

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi, industrialisasi, serta informasi yang semakin canggih, menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya, salah satu contohnya adalah *Hand Phone* atau *Gadget*, yang dapat memenuhi kebutuhan manusia dalam pendidikan, kesehatan, serta sekedar untuk hiburan. *Gadget* merupakan salah satu alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi dengan menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* dianggap lebih lengkap dari pada alat komunikasi elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Berdasarkan hasil kajian P. Handrianto menunjukkan, bahwa terdapat 70% pelajar yang merupakan remaja menyatakan dirinya memiliki *gadget* karena ingin mengikuti kemajuan teknologi, dan 10% remaja lainnya memiliki *gadget* karena diberi oleh orang tua mereka.¹

Salah satu yang sedang marak dan heboh dikalangan remaja saat ini yaitu *game online*, seperti *mobile legends* (ML) dan *free fire* (FF).² dan *Game Online*, saat ini belakangan terutama di kalangan remaja. *Game online* digunakan sebagai hiburan bahkan untuk mendapatkan rasa kesenangan bagi manusia.

Sejarah *game online* (Permainan Daring) dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk

¹ Fitriana, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga, *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, Vol.5 No.2 2020, 183.

² Sri Wahyuni Adiningtiyas, Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online, *Jurnal Kopasta*, Vol.4 No.1 20217, 29.

Pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan remaja belajar secara online, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).¹

Game online merupakan permainan yang dimainkan secara online via internet. *Game online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting. *Game online* tentu mempunyai daya tarik di mata pecinta game, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Layaknya dunia nyata mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, di dunia virtual atau maya.²

Pada saat ini, bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas *game online* dirumahnya, tersedia warung-warung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas *game online*. Rata-rata disemua sudut rumah sudah terpasang Wifi pribadi dengan kapasitas jarak 10m sudah dapat terkoneksi, sehingga mempermudah remaja menyambungkan koneksi Wifi di Handphonenya. Kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk bermain game dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan remaja menjadi kecanduan, dituduh menjadikan orang

³ Emy Yunita Rahma Pratiwi, Positif Negatif Game Online: Pengaruh Fenomina Game Online Terhadap Prestasi Belajar, (Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng, 2019), 11.

² Sri Wahyuni Adiningtias, Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online, *Jurnal Kopasta*, Vol.4 No.1 2017, 29.

berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan bermain tidak terpenuhi.

Maraknya penggunaan *gadget* di Desa Grujugan dapat mengurangi kesenjangan sosial dalam hal komunikasi secara langsung antar sesama. Perkembangan *gadget* bagi sebagian kelompok remaja di Desa Grujugan sudah masuk kepada ranah hedonisme. Pada Desa Grujugan tepatnya di Dusun Kobarung dalam penggunaan *gadget* sebagian remaja sudah mulai kecanduan *game online*. Hampir tidak ada batas waktu untuk tidak bermain. Bagi sebagian remaja yang pada siang harinya memiliki kegiatan maka pada malam hari hingga larut malam bermain *game online*. Aktivitas itu hampir setiap malam dilakukan oleh remaja Dusun Kobarung Desa Grujugan.³

Dengan mudahnya akses Wifi ke Handphone untuk bermain game secara terus menerus. membuat remaja bermain *game online* dengan intensitas yang cukup tinggi. Sehingga remaja memiliki intensitas yang tinggi dalam bermain *game online* tanpa batas.⁴

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat

³ Observasi langsung di Dusun Kobarung Desa Grujugan, Minggu, 14 Juli 2024, Pukul 15.00 WIB.

⁴ Observasi langsung di Dusun Kobarung Desa Grujugan, Sabtu, 13 Juli 2024, Pukul 21.30 WIB.

digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.⁵

Kecanduan game online merupakan suatu kesenangan dalam bermain karena dapat memberi rasa kepuasan tersendiri untuk terus bermain. Jika hal ini terus berlangsung dalam kurun waktu yang lama akan berdampak buruk bagi seseorang terutama bagi siswa akan mengalami penurunan dalam kedisiplinan belajar. Kedisiplinan belajar mencakup manajemen waktu belajar, konsentrasi belajar, dan tanggung jawab sebagai siswa dengan tugas akademik mereka, siswa yang mengabdikan waktu terlalu lama bermain game akan sulit membagi waktu belajar dengan bermain sehingga siswa akan membolos, enggan mengerjakan tugas sekolah, tidak mematuhi atauran yang berlaku di sekolah, siswa bahkan bisa menimbulkan tindak kriminal, biasanya siswa yang memainkan game online ini karena pengaruh teman, bagi mereka, merasa kesepian karena perhatian orang tua dirumah sehingga mereka melampiaskannya dengan bermain *game online*.⁶

Kecanduan *game online* memiliki tiga tingkatan yaitu (1) Kecanduan ringan, durasi bermain >30 menit perhari, sering bermain *game online* dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan segala hal apapun; (2) Kecanduan sedang, durasi atau lama bermain mendekati tiga atau empat jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal; (3) Kecanduan berat, *game* dijadikan sebagai fokus utamanya, durasi bermain sampai lima jam hingga tidak berinteraksi dengan orang lain

⁵ Mimi Ulfa, Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja, *Jurnal FISIP*, Vol.4 No.1, Februari 2014, 4.

⁶ Guntur Arisandy Putra, dkk, Fenomena Penyebab Kecanduan Game Online Pada Siswa” *Jurnal BK UNESA* Vol. 12, No. 3 (2022): 984.

atau terputusnya sosial dengan masyarakat, serta pada tahap ini seseorang selalu mengeluarkan uang hanya untuk bermain *game online*.⁷

Berdasarkan hasil observasi peneliti remaja di Dusun Kobarung Desa Grujugan tergolong pada kecanduan berat terhadap *game online*, karena remaja yang kecanduan *game online* sudah melewati batas sewajarnya, diantaranya, bermain 3-6 jam, jarang berinteraksi dengan lingkungan sosial, serta rela menghabiskan uang untuk bermain *game online*.

Perkembangan teknologi di zaman sekarang merupakan tantangan bagi masyarakat secara umum, termasuk didalamnya perkembangan penggunaan *Handphone* pada remaja yang notabeni lebih banyak digunakan untuk bermain *game online*. Fenomina yang terjadi di Desa Grujugan khususnya di dusun kobarung, remaja gemar bermain *game online* hingga larut malam, menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Hal ini merupakan tantangan bagi pemerintah desa mengenai kemajuan teknologi.

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi dapat mengakibatkan muncul sifat *hedonisme*. *Hedonisme* merupakan penyakit yang ditimbulkan karena adanya virus hedon, hedonis merupakan sebutan kepada orang yang terkena penyakit hedonisme. Hedonisme adalah perilaku yang menyukai kenikmatan dan kesenangan pribadi, kemewahan, dan kemapanan di atas segalanya. Hedonisme adalah bagian dari identifikasi perubahan sosial. Penyebab tersebarnya virus hedon ini adalah globalisasi. Walaupun globalisasi sudah lama ada dalam kehidupan manusia, bahkan mampu melahirkan suatu ketimpangan tujuan hidup yang ditunjukkan melalui

⁷ Irpan Ali Rahman, Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Remaja, *Jurnal Mutiara Ners*, Vol.5 No.2, Juli-Desember 2022, 85-86.

degradasi moral dan sikap serta tingkah laku orang banyak. Di mana semakin terbukanya akses budaya barat yang banyak berbeda dengan budaya negeri ini, maka semakin besar pula pengaruhnya terhadap hasrat dan gaya hidup seseorang.⁸

Pada saat ini, dugaan gaya hidup hedonisme erat melekat dalam kehidupan seseorang. Pola hidup seperti ini sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari saat pikiran hidup seseorang cenderung mengarah pada kenikmatan, kesenangan maupun menghindari perasaan-perasaan yang tidak enak. Kelompok sosial seperti keluarga, teman dan masyarakat mempunyai pengaruh yang kuat atas bagaimana individu berperilaku dan berinteraksi dengan individu lainnya.⁹

Hedonisme ini merupakan ajaran yang memprioritaskan sesuatu yang bisa dikatakan baik jika bisa memuaskan keinginan manusia dan mendatangkan kesenangan. Cara pandang hedonisme mengarahkan tujuannya untuk kebahagiaan dan untuk menghindari kesedihan.¹⁰ Seseorang akan merasakan senang dengan mencari kenikmatan sebahagia mungkin, karena kebahagiaan merupakan perbuatan dari tujuan hidup.

Dalam *game online* (ML/FF) memiliki fitur-fitur menarik yang membuat gamer (remaja yang kecanduan *game online*) memiliki keinginan untuk terus meningkatkan pada jenjang fitur berikutnya. Dari sinilah sifat hedonisme remaja semakin meningkat.

⁸ Vionnalita Jennyya, Gaya Hidup Hedonisme di Kalangan Mahasiswa Universitas SAM Ratulangi, *Jurnal Holistik*, Vol.14, No.3, September 2021, 2.

⁹ Eka Dian Aprilia, Ryan Mahfudzi, "Gaya Hidup Hedonisme dan Impulse Buying Pada Mahasiswa", *Jurnal Ecopsy*, Vol. 7, No. 2, 2020. 72. <http://dx.doi.org/10.20527/ecopsy.v7i2.7390>

¹⁰ Yasinta Putri Khairunnisa, Kebiasaan Gaya Hidup Hedonisme Terhadap Perkembangan Kepribadian Anak, *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, Vol. 03, No. 01, 2023, Hal. 05. <https://jurnal.stkipmb.ac.id/index.php/jubikops/article/view/202>

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Masa remaja juga lekat dengan *stereotype* periode bermasalah yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*. Penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan.¹¹

Perkembangan *game online* semakin meningkat di daerah pedesaan hingga plosok-plosoknya, dengan mudahnya jaringan Wifi yang masuk ke plosok desa dapat mempermudah akses game online terhadap penggemarnya (remaja), tidak terkecuali di Desa Grujugan semakin banyak peminatnya khususnya dikalnagan remaja. Mereka tidak kenal waktu ketika sudah bermain *game online* karena sudah kecanduan. Di latar belakang fenomena inilah peneliti memiliki keinginan untuk mencoba melakukan penelitian tentang remaja yang kecanduan *game online*.¹²

Seseorang yang mengalami kecanduan game online akan memberikan dampak yang negatif dan buruk.¹³ Sehingga diperlukan upaya agar remaja dapat terhindar dari kecanduan *game online*. Telah banyak penelitian yang dilakukan tentang kecanduan *game online*. Namun dari banyaknya penelitian

¹¹ Eryzal Novrialdy, Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Jurnal Psikologi*, Vol.27 No.1, 2019, 149.

¹² Observasi langsung di Dusun Kobarung Desa Grujugan, Kamis, 13 Februari 2025, Pukul 22.00 WIB.

¹³ Rahmawati, Perilaku Game Online, Dampak Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa Di Smp Negeri 2 Rantepao), *Pinisi Journal Of Education*, 4.

tersebut, masih sedikit sekali penelitian yang lebih fokus terhadap dampak kecanduan *game online*. Penulis mencoba untuk meninjau dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujugan.

Desa Grujugan merupakan desa yang tergolong pinggiran kota, yang sudah maju dari segi fasilitas modernisasi. Perkembangan desa juga memberikan pengaruh terhadap berkembangnya pola pergaulan dan peningkatan klasifikasi sosialnya. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujugan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka dapat di kemukakan fokus dalam penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini dengan rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan?
3. Bagaimana dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan?
4. Bagaimana upaya orang tua Dalam mengatasi dampak *game online* pada remaja?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan Gambaran kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan.
2. Mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan.
3. Mendeskripsikan kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan.
4. Mendeskripsikan Bagaimana upaya orang tua Dalam mengatasi dampak *game online* pada remaja.

D. Kegunaan Penelitian

Rumusan tentang kegunaan hasil penelitian adalah kelanjutan dari tujuan penelitian. Apabila peneliti telah selesai mengadakan penelitian dan memperoleh hasil, ia di harapkan dapat menimbangkan hasil itu kepada negara atau khususnya kepada bidang yang sedang di teliti.¹⁴ Relavan dengan tujuan penelitian di atas, maka secara akademik penelitian tentang dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan, ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

¹⁴ Suharsimi Arikunto *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*, (Edisi Revisi VI) (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 60.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penanganan terhadap maraknya *Hand Phone Android* yang membuat remaja kecanduan *game online* di Desa Grujugan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dapat memperluas khazanah keilmuan dan dapat mengembangkan penanganan tindak lanjut dalam bidang penuntasan kecanduan *game online* remaja yang sudah mengakar pada sikap dan sifat hedonisme.
- b. Bagi IAIN Madura, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai upaya inovasi ilmiah, sekaligus memperkaya khazanah keilmuan yang cukup aktual, strategis serta dapat dijadikan pertimbangan bagi kajian lebih lanjut.
- c. Bagi Desa Grujugan serta pihak yang berkepentingan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tindakan pasti terhadap penanganan masalah kecanduan remaja terhadap *game online*, dan juga dapat memperluas akses pengetahuan tentang strategi pembinaan terutama mengenai kecanduan *game online*.

E. Definisi Istilah

Judul proposal skripsi ini adalah “Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Hedonisme pada Remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan”. Bagian ini menjelaskan istilah-istilah yang di gunakan agar terdapat kesamaan penafsiran dan menghindari kekaburan makna. Istilah

yang perlu di jelaskan adalah istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep pokok.¹⁵ Istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Kecanduan *Game online*

Kecanduan *Game online* adalah gangguan mental yang ditandai dengan perilaku bermain *game online* yang tidak terkontrol dan menyebabkan dampak negatif pada berbagai aspek kehidupan

2. Perilaku Hedonisme

Perilaku hedonisme adalah sebutan yang merujuk pada gaya hidup dengan tujuan untuk memenuhi kesenangan atau kepuasan pribadi.

3. Remaja

Remaja adalah transisi perkembangan usia dari masa anak-anak, menuju ke dewasa.

F. Penelitian Terdahulu

Tabal.1.1 : Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Muh. Hajar Isman ¹⁶	Kecanduan <i>Game Online</i> Dan Penanganannya (Studi Kasus Di Smp Negeri 2 Sungguminasa)	sama-sama menggunakan penelitian kualitatif. Dan objek penelitian	Terletak pada perilaku hedonisme remaja yang disebabkan oleh <i>game</i>

¹⁵Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, edisi ke-5, (Pamekasan: STAIN Pamekasan Press, 2008), 33.

¹⁶ Muh. Hajar Isman, *Kecanduan Game Online dan Penangannya (Studi Kasur di SMP Negeri 2 Sungguminasa)*, (Makasar: Skripsi, 2019).

			sama-sama membahas tentang kecanduan <i>game online</i>	<i>online.</i>
2	Roudahtul ¹⁷	Gaya Hidup Hedonisme Maharemaja UIN Walisongo Semarang Angkatan 2022 Dalam Perspektif Ekonomi Islam	Persamaan dalam penelitian ini adalah pembahasan gaya hidup hedonisme remaja.	Penyebab pada perilaku dan gaya hidup hedonisme disebabkan karena kecanduan <i>game online.</i>
3	Nabila Zahra Ayu ¹⁸	Hubungan Kecanduan Game online dengan Penyesuaian sosial pada Remaja	Memiliki kesamaan dalam hal kecanduan game online pada remaja	Penelitian ini lebih menekankan pada kehidupan sosial remaja, peneliti dalam penelitian ini

¹⁷ Roudahtul, *Gaya Hidup Hedonisme Mahasiswa UIN Walisongo Semarang Angkatan 2022 Dalam Perspektif Ekonomi Islam*, (Semarang: Skripsi, 2023).

¹⁸ Nabila Zahrah Ayu, *Hubungan Kecanduan Game online dengan Penyesuaian sosial pada Remaja*, (Riau: Skripsi, 2019).

				lebih pada hedonisme yang disebabkan oleh game online.
4	Aika Rahmatika Asri ¹⁹	Kecanduan Game online Remaja dan Penangannya pada era pandemi di SMA Negeri 13 Bone.	Mempunyai substansi yang sama dalam kecanduan game online	Peneliti lebih spesifik memberikan uraian dalam hal pembahasan kecanduan game online, dalam penelitian ini kecanduan game online memberikan dampak pada pola hedonisme remaja.

¹⁹ Aika Rahmatika Asri, *Kecanduan Game online Siswa dan Penangannya pada era pandemi di SMA Negeri 13 Bone*, (Makasar, Skripsi, 2023)

5	Amalia Nur Fahira ²⁰	Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda	Dalam Penelitian ini menunjukkan kesamaan dalam pembahasan Kecanduan Game Online dan dalam penelitian sama-sama menggunakan metode penelitian Kualitatif diskriptif.	Dalam penelitian yang ditulis Amalia kecanduan game online memberikan pengaruh pada motivasi belajar remaja, penelitian memberikan corak yang berbeda dalam penelitian pengaruh game online.
---	------------------------------------	--	---	--

²⁰ Amalia Nur Fahira, *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda*, (Jakarta: Skripsi, 2022)