart dalam bukunya "Bagaimana Menajngkau Remaja" mengatakan bahwa remaja adalah para pelajar Sekolah Lanjut Tingkat Pertama (SLTP) kelas 1 sampai dengan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) kelas III, yang belum ikut serta secara teratur dalam program pemahaman Alkitab yang tersedia bagi tingkat usia mereka.[[22]](#footnote-23)

Bila ditinjau dari segi perkembangan biologis, maka yang dimaksud remaja adalah mereka yang berusia dari 12 sampai dengan 21 tahun. Usia 12 tahun merupakan awal pubertas bagi seorang gadis, yang disebut remaja kalau mendapat ,menstruasi yang pertama. Sedangkan usia 13 tahun merupakan awal pubertas bagi seorang pemuda ketika ia mengalami masa mimpi basah yang pertama, yang tanpa didasarinya mengeluarkan sperma. Biasanya pada gadis, perkembangan biologisnya lebih cepat satu tahun dibadingkan dengan perkembangan biologis seorang pemuda karena gadis lebih dahulu mengawali remaja yang akan berakhir pada sekitar usia 19 tahun, sedangkan pemuda baru mengakhiri remajanya pada sekitar usia 21 tahun.[[23]](#footnote-24)

Secara psikologis, Piaget mengatakan bahwa masa remaja adalah usia di mana individu berinteraksi dengan masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak lagi merasa bahwa tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama. Pendidikan remaja haruslah diarahkan kepada pembentukan jati diri serta meletakkan dasar kemandirian dan mau menerima dan menghargai diri sendiri sebagai anugerah Allah, mengembangkan kemampuan emosional dan intelektual serta dapat memenuhi kewajiban sosial serta dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang tua.[[24]](#footnote-25)

Jadi dapat disimpulkan bahwa remaja adalah anak-anak yang mengalami masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa yang di dalamnya perkembangan yang terus menerus sampai mereka menemukan jati diri yang sebenamya.

1. Masa Peralihan Remaja

Masa remaja adalah masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa.[[25]](#footnote-26) Masa remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu masa remaja awal (dimulai dari umur 13-16 tahun) dan remaja akhir (dimulai dari umur 16 atau 17-18 tahun). [[26]](#footnote-27) Pada masa ini, remaja akan mempersiapkan diri untuk masuk dalam tahap dewasa yang meliputi perubahan-perubahan fisik, perubahan hubungan sosial, bertambahnya kemampuan dan keterampilan, dan pembentukan identitas. Hal yang diharapkan pada masa remaja atau masa peralihan tersebut ialah remaja sudah mampu mandiri dan melibatkan diri dalam masyarakat.

1. Batasan umur remaja

Masa remaja merupakan taraf perkembangan dalam kehidupan manusia, di mana sekarang seseorang sudah tidak dapat disebut anak kecil lagi, tetapi juga belum dapat disebut orang dewasa. Taraf perkembangan ini pada umumnya disebut masa pancaroba atau masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Masa remaja umumnya berlangsung dari umur 12-21 tahun yang merupakan masa peralihan atau transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa. Batasan umur remaja dapat terjadi dalam: masa remaja awal, masa remaja madya dan masa remaja akhir.[[27]](#footnote-28)

1. Masa remaja awal

Masa remaja ini tergolong usia 12-15 tahun. Dalam masa ini, remaja mengalami suatu perubahan yang Nampak dari luar, dan perubahan organis yang dengan cepat menuju kematangan. Masa ini ditandai oleh sifat negatif pada remaja, sehingga masa ini disebut masa negatif. Gejala yang dianggap sebagai gejala negatif misalnya, tidak tenang, malas bekerja, lekas lelah dan pesimistik.

1. Masa remaja madya

Dalam masa ini, remaja berada di usia sekitar 15-17 tahun. Dalam masa ini, remaja merasa ada gangguan ketenangan dan keamanan batinnya, maka remaja membutuhkan adanya teman yang dapat memahaminya dan menolongnya, yang dapat turut merasakan suka dukanya. Di sinilah mulai tumbuh dorongan untuk mencari pedoman hidup, mencari sesuatu yang dapat dipandang bemilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja-puja.

1. Masa remaja akhir

Pada masa ini, remaja berada di usia sekitar 18-21 atau 22 tahun. Maka pada dasamya, remaja telah mencapai masa remaja akhir. Dengan demikian, menyangkut sifatnya atau gejala-gejala yang nampak dalam sikapnya menyerupai sifat atau sikap orang dewasa yang cenderung menunjukkan kematangannya. Remaja mulai menentukan system nilai mana yang diikutinya, dan mulai dapat menentukan pendirian hidupnya.

1. Ciri-ciri remaja

Masa remaja berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang ada pada dirinya mengalami berbagai macam perubahan, baik secara fisik maupim psikis. Menurut Soerjono Soekanto pada masa remaja salah satu perubahan yang terjadi pada diri seorang remaja adalah perkembangan fisik. Dalam hal ini, dri-ciri fisik sebagai laki-laki dan wanita sudah tampak dengan jelas, karena pengaruh dari perkembangan fisik mengakibatkan seseorang menjadi tertarik pada lawan jenisnya.[[28]](#footnote-29)

Ciri-ciri merupakan gambaran seseorang yang bisa menjadi penolong untuk bisa mengenalinya dengan baik. Remaja memiliki ciri- ciri yang khas yang sering dijumpai dalam kehidupan mereka. Terdapat beberapa ciri khas remaja yaitu keadaan yang tidak tenang menguasai diri remaja, pertentangan yang terjadi di dalam diri mereka menimbulkan kebingungan, berkeinginan besar mencoba segala hal yang belum diketahuinya, keinginan mencoba sering diarahkan pada diri sendiri maupun terhadap orang lain, keinginan menjelajah ke alam sekitar pada remaja lebih luas, lebih banyak berkhayal dan berfantasi khusus untuk remaja laki-laki banyak berkisar mengenai prestasi dan untuk remaja perempuan terlibat banyak sifat perasa sehingga lebih banyak berintikan romantika hidup, dan keinginan untuk berkelompok atau membuat geng.[[29]](#footnote-30)

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri remaja tersebut sangat menentukan bagaimana mereka menjalani kehidupan mereka dalam masa-masa peralihan dan saat-saat seperti itu mereka membutuhkan orang yang lebih dewasa untuk mengarahkan mereka.

1. Peran Remaja Dalam Gereja

Remaja adalah anggota Gereja berdasarkan baptisan mereka. Gereja hanya membaptiskan anak-anak dari orang tua yang juga percaya kepada Juruselamat dunia ini. Remaja bukanlah orang luar, melainkan mereka sungguh-sungguh umat Tuhan. Mereka tumbuh di bawah natmgan Gereja. Sejak lahimya mereka menjadi anggota dari keluraga orang percaya yang meliputi seluruh bumi ini. Mereka berhak mendapat bagian dalam segala milik dan keuntungan keluarga gereja itu.[[30]](#footnote-31) Remaja masih terlalu muda untuk selalu masuk dalam kebaktian orang dewasa, tetapi mereka boleh mengambil bagian dalam kebaktian anak-anak, mereka harus turut merayakan pesta-pesta besar dari jemaat, seperti pada hari Natal atau Paskah.[[31]](#footnote-32)

Remaja yang telah di bina dengan baik akan menghasilkan remaja dengan iman yang dewasa. Remaja yang dewasa secara rohani bukan saja bisa bertumbuh dan di libatkan dalam tugas pelayanan gereja, tetapi juga dapat menjadi agen penggerak bagi pertumbuhan iman tubuh Kristus secara keseluruhan. Mereka diberi tempat untuk ikut memberi masukan bagi perkembangan gereja, misalnya ikut diundang dalam rapat-rapat gereja.

Ide-ide yang baik dari remaja dapat menjadi bagian dari kemajuan gereja. Perlu diperhatikan bahwa semakin muda usia pembinaam, semakin cepat pula persiapan gereja untuk menghasilkan anggota- anggota jemaat yang di dewasakan dalam Kristus. Selain itu, remaja juga sudah bisa mengambil bagian dalam ibadah seperti memimpin ibadah sekolah minggu, mengoperasikan LCD dan mengikuti kegiatan-kegiatan remaja yang lainnya seperti ret-ret.39

Dengan demikian, peran remaja tidak boleh disepelehkan di dalam sebuah organisasi. Remaja berperan untuk mengikuti berbagai kegiatan yang bisa mengembangkan kepribadian dan uga relasi mereka dengan sesama.

1. Perspektif Alkitab tentang Remaja a) Perjanjian Lama

Dalam Perjanjian Lama, terdapat banyak kisah yang menceritakan tentang remaja, kehidupannya, peranannya, potensi-potensinya dan cita-citanya. Remaja yang dimaksud adalah remaja yang bermoral, berpotensi, bersemangat, dan punya keberanian. Remaja-remaja yang dalam kehidupannya mampu memberi peran pentdng ditokohkan bukan karena kekuatannya, tetapi semata-mata di utus imtuk suatu tugas menyatakan kehendak Tuhan. Tuhan memakai remaja dalam tugas tertentu, misalnya Azarya seorang muda berusia 16 tahun di pilih bangsa Yehuda sebagai raja (II Raj. 14: 21; 15: 2). Begitu halnya Ahas ketika berumur 20 tahun menjadi raja (II Raj. 16:2). Yusuf pada usia 17 tahun, dijual oleh saudara-saudaranya ke Mesir dan kembali menjadi berkat bagi orang tua dan saudara- saudaranya (Kej. 37: 2).

39 Ibid,

Namun perluh disadari bahwa Alkitab juga menyebutkan kaum remaja yang dalam hidupnya melakukan hal yang tidak berkenan di hadapan Tuhan, seperti yang dilakukan oleh raja Isarel dan Yehuda. Sebagai contoh Ahazia raja Yehuda. Sebagai contoh Ahazia raja Yehuda yang berumur 22 tahun, Manasye raja Yehuda yang berusia 12 tahun, Amon raja Yehuda berusia 22 tahun dan Yoyakin raja Yehuda berusia 18 tahun (II Raj.8: 26, 24: 8; II Taw. 22: 1-6, 33: 1-20, 22-25).

Dari kesaksian Alkitab di atas, jelas bahwa tidak semua remaja yang menjaladi hidupnya sesuai dengan kehendak Tuhan. Itu berarti orang tua atau orang dewasa lainnya tidak boleh lepas tangan dalam memberi bimbingan atau teladan yang dapat dijadikan pedoman bagi remaja dalam menjalani kehidupan. Amsal 22: 6 dengan jelas mengatakan bahwa:

"Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun tidak akan menyimpang daripada jalan itu".

Dari ayat ini jelas bahwa orang tua, dan orang-orang dewasa bertanggung jawab dalam mendidik dan mengarahkan orang muda tak terkecuali remaja, agar memiliki moralitas yang baik, berperilaku sesuai kehendak Tuhan. Seorang remaja dalam mengisi kehidupan dituntut untuk tetap menjalani kehidupannya sesuai dengan Firman

Tuhan, karena hanya berpedoman pada kebenaran Firman Tuhan

seseorang mengetahui apa yang dikerjakan itu benar atau salah, layak atau tidak, baik atau buruk (Maz. 119: 9). b) Perjanjian Baru

Dalam Perjanjian Baru, contoh dari kehidupan remaja yang dapat di jadikan teladan, adalah kehidupan remaja Yesus. Yesus dalam menjalani hidup dan masa remaja selalu melakukan sesuatu yang positif, mencari hikmat, dan melakukan apa yang berkenan dan sesuai dengan kehendak Tuhan. Hal ini terbukti ketika Yesus berada di Bait Allah di Yerusalem, di tengah-tengah tokoh agama sambil berdiskusi, dan ketika itu berhasil membuat orang-orang disekitamya terheran-heran dengan kemampuan dan kecerdasan yang dimiliki Yesus. Di mana pada saat itu Yesus berumur 12 tahun (Luk. 2: 66-47).

D. Perkembangan Spiritualitas Remaja

1. Pengertian Spiritualitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, spiritualitas merupakan sumber motivasi serta emosi pencarian individu dengan Tuhan. Spiritual dalam artian luas merupakan hal yang berhubungan dengan spirit. Spiritual memiliki kebenaran yang sangat abadi yang berhubungan dengan tujuan hidup manusia. Dibandingkan dengan sesuatu yang bersifat duniawi, dan sementara didalamnya terdapat kepercayaan terhadap kekuatan supernatural seperti dalam agama. Spiritulitas merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari hidup dalam kehidupan manusia. Spiritualitas diartikan sebagai kekuatan atau roh yang memberi daya tahan kepada seseorang atau sekelompok orang untuk mempertahankan, memperkembangankan dan mewujudkan kehidupannya.[[32]](#footnote-33)

Spiritualitas adalah riak getaran hati yang halus tentang Yang Ilahi yang terdapat dalam hati sanubari seseorang dan timbul karena merasakan sentuhan halus dari Tuhan.[[33]](#footnote-34) Spiritualitas juga diartikan sebagai kesadaran dan sikap hidup manusia untuk dapat tahan uji dan bertahan dalam mewujudkan tujuan dan pengaharapan iman. Spiritulitas menjadi sumber kekuatan untuk menghadapi penganiayaan, kesulitan, penindasan, dan kegagalan yang dialami seseorang atau kelompok yang sedang mewujudkan cita-cita atau tujuan hidup rohaninya.[[34]](#footnote-35)

Dengan demikian yang dimaksud dengan spiritulitas adalah bagaimana seseorang menjalani kehidupannya setiap hari yang mencerminkan sikap sebagai anak Tuhan, bukan hanya lewat perkataan melainkan lewat tingkah laku yang patut dijadikan teladan.

1. Perkembangan Spiritualitas Remaja

Salah satu organisasi dalam jemaat yang sangat memerlukan pengajaran imtuk membentuk spiritualitasnya adalah kaum remaja. Memahami spiritualitas remaja tidak bisa dilepaskan dari perkembangan fisik dan emosi remaja yang sedang mengalami masa transisi. Sebenamya remaja sudah memiliki iman sejak usia dini, namun usianya yang sekarang, iman itu hendak dikembangkan agar menjadi lebih dewasa. Iman Kristiani para remaja tidak dapat diajarkan sekalipun dengan metode dan cara yang menarik. Iman seseorang hanya dapat dimilki melalui pengalaman hidupnya sendiri. Setelah mereka menemukan makna dan pengalaman hidupnya, proses itu terkadang menakutkan baginya dan terkadang mereka ragu terhadap hal yang ia temukan. Saat-saat itulah remaja membutuhkan pendampingan dari orang tua dan pembina di Gereja.[[35]](#footnote-36)

Ada dua proses perkembangan remaja sehubungan dengan perkembangan spiritualitasnya yaitu proses penerimaan dan proses mencari dan menemukan.[[36]](#footnote-37)

a. Proses Penerimaan

Salah satu contoh penerimaan untuk remaja adalah membentuk kelompok kecil. Dengan adanya kelompok kecil, remaja akan merasa dibutuhkan, dinanti-nantikan, dicari-cari, diterima, dianggap penting, bergxma dan dalam kegiatan tersebut remaja diharapkan akan berelasi dengan gembira. Setelah mereka mampu berelasi dengan orang lain, mereka akan lebih berani. Jadi tujuan proses penerimaan adalah menolong remaja menumbuhkan rasa dimiliki oleh kelompoknya di gereja.

Selain itu, remaja diberi kegiatan dalam kelompok agar remaja menikmati kehadiran bersama dalam kelompok. Dalam kegiatan itu remaja diharapkan akan berelasi dengan gembira. Tujuan proses ini adalah menolong remaja menumbuhkan rasa kehangantan berelasi dengan kelompoknya di gereja. Upaya yang lain yang dilakukan oleh remaja yaitu tegaskan dasar iman Kristiani dalam hidup remaja. Ketika remaja telah percaya diri dan merasakan kedekatan berelasi dengan pembinaya, mereka akan menjadi lebih berani mengemukakan pendapatnya dengan harapan orang lain akan menerima pendapatnya.

b. Proses Mencari dan Menemukan

Ada tiga hal yang hendak diupayakan dalam proses mencari dan menemukan yaitu beri kesempatan kepada remaja untuk berpikir kritis, mengenal lingkungan lain, dan melakukann komitmen. Terlihat adanya perubahan dalam diri remaja sebagai hasil dari perkembangan spiritualitasnya. Perubahan iman dapat terlihat dari kualitas relasi remaja dengan orang lain secara lebih dewasa dan Kristiani. Selain perubahan iman, dalam diri remaja mulai tampak keunikan jati dirinya. Ketika remaja senang karena dapat melakukan sesuatu bagi orang lain, nilai menghargai dirinya berkembang. Jadi, Pembina harus meyakinkan remaja bahwa di tengah upaya pertumbuhan dirinya, Tuhan sendiri yang menolong mereka berkembang.

Dengan demikian pertumbuhan spiritulitas remaja adalah hal yang paling utama dalam gereja. Dalam proses pertumbuhan iman tersebut, sebagai pelayan dalam gereja, harus memiliki sikap sabar dan setia mendampingi remaja. Pertumbuhan iman remaja memang tidak bisa dilihat seperti ketika melihat perubahan fisiknya namun perubahan iman dapat terlihat dari relasi mereka dengan orang lain, dan ketika perubahan itu sudah terlihat, berarti pelayanan untuk remaja sudah dilaksanakan dengan maksimal.

1. Pembentukan Spiritualitas

Dalam pendidikan ilmu Teologi, pembinaan atau pembentukan spiritualitas merupakan unsur penting. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam pembentukan spritulitas Kristen yaitu pergaulan yang teratur dengan Alkitab, Pergumulan penuh kasih dengan dunia, dan doa yang jujur kepada Allah.[[37]](#footnote-38) Adapun pembentukan spiritualitas Kristen di uraikan sebagai berikut:

1. Pergaulan Yang Teratur Dengan Alkitab

Hal ini merupakan yang utama bagi orang Kristen dan dalam spiritualitas Kristen sangat diutamakan adanya pergaulan yang teraratur dengan Alkitab. Teratur berarti ada upaya terencana untuk membaca Alkitab pada saat-saat tertentu dan dengan program tertentu.

Sebagai orang Kristen, yang menjadi pegangan hidup adalah Alkitab. Alkitab adalah buku yang berisi Firman Tuhan. Firman itu harus di baca, di renungkan dan di lakukan. Pergaulan dengan Alkitab merupakan hal yang paling utama dan perlu untuk di prioritaskan supaya pertumbuhan iman orang percaya semakin nyata dalam kehidupannya setiap hari.

1. Pergumulan Penuh Kasih Dengan Dunia

Pembentukan spiritualitas Kristen tidak terlepas dari pergumulan ini, namun terjadi di tengah-tengahnya. Pergumulan dengan dunia berarti terbuka bagi kemungkinan untuk belajar dari pergumulan dan spiritualitas agama-agama dan keyakinan-keyakinan yang lain. Pergumulan dapat dilakukan dengan pebuh sukacita, sebab Allah adalah kasih dan Kristus adalah damai sejahtera (Ef. 2:14).

Pembentukan spiritualitas tidak terlepas dari pergumulan dengan agama yang lain. Ketika seseorang mampu mempertahankan kepercayaannya maka spiritualitasnya terbangun dengan baik.

1. Doa Yang Jujur Kepada Allah

Sikap jujur merupakan hal yang paling penting dalam berdoa. Dalam pergumulan, kegembiraan, pengharapan, maupun kekecewaan, hal yang paling baik dilakukan yaitu mempercayakan diri ke dalam tangan Allah. Dalam doa, keseluruhan kehidupan dibawa ke hadirat Allah, termasuk pengetahuan. Doa merupakan jembatan antara pemikiran kritis dan spiritualitas. Kejujuran

merupakan hal yang paling penting yang harus dimiliki oleh pengikut Kristus.

Dengan demikian, pembentukan spiritualitas dilakukan dengan cara memperkenalkan Kristus lewat FirmanNya yaitu bergaul dengan Alkitab karena Alkitab merupakan pedoman hidup orang percaya. Selain itu, semua orang harus mempercayakan hidup kepada Allah dan selalu mendekatkan diri kepada Allah lewat doa yang jujur.

1. Landasan Alkitab tentang Spiritualitas
2. Spiritualitas dalam Perjanjian Lama

Roh dalam Perjanjian Lama disebutkan Ruah yang di artikan angina atau hembusan. Salah satu oknum Allah Tritunggal di dalam Perjanjian Lama Roh justru lebih dipahami sebagai kuasa Allah. Sekalipun demikian dalam pekerjaan-Nya, dapat di katakana bahwa Roh yang bekerja adalah oknum Tritimggal itu sendiri. Bahkan Roh Allah itu sudah ada sejak dari penciptaan. Ia datang dalam wujud Roh Allah seperti yang tertulis dalam kejadian 1:2.

1. Spiritualitas dalam Perjanjian Baru

Kehidupan Spiritualitas lebih nampak setelah Roh Kudus turun ke atas umat percaya (Kis. 2: 1-13). Roh Kudus dikenal sebagai pneuma dalam bahasa Yunani yang memiliki arti Roh. Roh yang ada di siniberkaitan erat dengan Allah yang lalu kemudian di sebut Roh Kudus.[[38]](#footnote-39)

46

1. Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," Jumal Curere 1 (2017). [↑](#footnote-ref-2)
2. Eryzal Nourialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," Buletin Psikologis 27, no. 2 (2019): 148-158. [↑](#footnote-ref-3)
3. Andri Arif Kustiawan, Jangan Suka Game Online, Pengaru Game Online Dan Tindakan Pencegahan (Jawa Barat: CV Medika Grafika, 2018), 5. [↑](#footnote-ref-4)
4. Alfa Hartoko, You Won! Menang, Pahami Cheat, Dan Dapat Duit Lewat Game Online (Yogyakarta: Pustaka Grahatama, 2010), 12. [↑](#footnote-ref-5)
5. Ibid., 9. [↑](#footnote-ref-6)
6. Rischa Ramudia Trisnani, Stop Kecanduan Game Online (Jawa Timur: Urdpma Press,

   2018), 6-7. [↑](#footnote-ref-7)
7. Ibid., 11. [↑](#footnote-ref-8)
8. Ibid., 15. [↑](#footnote-ref-9)
9. Sofyan Abdi, "Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual," JURNAL Bimbingan dan Konseling 17, no. 2 (2020): 11. [↑](#footnote-ref-10)
10. Eryzal Nourialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya," 150. [↑](#footnote-ref-11)
11. Trisnani, Stop Kecanduan Game Online. [↑](#footnote-ref-12)
12. Kustiawan, Jangan Suka Game Online, Pengaru Game Online Dan Tindakan Pencegahan, 20. [↑](#footnote-ref-13)
13. Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," 37. [↑](#footnote-ref-14)
14. Doni Fahyepi Roma, "Dampak Game Online Bagi Penggunanya," IJSE: Indonesian Jumal Sofwore Engineering 4 (2018). [↑](#footnote-ref-15)
15. Trisnani, Stop Kecanduan Game Online. [↑](#footnote-ref-16)
16. Ibid., 29. [↑](#footnote-ref-17)
17. Rollys Ardian Dwi Saputra, "Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singkorean," Counseling 2, no. 2 (2021): 117. [↑](#footnote-ref-18)
18. Singgih D Gunarsa, Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008), 203. [↑](#footnote-ref-19)
19. Eni Lestari, "Perilaku Komsumtif Di Kalangan Remaja," Riset Tindakan Indonesia 2, no. 2

    (2017): 2. [↑](#footnote-ref-20)
20. Tim Penyusun, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 944. [↑](#footnote-ref-21)
21. Singgih D Gunarsa, Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja, 4. [↑](#footnote-ref-22)
22. Ed Stewart, Bagaimana Menjangkau Remaja (Bandung: Yayasan Kalam Hidup, 1999), 9. [↑](#footnote-ref-23)
23. Zulkifli L, Psikologi Perkembangan (Bandung: Remaja Rosdakarya, n.d.), 63. [↑](#footnote-ref-24)
24. Elizabeth. B Hurlock, Psikologi Perkembangan (Jakarta: Erlangga, 1980), 206. [↑](#footnote-ref-25)
25. H. Norman Wright, Konseling Kritis (Malang: Gandum Mas, 2006), 227. [↑](#footnote-ref-26)
26. Elizabeth. B Hurlock, Psikologi Perkembangan, 206. [↑](#footnote-ref-27)
27. H. Norman Wright, Konseling Kritis, 229. [↑](#footnote-ref-28)
28. Soerjono Soekanto, Sosiologi Keluarga (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), 51. [↑](#footnote-ref-29)
29. Singgih D Gunarsa, Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja, 67. [↑](#footnote-ref-30)
30. Homrighausen, Pendidikan Agama Kristen, n.d., 120. [↑](#footnote-ref-31)
31. Ibid., 125. [↑](#footnote-ref-32)
32. Nainggolan, Pendidikan Warga Gereja (Jawa Barat: Generasi Info Media, 2008), 31. [↑](#footnote-ref-33)
33. Andar Ismail, Selamat Berkembang (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2004), 2. [↑](#footnote-ref-34)
34. Ibid., 31. [↑](#footnote-ref-35)
35. Nainggolan, Pendidikan Warga Gereja, 31. [↑](#footnote-ref-36)
36. Ruth S Kadarmanto, Tuntunlah Kejalan Benar: Panduan Mengajar Remaja Di Jemaat (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2010), 17. [↑](#footnote-ref-37)
37. Drewes, Apa Itu Teologi: Pengantar Ke Dalam Emu Teologi (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2011), 29. [↑](#footnote-ref-38)
38. Donald Guthrie, **Teologi Perjanjian Baru I** (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008), 191. [↑](#footnote-ref-39)