

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP KEHARMONISAN  
RUMAH TANGGA DI DESA SOKAWERA PADAMARA  
PURBALINGGA**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Syariah UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri  
Purwokerto untuk memenuhi salah satu syarat guna mendapatkan gelar  
Sarjana Hukum (S.H)**

**Oleh:  
ANDIANTO  
NIM. 1917302098**

**PROGRAM STUDI HUKUM KELUARGA ISLAM  
FAKULTAS SYARIAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDINZUHRI  
PURWOKERTO  
2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ANDIANTO

NIM : 1917302098

Jenjang : S-1

Fakultas/Prodi : Syariah/ Hukum Keluarga Islam

Judul Skripsi : **Dampak *Game online* Terhadap Keharmonisan Rumah  
Tangga di Desa Sokawera Purbalingga**

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi ini merupakan hasil penelitian atau karya sendiri. semua sumber yang digunakan dalam penulisan ini telah tercantum sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Kyai Saifudin Zuhri Purwokerto. Apabila dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar maka peneliti bersedia menerima sanksi yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

Purwokerto, 21 Agustus 2023

Penulis,



ANDIANTO  
Nim.1917302098

## PENGESAHAN

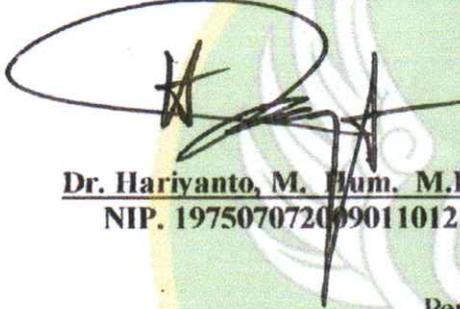
Skripsi berjudul

### **Dampak *Game online* Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga di Desa Sokawera Padamara Purbalingga**

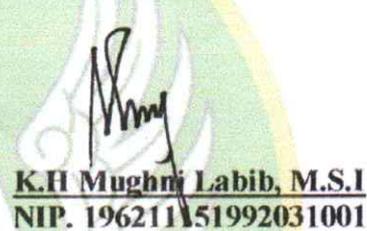
Yang disusun oleh **Andianto NIM 1917302098**, Program Studi Hukum Keluarga Islam, Fakultas Syariah, UIN KH Syaifuddin Zuhri, telah diujikan pada hari Kamis tanggal **04 Januari 2024** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Hukum (S.H)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Penguji

Sekretaris Sidang/Penguji

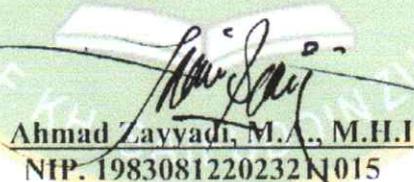


**Dr. Hariyanto, M. Hum. M.Pd.**  
NIP. 197507072009011012



**K.H Mughni Labib, M.S.I**  
NIP. 196211151992031001

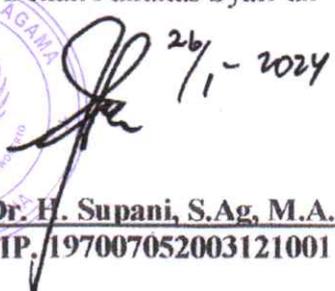
Pembimbing/Penguji



**Ahmad Zayyad, M.A., M.H.I**  
NIP. 19830812202321015

Purwokerto, 24 Januari 2024

Dekan Fakultas Syari'ah



**Dr. H. Supani, S.Ag, M.A.**  
NIP. 197007052003121001

## NOTA DINAS BIMBINGAN

Purwokerto, 21 Agustus 2023

Hal : Pengajuan Munaqosyah  
Skripsi Sdr. Andianto  
Lamp.: 4 Eksemplar

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Syariah  
UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : ANDIANTO  
NIM : 1917302098  
Fakultas : Syariah  
Program Studi : Hukum Keluarga Islam  
Judul : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP  
KEHARMONISAN RUMAH TANGGA STUDI DI DESA  
SOKAWERA PADAMARA PURBALINGGA

Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof. K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar sarjana hukum (SH).

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dosen Pembimbing,



Ahmad Zayyadi, M.A., M.H.I  
NIP. 198308122023211015

# **DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KEHARMONISAN RUMAH TANGGA DI DESA SOKAWERA PADAMARA PURBALINGGA**

**ANDIANTO**

**NIM. 1917302098**

**Email: Aldipbg86@gmail.com**

**Jurusan Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto**

## **ABSTRAK**

Perkembangan ilmu teknologi saat ini mengalami kemajuan pesat yang membawa berbagai dampak signifikan dalam kehidupan rumah tangga. Salah satu produk teknologi yang populer adalah *game online*. *Game online* merupakan jenis permainan berbasis komputer atau handphone yang memanfaatkan jaringan internet. Kecanduan *game online* dapat memiliki dampak serius pada kehidupan rumah tangga apabila tidak bijak dalam menyikapinya. Fenomena seperti ini terjadi di Desa Sokawera Padamara Purbalingga, rumah tangga yang seharusnya menjadi jalan petunjuk agama dalam mewujudkan keluarga yang harmonis, sejahtera, dan bahagia namun kenyataannya menjadi tidak harmonis di sebabkan kecanduan *game online*. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap keharmonisan rumah tangga di Desa Sokawera Padamara Purbalingga

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan model pendekatan deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field research*) data diperoleh melalui wawancara dengan empat responden yang merupakan pengguna *game online* dan berstatus sebagai suami di keluarga yang terdampak. Analisis data dilakukan berdasarkan perspektif komunikasi keluarga, sistem keluarga, dan psikologi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak yang timbul dari penggunaan *game online* secara berlebihan dalam rumah tangga dapat berdampak sebagai berikut : terjadinya pertengkaran dengan intensitas yang sering, hak dan kewajiban suami isteri tidak terpenuhi, perekonomian keluarga terpengaruh, hak anak tidak terpenuhi, pengaruh terhadap peran dalam keluarga, dampak pada kualitas hubungan keluarga, eskapisme dan memperburuk masalah, kurangnya komunikasi dan keterlibatan antar anggota keluarga. Penggunaan *game online* secara berlebihan juga dapat berpengaruh terhadap pemenuhan hak dan kewajiban dalam keluarga. Beberapa responden mengalami ketidakpuhan kewajiban suami terhadap istri dan anak, seperti memberi kasih sayang, memberi nafkah, dan menghabiskan *qualitytime* bersama keluarga.

**Kata kunci:** *Game Online*, Rumah Tangga, Harmonis, Kualitatif

## MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”*

*~Nrima Sabar Ikhlas~*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya di Yaumul Akhir nanti, dengan rasa syukur izinkan saya sebagai penulis mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Winanto yang selalu memberi dukungan dan perhatian serta ibu Rumbini yang selalu memberi rasa cinta kasihnya, mereka yang tidak hentinya untuk mencintai, menyayangi, mendoakan serta memberi dukungan penuh baik jiwa, raga, maupun bathinya untuk masa depan anak-anaknya kelak. Semoga Allah selalu memberikan ampunan dan ridhonya serta tetap memberikan hal-hal baik fiddini waddunya hadzal akhirot.
2. Kepada keluarga yang saya banggakan, guru-guru tercinta, teman-teman sekalian yang saya sayangi, Endang Nur Rahmasari, mas Tursito, mas Aziz dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan semangatnya.
3. Untuk diri saya ANDIANTO. Terimakasih saya haturkan pada Tuhan atas segala nikmat yang engkau karuniakan kepada saya, semoga engkau meridhoi segala langkah dan mengkabulkan segala cita-citanya serta diberikan ilmu yang bermanfaat baik di dunia hingga akhirat kelak.

## PEDOMAN TRANSLITERASI BAHASA ARAB

Transliterasi kata-kata Arab yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat keputusan Bersama antara Mentri Agama dan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 tahun 1987 Nomor 0543 b/U/1987 tanggal 10 September 1987 tentang pedoman transliterasi Arab-Latin dengan beberapa penyesuaian menjadi berikut:

### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	Š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	KH	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zel
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	Š	es (dengan titik di bawah)

ض	ḍad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	...’...	koma terbalik keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

### 1) Vokal tunggal (monoftong)

Vokal tunggal bahasa Arab yang Lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I

ـِ	<i>damah</i>	U	U
----	--------------	---	---

Contoh:      كَتَبَ -*kataba*                              يَذْهَبُ - *yazhabu*  
                    فَعَلَ -*fa'ala*                                      سَأَلَ - *su'ila*

2) Vokal Rangkap (diftong)

Vokal rangkap dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dengan huruf, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ـِـي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	a dan i
ـِـو	<i>Fathah dan wawu</i>	Au	a dan u

Contoh: كَيْفَ - *kaifa*                              هَوْلٌ - *hauLa*

3. *Maddah*

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـِـ...ا... ...ا...	<i>fathah dan alif</i>	Ā	a dan garis di atas

يَ...يَ	<i>Kasrah dan ya</i>	Ī	i dan garis di atas
وُ...وُ	<i>ḍamah dan wawu</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:      قَالَ - *qāla*                      قِيلَ - *qīla*  
                   رَمَى - *ramā*                      يَقُولُ - *yaqūlu*

#### 4. *Ta Marbūṭah*

Tansliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua:

1) *Tamarbūṭah* Hidup

*Ta marbūṭah* yang hidup atau mendapatkan ḥarakat *fathah*, *hasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah /t/.

2) *Ta marbūṭah* mati

*Ta marbūṭah* yang mati atau mendapat ḥarakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

3) Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *tamarbūṭah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

contoh:

روضۃ الأطفال	<i>Raudah al-Aṭfāl</i>
المدينة المنورة	<i>al-Madīnah al-Munawwarah</i>
طلحة	<i>Ṭalḥah</i>

### 5. *Syaddah (tasydid)*

*Syaddah* atau *tasydid* yang didalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *syaddah* atau *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

ربّنا - *rabbanā*

نزل - *nazzala*

### 6. **Kata Sandang**

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsyiyyah* dengan kata sandang yang diikuti huruf *qomariyyah*.

- 1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsyiyyah*, kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsyiyyah*, ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya.

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qomariyyah*, ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digaris di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti huruf *syamsiyyah* maupun huruf *qomariyyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung atau hubung.

Contoh:

الرجل - *al-rajulu*

القلم - *al-qalamu*

### 7. *Hamzah*

Dinyatakan di depan bahwa *hamzah* ditransliterasikan dengan apostrop. Namun itu, hanya terletak di tengah dan di akhiri kata. Bila *Hamzah* itu terletak di awal kata, ia dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

Contoh

<i>Hamzah</i> di awal	اكل	<i>Akala</i>
<i>Hamzah</i> di tengah	تأخذون	<i>ta'khuz ūna</i>
<i>Hamzah</i> di akhir	النوع	<i>an-nau'u</i>

## 8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena dalam huruf atau harakat dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dua cara: bisa dipisah perkata dan pula dirangkaikan. Namun penulisan memilih penulisan kata ini dengang perkata.

Contoh

وان الله لهو خير الرازقين : *wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn*

فاوفوا الكيل والميزان : *fa aufū al-kaila waal-mīzan*

## 9. Huruf kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri tersebut, bukan huruf fawal kata sandang.

Contoh:

ومحمد الرسول	<i>Wa māMuhammadun illā rasūl.</i>
ولقد راه بالافق المبين	<i>Wa laqad raāhu bi al-ulfuq al-mubīn</i>

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga di Desa Sokawera Padamara Purbalingga”. Tidak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada beliau junjungan kita Nabiullah Baginda Agung Muhammad SAW dan juga keluarganya serta para sahabatnya.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang turut memberikan andil, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang membantu maupun yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan petunjuk dan motivasi sehingga hambatan-hambatan dapat teratasi dengan baik. Mereka adalah inspirator sekaligus motivator terbaik bagi penulis. Ucapan terimakasih yang mendalam terkhusus kepada:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Supani, M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri
3. Dr. H. Muhammad Iqbal Juliansyahzen, M.H., selaku wakil Dekan I Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

4. Dr. Marwadi, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Syar'ah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Hariyanto, M. Hum. M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Prof K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Muh. Bachrul Ulum, M.H., selaku Ketua Jurusan Ilmu-Ilmu Syari'ah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Muhammad Fuad Zain, M.Sy., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu-Ilmu Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri K.H. Prof. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Arini Rufaida, M.H.I., selaku Kepala Program Studi Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri K.H. Prof. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Dosen Pembimbing skripsi saya yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan, membagi ilmu dan pengalamannya kepada saya dengan baik dan sabar dalam penyusunan skripsi ini.
10. Segenap Dosen dan Staff Akademik Fakultas Syari'ah dan segenap Staff Pegawai Perpustakaan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
11. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Winanto yang selalu memberi dukungan dan perhatian serta ibu Rumbini yang selalu memberi rasa cinta kasihnya, mereka yang tidak hentinya untuk mencintai, menyayangi, mendoakan serta memberi dukungan penuh baik jiwa, raga, maupun bathinya

untuk masa depan anak-anaknya kelak. Semoga Allah selalu memberikan ampunan dan ridhonya serta tetap memberikan hal-hal baik fiddini waddunya hadzal akhirat.

12. Teruntuk keluarga yang saya banggakan, guru-guru tercinta, teman-teman sekalian yang saya sayangi, Endang Nur Rahmasari , mas Tursito, mas Aziz dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan semangatnya.

13. Untuk diri saya ANDIANTO. Terimakasih saya haturkan pada Tuhan atas segala nikmat yang engkau karuniakan kepada saya, semoga engkau meridhoi segala langkah dan mengkabulkan segala cita-citanya serta diberikan ilmu yang bermanfaat baik di dunia hingga akhirat kelak.

Tidak ada yang dapat penulis berikan selain ucapan terimakasih sebesar-besarnya serta untaian doa, semoga semua pihak mendapatkan pahala yang setimpal dari Allah SWT. Akhir kata semoga tulisan yang sederhana ini dapat bermanfaat untuk penulis maupun pembaca. *Amin*

Purwokerto ,

Penulis

ANDIANTO  
NIM. 1917302098

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS BIMBINGAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI BAHASA ARAB .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Definisi Operasional .....	15
C. Rumusan Masalah .....	17
D. Manfaat dan Tujuan Penelitian .....	18
E. Kajian Pustaka .....	19
<b>BAB II : LANDASAN TEORI .....</b>	<b>24</b>
A. Dampak .....	24
B. <i>Game online</i> .....	31

C. Rumah Tangga .....	50
<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>72</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	72
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	74
C. Populasi dan Sampel .....	74
D. Sumber Data Penelitian.....	76
E. Metode Pengumpulan Data .....	77
<b>BAB IV : PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>82</b>
A. Sejarah Desa Sokawera .....	82
B. Struktur Pemerintahan.....	82
C. Kondisi Masyarakat Desa Sokawera.....	83
D. Penyajian Data.....	86
E. Analisis Data .....	101
F. Pembahasan.....	112
G. Implementasi Teori .....	129
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>1333</b>
A. Kesimpulan.....	1333
B. Saran.....	1344
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>1355</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>1400</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>1422</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel Pendidikan.....	85
Tabel 2 Status Pernikahan.....	86



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jumlah Penduduk Desa Sokawera.....	83
Gambar 2 Rentang Umur Penduduk Desa Sokawera .....	84
Gambar 3 Demografi Pendidikan Desa Sokawera.....	85



## DAFTAR LAMPIRAN

Lamp. 1 Dokumentasi wawancara dengan narasumber

Lamp. 2 Daftar riwayat hidup penulis



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi saat ini mengalami kemajuan pesat yang membawa berbagai dampak signifikan dalam kehidupan manusia.<sup>1</sup> Akses mudah terhadap berbagai teknologi, khususnya melalui internet, menjadi salah satu contoh nyata dari kreativitas manusia yang memberikan kemudahan dalam beraktivitas sehari-hari. Internet kini telah menjadi faktor utama yang sangat dibutuhkan oleh hampir setiap individu, karena berfungsi sebagai alat untuk memperoleh dan menyebarkan informasi yang kini paling sering dilakukan melalui jalur internet.<sup>2</sup>

Hadirnya internet membawa implikasi penting dan perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan. Perubahan-perubahan ini dapat berdampak positif maupun negatif, tergantung pada penggunaan dan pemanfaatannya. Secara positif, internet memfasilitasi akses ke informasi dan pengetahuan dalam skala yang lebih luas dan cepat, memungkinkan interaksi sosial dan komunikasi lintas batas, serta mendorong inovasi dan perkembangan di berbagai bidang. Namun di sisi lain, dampak negatif internet juga dapat dirasakan, seperti masalah privasi dan keamanan data,

---

<sup>1</sup> Safitri, Rezy, Verylana Purnamasari, Husni Wakhyudin, 2020. Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa, International Journal of Natural Sciences and Engineering. Volume 4, Number 1, Tahun 2020, pp. 30-38P-ISSN: 2615-1383 E-ISSN: 2549-6395 Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE>.

<sup>2</sup> Yanti Harahap, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan" Jurnal Edukasi Vol. 3 No. 2, July 2017, hlm.137

ketergantungan yang berlebihan pada teknologi, penyebaran informasi palsu (hoaks), dan gangguan pada interaksi sosial dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia pada tahun 2017, ditemukan data terkini mengenai penetrasi internet di Indonesia hingga tahun 2021, dengan memperhatikan jumlah total penduduk Indonesia yang telah mencapai 267 juta jiwa. Berdasarkan data terbaru tersebut, dapat disimpulkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah meningkat pesat, mencapai sekitar 63,2% dari total populasi atau sekitar 168,54 juta jiwa pada tahun 2021. Dari jumlah tersebut, sebagian besar pengguna internet di Indonesia, sekitar 87,13%, mengakses media sosial sebagai aktivitas utama. Hal ini menunjukkan peran penting media sosial dalam kehidupan masyarakat Indonesia dan sejalan dengan tren global mengenai popularitas media sosial sebagai platform komunikasi dan interaksi sosial.<sup>3</sup>Selain itu, perkembangan industri *game online* juga menunjukkan pertumbuhan signifikan. Berdasarkan data terbaru dari Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2021, sekitar 65% pengguna internet di Indonesia, atau sekitar 109,77 juta jiwa, aktif bermain *game online*. Fenomena ini memang telah menciptakan kelompok-kelompok remaja yang sering berkumpul di rumah, kafe, atau tempat tongkrongan lainnya untuk bermain *game online* bersama-sama.

---

<sup>3</sup> Elizabeth T, Dkk, Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Dikota Bandar Lampung Tahun 2019, Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung, Vol. 1 No.2, Agustus 2019

Era digital dan internet yang semakin maju mengakibatkan fenomena penggunaan *game online* menjadi sebuah isu penting yang mempengaruhi pola hidup manusia secara luas. Beberapa studi telah mengungkapkan bahwa sebagian besar pengguna *game online* mengalami rasa candu yang berlebihan atau kecanduan.<sup>4</sup> Kecanduan *game online* dapat memiliki dampak negatif pada kehidupan sehari-hari individu, termasuk pola tidur yang terganggu, penurunan produktivitas, dan interaksi sosial yang terbatas.<sup>5</sup> Lebih lanjut lagi, fenomena ini sering kali dikaitkan dengan perilaku anti sosial atau menjadi introvert.<sup>6</sup>

Seiring dengan kecanduan *game online*, ada juga indikasi bahwa permainan ini dapat berdampak pada hubungan dalam rumah tangga. Misalnya, beberapa studi menemukan bahwa seorang istri dapat merasa cemburu terhadap suaminya yang diduga selingkuh karena bermain *game online* yang sering melibatkan interaksi dengan pemain perempuan.<sup>7</sup> Dalam beberapa kasus, *game online* bahkan dapat menjadi sumber ketegangan dalam

---

<sup>4</sup> Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 1–20. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>

<sup>5</sup> Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308–318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>

<sup>6</sup> Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

<sup>7</sup> Franceschi-Bicchierai, L. (2021). *Inside The 'World's Largest' Video Game Cheating Empire*. <https://www.vice.com/en/article/93ywj3/inside-the-worlds-largest-video-game-cheating-empire>

hubungan suami-istri jika salah satu pasangan menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game dan mengabaikan interaksi dengan pasangan.<sup>8</sup>

Tidak semua dampak dari bermain *game online* bersifat negatif. Beberapa individu menggunakan *game online* sebagai bentuk pelampiasan untuk mengatasi permasalahan dan stres dalam kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup> *Game online* dapat menjadi cara untuk mengurangi tekanan dan menenangkan pikiran, yang dapat memberikan manfaat psikologis pada beberapa orang.

Semakin kompleksnya dampak *game online* pada kehidupan individu dan keluarga, membuat para peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam melalui penelitian ilmiah. Studi kasus ilmiah yang menggali lebih lanjut tentang fenomena ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana *game online* mempengaruhi keharmonisan dalam rumah tangga dan keluarga secara keseluruhan.

*Game online* telah menjadi fenomena di era modern, dimana para pemainnya dapat bermain secara online dengan menggunakan akses internet. Keunikan dari *game online* adalah para pemain dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai penjuru dunia melalui media chatting atau audio suara. Fenomena ini memberikan pengalaman bermain

---

<sup>8</sup> Coyne, S. M., Padilla-Walker, L. M., & Howard, E. (2013). Emerging in a digital world: A decade review of media use, effects, and gratifications in emerging adulthood. *Emerging Adulthood, 1*(2), 125–137. <https://doi.org/10.1177/2167696813479782>

<sup>9</sup> Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyber psychology and Behavior, 10*(4), 575–583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>

game yang lebih mendalam dan menyenangkan karena adanya aspek sosial yang terlibat.<sup>10</sup>

*Game online* juga menawarkan pengalaman bermain dengan kualitas visual yang lebih realistis dengan tampilan gambar tiga dimensi. Hal ini membuat permainan terasa lebih nyata dan mendalam ketika dimainkan. Pemain dapat merasakan sensasi hidup di dunia virtual atau maya, di mana mereka dapat melakukan aktivitas sehari-hari, bertransaksi, mencari pekerjaan, bahkan mencari pasangan dalam lingkungan game tersebut.

Salah satu jenis *game online* yang populer dan menjadi favorit di era sekarang adalah game berbasis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Dalam game jenis ini, para pemain ditantang untuk bekerja sama dan menggunakan strategi peperangan untuk mengalahkan tim lawan. Salah satu contohnya adalah Mobile Legends, yang telah meraih popularitas besar di kalangan penggemar game.<sup>11</sup>

Perkembangan *game online*, terutama game yang berbasis MOBA seperti Mobile Legends, menunjukkan bagaimana teknologi dan internet telah mengubah cara orang bermain dan berinteraksi dalam dunia hiburan. Fenomena ini menarik minat banyak orang dari berbagai usia, karena pengalaman bermain yang seru dan sosial yang ditawarkan.

---

<sup>10</sup> Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308–318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>

<sup>11</sup> Al Mawalia, K. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49–61.

Sangat penting untuk menyadari bahwa *game online* juga dapat memiliki dampak pada kehidupan sosial dan kesehatan mental penggunanya. Penggunaan yang berlebihan atau kecanduan *game online* dapat menyebabkan gangguan tidur, isolasi sosial, dan masalah kesehatan mental lainnya. Oleh karena itu, penting bagi para pemain dan orang tua untuk menjaga keseimbangan dalam bermain *game online* dan memastikan bahwa waktu bermain tidak mengganggu keseimbangan kehidupan sehari-hari dan hubungan sosial yang sehat.

Bermain merupakan sebuah kebutuhan dasar bagi manusia, yang didorong oleh keinginan untuk menghilangkan kejenuhan atau sekadar mencari hiburan. Al-Quran dalam surah Muhammad (47):36 berbunyi demikian:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

“Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, maka Allah akan memberimu pahala, dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu”.<sup>12</sup>

Surat di atas menyatakan bahwa kehidupan dunia ini sebenarnya hanyalah permainan dan senda gurau, dan Allah tidak akan meminta harta dari manusia selama mereka beriman dan bertakwa.

Fenomena ini relevan dengan permainan *game online*, yang telah menjadi pilihan banyak orang dalam mencari hiburan di era modern. Bermain

---

<sup>12</sup> Q.S Muhammad (47):36

*game online* telah menjadi sangat mudah diakses oleh sebagian besar masyarakat, dan menarik perhatian orang dari berbagai latar belakang, usia, dan tingkat pendidikan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.<sup>13</sup>

Penting untuk diingat bahwa seperti halnya kegiatan lainnya, bermain *game online* juga perlu diatur dan diimbangi. Seiring dengan kemudahan akses dan popularitasnya, *game online* juga dapat memiliki dampak negatif pada kesehatan dan keseimbangan kehidupan individu. Beberapa penelitian telah mengidentifikasi potensi dampak negatif dari bermain *game online* yang berlebihan, seperti gangguan tidur, isolasi sosial, dan masalah kesehatan mental.<sup>14</sup>

Para pemain *game online* dan orang tua diharapkan untuk memahami dan mengenali tanda-tanda kecanduan atau perilaku yang tidak sehat terkait permainan ini. Penerapan batasan waktu bermain, dukungan sosial dari keluarga dan teman, serta mengenali aktivitas alternatif yang lebih sehat untuk mengisi waktu luang dapat membantu menjaga keseimbangan dan kesehatan mental dalam bermain *game online*.<sup>15</sup>

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kehidupan di era digital, studi lebih lanjut tentang dampak *game online* dan strategi pengaturannya

---

<sup>13</sup> Johannes, N., Vuorre, M., & Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*, 8(2). <https://doi.org/10.1098/rsos.202049>

<sup>14</sup> Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308–318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>

<sup>15</sup> Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

akan menjadi semakin penting untuk menjaga keseimbangan dan kesejahteraan masyarakat yang semakin terhubung dengan dunia maya.

Penting untuk diketahui bahwa permainan *game online* tidak hanya diminati oleh anak-anak, tetapi juga melibatkan berbagai kelompok usia, termasuk orang dewasa yang telah menikah. Fenomena ini menunjukkan bahwa *game online* telah menjadi bagian dari hiburan dan aktivitas sehari-hari yang diikuti oleh berbagai kalangan masyarakat.<sup>16</sup>

Dalam penelitian ini, "rumah tangga" merujuk pada sebuah keluarga. Keluarga adalah unit penting dalam tatanan masyarakat yang terbentuk melalui perkawinan. Menurut UU No. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan, perkawinan didefinisikan sebagai ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami dan istri, dengan tujuan membentuk keluarga atau rumah tangga yang bahagia dan kekal, berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa. "Ikatan lahir batin" dalam definisi tersebut mengandung arti bahwa perkawinan harus mencakup kedekatan fisik dan emosional antara suami dan istri, mencerminkan hubungan yang erat dan bermakna (Nomor 1 Tahun 1974, 1974).<sup>17</sup>

Perkawinan sebagai pondasi dari rumah tangga menempati peran penting dalam membentuk hubungan yang sehat dan bahagia dalam keluarga. Ketika salah satu anggota keluarga terlibat dalam permainan *game online* secara berlebihan, dapat mempengaruhi dinamika keluarga secara

---

<sup>16</sup> Kowert, R., & Old meadow, J. A. (2014). Playing for social comfort: Online video game play as a socialac commodator fort hein securely attached. *Computers in Human Behavior*, 53, 556–566. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.004>

<sup>17</sup> Nomor 1 Tahun 1974, Undang-undang RI (1974).

keseluruhan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana penggunaan *game online* dapat mempengaruhi interaksi dalam rumah tangga dan kesejahteraan keluarga secara keseluruhan. Untuk memahami dampak *game online* pada rumah tangga, penelitian ilmiah yang berfokus pada interaksi keluarga, perubahan pola komunikasi, dan keseimbangan waktu bermain *game online* dengan aktivitas keluarga yang lain dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam.<sup>18</sup> Dengan mengidentifikasi potensi dampak positif dan negatif dari *game online* pada rumah tangga, keluarga dapat mengambil langkah-langkah untuk memastikan bahwa permainan *game online* tidak mengganggu kualitas hubungan keluarga dan kesejahteraan anggota keluarga.

Pernikahan merupakan ikatan yang kuat, seperti yang dijelaskan dalam Al-Quran pada Surah Ar-Rum ayat 21:

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً  
إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

"Dan diantara tanda-tanda (kebesaran)-Nya ialah Dia menciptakan pasangan-pasangan untukmu dari jenismu sendiri, agar kamu cenderung dan merasa tenteram kepadanya, dan Dia menjadikan di antaramu rasa kasih dan sayang. Sungguh, pada yang demikian itu

---

<sup>18</sup> Redmond, D. L. (2010). *The effectof video games on family communication and interaction*. <https://lib.dr.iastate.edu/etd/11614>

benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang berpikir.<sup>19</sup>

Ayat di atas menegaskan bahwa pernikahan memiliki tujuan sebagai jalan petunjuk agama dalam mewujudkan keluarga yang harmonis, sejahtera, dan bahagia. Harmonisitas dalam pernikahan tercapai melalui pelaksanaan hak dan kewajiban di antara suami dan istri, seperti mencari nafkah, mendidik anak, dan memenuhi kebutuhan keluarga. Pernikahan yang sejahtera berarti terciptanya ketenangan lahir dan batin karena terpenuhinya kebutuhan hidup baik secara materiil maupun emosional.<sup>20</sup>

Kebahagiaan dalam pernikahan tercermin melalui kasih sayang yang saling terjalin antara anggota keluarga. Dalam Islam, hal ini dikenal dengan istilah "sakinah, mawaddah, warahmah" yang menggambarkan kebahagiaan dan cinta dalam keluarga.<sup>21</sup> Rasa kasih dan sayang ini menjadi landasan penting dalam menciptakan ikatan emosional yang kuat dan harmonis di dalam keluarga.

Kualitas pernikahan dan keluarga memiliki dampak signifikan pada kesejahteraan dan kesehatan mental individu. Pernikahan yang harmonis dan bahagia berkontribusi pada tingkat kepuasan hidup yang lebih tinggi, kesehatan fisik dan mental yang lebih baik, serta dukungan sosial yang lebih kuat.

---

<sup>19</sup> Q.S. Ar-Rum (30): 21

<sup>20</sup> Ali, M. I. (2022). Rights and obligations of husband and wife according to Islamic law in constructing sakin family. *Al Mashaadir Journal*, 3(2).

<sup>21</sup> Pemikiran, J., Islam, H., Pongoliu, H., Syariah, F., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2017). *Al-Mizan Family of Sakinah, Mawaddah, Warahmah in the Concept of Islamic Marriage*. 13(1), 1–16. <https://doi.org/10.30603/am.v13i1.905>

Pernikahan dalam Islam bukan hanya sebagai perintah agama semata, tetapi juga sebagai sarana untuk mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan dalam kehidupan keluarga. Menjaga kualitas hubungan antara suami dan istri, menciptakan lingkungan yang saling mendukung dan penuh kasih sayang, serta berkomitmen dalam melaksanakan hak dan kewajiban adalah hal-hal penting dalam mencapai tujuan pernikahan yang harmonis, sejahtera, dan bahagia.

Merealisasikan luarga yang sakinah, mawaddah, dan warahmah, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, tidaklah mudah dan merupakan sunnatullah bahwa kehidupan akan menghadapi berbagai ujian. Terutama dalam konteks keluarga, dua individu harus saling menerima dan menyamakan pandangan terhadap perbedaan yang ada di dalamnya.<sup>22</sup> Penting bagi orang tua untuk memahami dan menjalankan hak dan kewajiban terhadap anak sesuai dengan ajaran agama, seperti mengajarkan nilai-nilai dan kebiasaan yang baik.

Perkembangan zaman dan teknologi digital dalam era industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam pola hidup keluarga. Orang tua sekarang dituntut untuk lebih mendidik dan mengawasi tumbuh kembang anak mereka secara lebih aktif, terutama dalam menghadapi dampak dari *game online* dan teknologi digital yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari. Pendidikan yang baik dan pengawasan yang tepat terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak dapat membantu mencegah dampak

---

<sup>22</sup> Ali, M. I. (2022). Rights and obligations of husband and wife according to Islamic law in constructing sakinafamily. *Al MashaadirJournal*, 3(2).

negatif dari *game online* dan memastikan keluarga tetap berkualitas dan bermanfaat bagi agama, bangsa, dan negara.

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan yang timbul dari bermain *game online* dalam konteks keluarga. Studi ilmiah yang mendalam dapat memberikan wawasan tentang dampak *game online* pada dinamika keluarga, komunikasi antaranggota keluarga, dan kesejahteraan keluarga secara keseluruhan. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang masalah ini, dapat diambil langkah-langkah yang tepat untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat dari bermain *game online* dalam keluarga.

Isu peran teknologi, khususnya *game online*, dalam kehidupan keluarga semakin relevan dan kompleks. Sebagai contoh, adanya pandemi COVID-19 yang berlangsung sejak 2020 telah mempengaruhi pola hidup dan interaksi keluarga secara signifikan. Dalam masa pandemi, penggunaan *game online* sebagai bentuk hiburan dan sarana interaksi sosial telah meningkat, sehingga penting untuk memahami bagaimana perubahan ini mempengaruhi dinamika dan kesejahteraan keluarga.<sup>23</sup>

Melalui penelitian ilmiah yang terus diperbaharui sesuai dengan perkembangan terkini, kita dapat memahami dampak *game online* pada keluarga secara lebih komprehensif. Hal ini akan memberikan panduan dan rekomendasi bagi para orang tua dan anggota keluarga lainnya dalam

---

<sup>23</sup> Tambling, R. R., Tomkunas, A. J., Russell, B. S., Horton, A. L., & Hutchison, M. (2021). Thematic Analysis of Parent–Child Conversations About COVID-19: “PlayingIt Safe.” *Journal of Child and Family Studies*, 30(2), 325–337. <https://doi.org/10.1007/s10826-020-01889>

mengelola permainan *game online* secara bijaksana dan memastikan keluarga tetap menjadi lingkungan yang harmonis, sejahtera, dan bahagia.

Secara administratif Desa Sokawera berada di Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga yaitu salah satu kecamatan yang berbatasan langsung dengan Kabupaten Banyumas, adapun batas wilayah Desa Sokawera sebelah Utara Desa Padamara, selatan Desa Kedungwuluh, sebelah Barat Desa Karangpule, dan sebelah Timur Desa Karangjambe. Di Desa Sokawera terbagi menjadi tiga dusun, Dusun 1 dengan kepala Dusun bapak Ali Imron yang menaungi 7 Rt, Dusun 2 bapak Kukuh Tri Kuncoro, S.E. yang menaungi 5 Rt dan Dusun 3 dengan kepala Dusun bapak Nursoiman yang menaungi 4 Rt.<sup>24</sup> kiranya ada 1 titik pada setiap Dusun yang di mana tiap titik itu ada pengguna *Game online*.<sup>25</sup> Maka dari itu tidak menutup kemungkinan dengan adanya tren *game online* saat ini terutama di Desa Sokawera Padamara Purbalingga ini memberikan dampak atau perubahan-perubahan di setiap aspek kehidupan baik dalam lingkup rumah tangga atau bahkan dalam lingkup masyarakat.

Para pemain *game online* di Desa Sokawera Padamara Purbalingga bervariasi dalam bermain *game online*, tergantung usia dan latar belakang seorang bermain *game online*. Sekurang-kurangnya para pemain *game online* di Desa Sokawera sekitar 8-10 jam perhari, bahkan bisa lebih tergantung kesibukan atau latar belakang seorang bermain *game online*, selain itu penulis

---

<sup>24</sup> <https://sidesasokawera.purbalingga.go.id>

<sup>25</sup> Observasi lapangan pada pemain gameonline di wilayah kecamatan Padamara (20 mei 2022)

memperoleh beberapa informasi tentang banyaknya kasus percekocokan dalam rumah tangga akibat permainan *game online*. Kurangnya perhatian terhadap isteri dan anak, lepas dari tanggung jawab sebagai suami untuk memberikan hak dan kewajibanya terhadap isteri, bahkan bermain game online atas dasar pelampiasan dari masalah yang tengah dihadapi dalam rumah tangganya.<sup>26</sup> Dari fenomena sosial di atas menarik penulis untuk menjadikan wilayah kecamatan Padamara kabupaten Purbalingga sebagai obyek penelitian terhadap dampak yang timbul dari *game online* terhadap keharmonisan rumah tangga.

Penelitian ini dilakukan lebih lanjut di Desa Sokawera dengan mempertimbangkan data populasi yang terbaru dan mengacu pada studi-studi ilmiah terbaru mengenai dampak *game online* pada kehidupan keluarga, akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena ini dan memberikan wawasan bagi masyarakat dan pemerintah setempat untuk mengatasi potensi dampak negatif dan menjaga keharmonisan dalam rumah tangga.

Dari latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul **“DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KEHARMONISAN RUMAH TANGGA DI DESA SOKAWERA PADAMARA PURBALINGGA.**

---

<sup>26</sup> Observasi lapangan pada pemain *game online* di Desa Sokawera(20 mei 2022)

## B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan salah penafsiran dalam memahami judul skripsi ini, maka penulis akan memaparkan dan menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini.

### 1. Dampak

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah sesuatu yang timbul dari orang atau benda yang mengikuti atau merubah kondisi semula menjadi keadaan tertentu akibat dari apa yang di lihat atau di lakukan mengenai suatu benda, adapun bentuk pengaruh tersebut dapat berupa perubahan watak, perbuatan atau perilaku seseorang bahkan kepercayaan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.<sup>27</sup> Dampak yang di maksud dalam penelitian ini ialah sesuatu yang timbul pada seseorang setelah bermain *game online*.

### 2. *Game online*

*Game online* atau Permainan Daring adalah jenis permainan berbasis komputer atau handphone yang memanfaatkan jaringan internet. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet atau sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.<sup>28</sup> Contoh dari permainan *Game online* yang menjadi populer dan banyak di

---

<sup>27</sup> Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang:WidyaKarya, hlm 243

<sup>28</sup> Gilbert Luis Ondang dkk. “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat” Vol. 13 No. 2 / April – Juni 2020.hal.6.

mainkan seperti Mobile legend, PUBG dan Freefire. *Game online* yang di maksud dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang berbasis internet dan biasanya di mainkan dengan cara bersama-sama atau individu, secara berjauhan maupun berdekatan dengan menggunakan media handphone.

### **3. Keharmonisan Rumah Tangga**

Menurut Islam yang di maksud dengan keharmonisan rumah tangga (keluarga) yaitu bentuk hubungan yang didalamnya terbentuk oleh cinta dan kasih, karena kedua hal tersebut adalah tali pengikat keharmonisan. Keharmonisan merupakan asal kata dari harmonis yang artinya serasi, selaras, titik berat yang menjadi dasar keharmonisan keluarga ialah keadaan selaras atau serasi.<sup>29</sup> Yang di maksud penulis mengenai keharmonisan rumah tangga dalam penelitian ini adalah suatu pola hubungan keluarga yang mampu berjalan dengan baik, mampu mewujudkan ketenteraman, kasih sayang, dan kebahagiaan, serta mampu melaksanakan hak dan kewajibannya antar tiap-tiap anggota keluarga dengan baik sehingga mampu hidup bahagia di tengah masyarakat.

### **4. Wilayah Desa Sokawera Padamara Purbalingga**

Dalam penelitian ini yang di maksud penulis mengenai Desa Sokawera kecamatan Padamara kabupaten Purbalingga adalah salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Padamara. Secara administratif Desa Sokawera berada di Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga yaitu salah satu kecamatan yang berbatasan langsung dengan Kabupaten Banyumas, adapun batas Wilayah

---

<sup>29</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta, 1989), hlm. 299.

Desa Sokawera sebelah Utara Desa Padamara, selatan Desa Kedungwuluh, sebelah Barat Desa Karangpule ,dan sebelah Timur Desa Karangjambe. Di Desa Sokawera terbagi menjadi tiga dusun, Dusun 1 dengan kepala Dusun bapak Ali Imron yang menaungi 7 Rt, Dusun 2 bapak Kukuh Tri Kuncoro, S.E. yang menaungi 5 Rt dan Dusun 3 dengan kepala Dusun bapak Nursoiman yang menaungi 4 Rt.

Pada penelitian ini penulis mengambil sampel di Desa Sokawera yang menurut penulis banyak remaja yang bermain *game online*.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana dampak *game online* terhadap keharmonisan rumah tangga di Desa Sokawera Padamara Purbalingga?
2. Apakah dengan adanya ketergantungan *game online* dapat berpengaruh terhadap pemenuhan hak dan kewajiban suami kepada istri dalam sebuah rumah tangga?

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana dampak *game online* terhadap keharmonisan rumah tangga di Desa Sokawera Padamara Purbalingga?
2. Apakah dengan adanya ketergantungan *game online* dapat berpengaruh terhadap pemenuhan hak dan kewajiban suami kepada istri dalam sebuah rumah tangga?

## E. Manfaat dan Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan

- a. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap keharmonisan rumah tangga di Desa Sokawera Padamara Purbalingga.
- b. Untuk mengetahui apakah dengan adanya ketergantungan *game online* berpengaruh terhadap pemenuhan hak dan kewajiban suami terhadap istri.

### 2. Manfaat

#### a. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan wawasan keilmuan mengenai dampak dari bermain *game online* bagi kehidupan rumah tangga dan agar dijadikan masukan-masukan bagi pengembangan penelitian serupa dan dapat memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya agar menjadi bahan acuan untuk meneliti tentang permasalahan sosial khususnya pada penelitian mengenai dampak *game online* terhadap keharmonisan rumah tangga.

#### b. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pembelajaran bagi masyarakat di Desa Sokawera Padamara Purbalingga khususnya bagi para pemain *game online* terutama yang sudah berumah tangga bahwa bermain *game online* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi penggunaannya, maka di harapkan fenomena ini setelah di ketahui dampaknya di harapkan

menjadi perhatian khusus bagi pelaku agar lebih berhati-hati dalam penggunaannya serta bagi pemerintah di harapkan dapat mencari solusi akan permasalahan sosial ini.

## **F. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka dalam penelitian ini berupa uraian mengenai hasil-hasil dari penelitian terdahulu dan juga memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis mengambil dari beberapa sumber untuk dijadikan sebagai bahan rujukan guna memperoleh data yang akurat baik dari buku skripsi tesis jurnal dan lain sebagainya sehingga penelitian ini akan mempermudah untuk mengetahui letak perbedaan dan penelitian terdahulu berikut beberapa karya tulis yang dijadikan sebagai bahan rujukan dan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

Pertama, jurnal yang di tulis oleh Katherine M. Hertlein dan Blendine P. Hawkins yang berjudul “Online Gaming Issues in Offline Couple Relationships: A Primer for Marriage and Family Therapist (MFTs)”.

<sup>30</sup>Artikel ini membahas tentang tantangan yang muncul dalam hubungan pasangan akibat partisipasi dalam *game online*. Penelitian hermeneutika dilakukan untuk mengevaluasi literature ilmiah yang berkaitan dengan *game online* dan dampaknya pada hubungan antar personal dalam hubungan pasangan. Dengan fokus pada artikel empiris yang terkait dengan *game online* dan hubungan pasangan, penelitian ini menemukan bahwa *game online* dapat

---

<sup>30</sup> Hertlein, K. M., & Hawkins, B. P. (2012). Online gaming issues in offline couple relationships: A primer formarriage and family therapists (MFTs). Dalam *Qualitative Report* (Vol. 17, Nomor 8). Peace and Conflict Studies. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2012.1804>

menambah atau mengganggu kehidupan pasangan. Para penulis menyoroti pentingnya terapis mengetahui masalah-masalah yang terkait dengan *game online* yang dapat dihadapi oleh pasangan, serta tantangan dalam memberikan penanganan terhadap masalah tersebut.

Kedua, penelitian yang ditulis oleh Ade Firmannandya, Bambang Dwi Prasetyo, dan Reza Safitri yang berjudul “The Effect of Playing Online Games on Family Communication Pattern”.<sup>31</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain *game online* dan pola komunikasi keluarga dalam hal intensitas, frekuensi, dan motif bermain pada priadewasa yang sudah menikah. Survei menggunakan kuesioner dilakukan secara online kepada 100 responden di seluruh Indonesia. Hasil analisis menunjukkan bahwa bermain *game online* tidak berdampak negatif pada pola komunikasi keluarga. Para pemain *game online* memiliki berbagai alasan berbeda sesuai dengan intensitas, frekuensi, dan motif bermain, sehingga tidak ada dampak negatif pada pola komunikasi keluarga. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *game online* dapat berdampak positif pada pola komunikasi keluarga jika diimplementasikan dengan tepat.

Ketiga, Skripsi yang di tulis oleh Ayu Setianingsih dengan judul skripsi “*Game online* dan efek problematikanya terhadap motivasi belajar

---

<sup>31</sup> Firmannandya, A., Prasetyo, D., & Safitri, R. (2021). The effect of playing online games on family communication pattern. *Jurnal Studi Komunikasi*, 5(2), 336–348. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i2.3257>

siswa”.<sup>32</sup> Dalam penelitiannya di temukan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai efek atau dampak yang timbul dari bermain *game online*, sedangkan perbedaannya terletak pada obyek kajiannya yaitu mengenai pelaksanaan ibadah sholat sedangkan karya ilmiah ini membahas mengenai problematika yang timbul akibat bermain *game online* terhadap keharmonisan rumah tangga.

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Husnul Khotimah dengan judul skripsi “Dampak Penggunaan Handphone Dalam Pelaksanaan Ibadah”.<sup>33</sup> Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa penggunaan Handphone secara berlebihan tanpa kontrol dari peran orang tua sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah shalatnya, adapun persamaan skripsi ini yaitu sama-sama membahas mengenai dampak dari penggunaan handphone, sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini adalah fokus pembahasannya, dimana pada penelitian tersebut bersifat universal membahas mengenai pengaruh penggunaan handphone. Sedangkan pada penelitian ini lebih objektif yaitu membahas mengenai dampak bermain *game online* yang berdampak pada keharmonisan rumah tangga.

---

<sup>32</sup> Ayu Setianingsih, “Game Online dan efek problematikanya terhadap motivasi belajar siswa”, *Skripsi*, Universitas Negeri Raden Intan Lampung (UIN RIL) Bimbingan Konseling Islam fakultas Dakwah dan Ilmu Komunisasi, 2017, hlm.1

<sup>33</sup> Husnul Khotimah, “Dampak Penggunaan Handphone Dalam Pelaksanaan Ibadah”, *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 11(UIN RIL) Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, 2017, hlm.1

Kelima, penelitian yang di lakukan oleh Khairul Anwar dengan judul penelitiannya “Pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar siswa”.<sup>34</sup> Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan khairil Anwar dapat di simpulkan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar para siswa, adapun persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai pengaruh atau dampak dari bermain *game online* sedangkan perbedaanya terletak pada fokus kajiannya, dimana pada penelitian khairul Anwar hanya terfokus pada prestasi belajar para siswa, sedangkan pada penelitian ini fokus pada keharmonisan rumah tangga.

Keenam, skripsi yang di tulis oleh Arif Prayoga Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN purwokerto dengan judul skripsinya “Pengaruh minat bermain gamemobilelegends terhadap kemampuan problem solving siswa kelas viii di sekolah menengah pertama muhammadiyah 3 purwokerto tahun pelajaran 2018/2019”.<sup>35</sup> Dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa pengaruh game mobile legends terhadap kemampuan problem solving siswa kelas vii sekolah menengah pertama Muhamadiyah 03 Purwokerto tahun pelajaran 2018/2019 adalah sebesar 4,8% sedangkan 95,2% di pengaruhi oleh faktor lain, adapun persamaan penelitian yang di lakukan oleh Arif Prayoga dengan penelitian ini sama-sama membahas mengenai dampak atau pengaruh

---

<sup>34</sup> Khairul Anwar, Pengaruh Game Online terhadap prestasi belajar siswa”, *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surabaya Pendidikan Sosiologi Fakultas Agama Islam (2011). hlm.1

<sup>35</sup> Arif Prayoga, “Pengaruh minat bermain gamemobilelegends terhadap kemampuan problem solving siswa kelas viii di sekolah menengah pertama muhammadiyah 3 purwokerto tahun pelajaran 2018/2019”. *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN purwokerto, 2019, hlm.1

yang timbul dari bermain *game online* yaitu Mobile Legend, sedangkan perbedaanya terletak pada fokus kajiannya dimana dalam penelitian Arif Prayoga fokus pada pengaruh *game online* terhadap kemampuan problem solving siswa kelas vii sekolah menengah pertama Muhamadiyah 03 Purwokerto tahun pelajaran 2018/2019.

Ketujuh, Jurnal yang di tulis oleh Rahmat Nico Suryanto yang berjudul “Dampak Positif dan Negatif permainan *game online* dikalangan pelajar”.<sup>36</sup> Dari hasilpenelitiannya Rahmat mengatakan bahwa rata-rata para pemain *game online* dalam meenyelesaikan soal pemecahan masalah ketika belajar, mereka lebih cepat dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah tersebut, adapun persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai dampak permainan *game online*, sedangkan perbedaanya terletak pada fokus pembahasanya yaitu penulis Rahmat fokus pada para pelajar yang bermain *game online* sedangkan penulisan ini fokus pada dampak yang timbul di dalam rumah tangga.

---

<sup>36</sup> Suryanti, R,N, (2015), “Dampak Positif dan Negatif Permainan Game online di kalangan Pelajar”, Journ FISIP volume 2 No.2, 8.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Dampak**

##### **1. Definisi Dampak**

Dampak dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat tertentu (baik positif maupun negatif), benturan yang cukup hebat antara dua benda sehingga menyebabkan perubahan yang berarti dalam momentum sistem yang mengalami benturan tersebut.<sup>37</sup>

Dampak adalah suatu perubahan yang terjadi sebagai akibat suatu aktifitas, aktifitas tersebut dapat berupa alamiah, kimia, fisik, maupun biologi, selain itu dampak dapat berupa biofisik, sosio-ekonomi atau budaya. Dampak bisa juga diartikan sebagai pengaruh atau akibat, dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang biasanya mempunyai dampak tersendiri baik itu dampak positif maupun dampak negatif. adapun pengertian dampak positif dan negatif, yaitu:

##### **a. Dampak Positif**

Dampak positif merupakan pengaruh yang ditimbulkan dari suatu perbuatan yang berakibat baik bagi seseorang atau lingkungan.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm 234.

<sup>38</sup> F. Gunawan Suratno, Analisis Mengenai Dampak Lingkungan, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2004), hlm 24.

## b. Dampak Negatif

Dampak negatif adalah pengaruh yang ditimbulkan dari suatu perbuatan yang berakibat tidak baik atau buruk bagi seseorang ataupun lingkungan.

Jadi dapat disimpulkan dampak adalah segala sesuatu yang timbul akibat adanya suatu kejadian atau pembangunan yang ada didalam masyarakat dan menghasilkan perubahan yang berpengaruh positif atau negatif terhadap kelangsungan hidup. pengaruh positif berarti menunjukkan perubahan kearah yang lebih baik, sedangkan pengaruh negatif menunjukkan perubahan kearah yang lebih buruk dari adanya pembangunan yang dilakukan.

Berbicara *game online* juga memiliki dampak atau pengaruh terhadap penggunanya, mengingat segala sesuatu pasti memiliki dampak yang positif maupun negatif bagi seseorang termasuk dalam hal ini para pemain *game online* meskipun hal tersebut tergantung pada pelakunya sendiri dalam memainkannya. Berikut dampak dari bermain *game online*:

### 1) Dampak positif *game online*

Pada setiap game memiliki tingkatan atau level kesulitan yang berbeda. Untuk meningkatkan ketahanan dan memenangkan pertandingan dalam bermain biasanya game menggunakan sebuah alat yang menunjang permainan itu seperti senjata, amunisi, peta, dan karakter. Dengan kelengkapan itu para pemain di tuntut agar

bisa merangkai strategi untuk memenangkannya, berikut beberapa dampak positif dalam bermain *game online*

#### 2) Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Pemain

Dengan bermain *game online* pemain diuntut agar fokus dan konsentrasi karena adanya suatu tantangan dan misi yang memacu kerja otak agar lebih teliti dan cermat mencari celah yang harus dilalui. Semakin sulit level permainan maka semakin tinggi konsentrasi yang di butuhkan.

#### 3) Menghilangkan Stres

Kehidupan manusia tidak jauh dari masalah, biasanya seseorang yang sedang terkena masalah akan mudah stres, dengan hadirnya *game online* menjadi solusi sebab dengan bermain game sebagai sarana pelampiasan terhadap masalah yang sedang di hadapinya. Karena dalam hal ini fokus seseorang akan sedikit teralihkan terhadap game, biasanya di waktu tertentu para orang tua millennial memilih game sebagai ajang hiburan, menghilangkan stres dari tugas-tugas pekerjaan atau bahkan dari setiap masalah yang sedang di hadapinya dalam keluarga.

#### 4) Melatih ketangkasan

Bermain game juga bisa melatih ketangkasan para pemainnya. Karena di dalamnya terdapat unsur kerja yaitu bermain dan berlatih. Ada banyak jenis game-game yang menyandingkan hal tersebut yang dapat melatih tingkat koordinasi dan kejelian para pemainnya.

5) Keterampilan sosial

Kurangnya keterampilan sosial dan interaksi dapat di latih dengan bermain game, terhadap orang yang pemalu biasanya sulit untuk melakukan komunikasi secara langsung dengan orang lain di dunia nyata, dengan kecanggihan game di era millennial dengan dilengkapi fitur-fitur yang dimana antar pemain dapat berkomunikasi melalui game itu baik audio atau media chatting.

6) Meningkatkan sportifitas

Sportif dan *fairplay* adalah nilai-nilai umum yang menjadi sebuah budaya baik dalam sebuah permainan pertandingan, hal ini tentu berlaku pula dalam kehidupan bekerja ataupun sekolah. Karena dalam permainan online para pemain di latih agar bermain secara teratur dan sportif.

7) Membentuk tim kerja

Kerjasama tim yang kuat dapat kita temukan dalam *game online* di zaman sekarang. Karena game era sekarang ini menawarkan sistem kerja sama tim atau tersedia fitur main bersama, artinya pemain dapat bermain bersama sama dan beregu-regu dengan teman tim lainnya.

8) Membuat bahagia

Tidak bisa di pungkiri bahwa bermain game adalah kegiatan asyik bagi yang menyukainya, hal ini yang menjadikan alasan setiap pemain bermain game akan menambah rasa bahagia di setiap

waktunya. Namun di sini perlu di perhatikan hal terpentingnya adalah memodernisasi waktu untuk bermain game akan berdampak buruk bagi pemainnya bila sudah mencapai titik candu. Dengan hal itu kita harus jeli dan teliti serta bijak dalam bermain atau melindungi keluarga kita agar tidak terjerumus terhadap hak yang berlebihan.

c. Dampak Negatif *Game online*

Bermain *game online* dapat menyebabkan adiksi atau kecanduan yang kuat terhadap pemainnya. Sebagian game yang di mainkan era sekarang menyebabkan efek atau dampak kecanduan terhadap penggunanya. Disisi lain hal ini justru menguntungkan bagi pihak pemproduksi game, karena dengan hal itu game yang di buatnya semakin ramai di gunakan dan mendapat adsens dari hasil karyanya.<sup>39</sup>

1) Dari segi Psikologi

*Game online* dapat merusak perkembangan mental seseorang. Banyak adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan juga kekerasan seperti, Perkelahian, pembunuhan, pengrusakan, dan sebagainya. Secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* adalah emosional, memaki,

---

<sup>39</sup> Tri Rizqi Ariantoro, Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar, Jurnal JUTIM, Vol.1, No.1, Desember 2016

mengucapkan kata-kata kotor, berbicara tidak sopan, mudah marah dan sebagainya.

2) Dari segi waktu

Permainan ini menarik para gamers untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali menuntaskan level, mereka melanjutkan kelevel yang berikutnya. Akibatnya pemain akan sulit untuk meninggalkan permainannya untuk melakukan aktivitas wajibnya. Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus di selesaikan, seperti belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan anggota keluarga menjadi terlupa. Terlalu asik memainkan *game online*, sehingga mereka menunda mengerjakan tugas sekolah, menunda shalat hanya untuk bermain game tersebut.

Allah SWT berfirman dalam Q.s Maryam ayat 59:

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهَوَاتِ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ عَذَابًا

Artinya: Kemudian datanglah setelah mereka, pengganti (yang jelek) yang menyia-nyiakan shalat dan memperturutkan hawa nafsunya, maka mereka kelak akan menemui kesesatan.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup>Q.S Maryam (19) : 59

3) Dari segi keuangan (Mengajarkan pemborosan)

Game-game ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, mereka harus membeli paket internet supaya tetap bisa bermain *game online*. Jika seseorang sudah kecanduan dengan game tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya hanya untuk membeli peralatan game. Oleh karena itu, dampak negative yang dapat ditimbulkan dari *game online* ini adalah mengajarkan seorang anak melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan berbagai macam cara termasuk pencurian supaya tetap bisa bermain *game online* tersebut.

*Game online* memang mengibur saat mood seseorang sedang buruk, tapi terlalu sering memainkannya juga akan memberikan dampak yang tidak baik kepada pemainnya. bermain game bukan tidak boleh sama sekali, asalkan bisa mengendalikan diri. Jangan sampai terhanyut dan terlenakan oleh game sampai-sampai melupakan kewajiban-kewajibannya.<sup>41</sup> Rosullullah mengingatkan dalam sabdanya.

Dari abu Hurairahra, dari nabi Saw, beliau bersabda:

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ مَا لَا تَرُكُهُ يَغْنِيهِ

---

<sup>41</sup> Fathimah Adz&Sister, Kado Terindah Untuk Sahabat Hijrah, (Surabaya: Seniman Publisher, 2018), hlm 92

“Diantara Kebaikan Islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat”. (H.R Tirmidzi no. 2317).<sup>42</sup>

4) Mendorong melakukan hal-hal negatif

Agresif Perilaku agresif merupakan perilaku yang muncul pada diri orang-orang yang suka memainkan *game online*. Contohnya ketika mengetahui koneksi internet yang tiba-tiba menurun atau hilang. Perkataan kasar yang sering keluar akibat kekesalan pasca kekalahan memainkan *game online* menjadi kebiasaan yang akan dilakukan. Permainan berbasis perkelahian akan memicu perlakuan kasar yang dilakukan sehari-hari. Menyamakan dunia nyata dengan dunia permainan.<sup>43</sup>

## B. Game online

### 1. Pengertian *game online*

*Game online* berasal dari bahasa Inggris, berdasarkan susunan katanya *game online* terdiri dari tiga suku kata, yaitu *game* yang berarti permainan, sedangkan *online* berasal dari kata *on* yang berarti hidup, dan *line* adalah sambungan. Jadi dapat diambil pengertian bahwa *game online* adalah suatu permainan yang dapat dilakukan dengan saluran tertentu. Yang di maksud saluran disini adalah sebuah sinyal atau jaringan internet yang dapat menghubungkan satu server dengan server yang lainnya.

---

<sup>42</sup> HR, Tirmidzi NO.2317

<sup>43</sup> Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam, 2016), hlm. 58

Server merupakan penyedia layanan gaming yang merupakan basis agar client-client yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Server pada dasarnya hanya intemelakukan administrasi permainan dan menghubungkan client-clien. Sedangkan client merupakan permainan dan memakai kemampuan server.<sup>44</sup>

Selain itu Young juga menyebutkan *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan, adapun cara memainkannya menggunakan jaringan internet sehingga dapat terhubung atau melibatkan pengguna lain dengan jarak yang berjauhan.<sup>45</sup>

Sedangkan menurut Bobby Bodenheimer *game online* merupakan sebuah program permainan yang di lengkapi dengan tampilan gambar-gambar menarik, dapat dimainkan secara individu atau bersamaan, dengan jarak yang *relative* jauh serta di lakukan dalam waktu yang sama dengan pengguna lain dan biasanya didukung dengan komputer.<sup>46</sup> *Game online* tidak lagi hanya dimainkan melalui PC atau Komputer tetapi saat ini juga dengan data dimainkan melalui Smartphone yang terhubung dengan koneksi internet.

---

<sup>44</sup> Ayu Setianingsih, Game Online Dan Efek Problematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung, Skripsi, Unifersitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018

<sup>45</sup> Maulidar Dkk, Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi BelajarSiswa di SD Negeri 2 Banda Aceh, Jurnal Tunas Bangsa, Vol.6 No.2, Agustus 2019

<sup>46</sup>Siti RahayauAditono, Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, ed.Ke 16 (Yogyakarta : Gadjah Mada UniversityPress, 2006), hlm. 131-132)

Berdasarkan pengertian *game online* di atas maka sangatlah jelas bahwa *game online* yang dimaksud adalah sebuah permainan dengan seperangkat alat yang mendukung yaitu jaringan internet dengan dilengkapi fitur-fitur yang menarik dan dapat di mainkan secara berjauhan dari satu pengguna antara pengguna yang lain di seluruh penjuru dunia. Game yang dimainkan tidak hanya dapat di tonton layaknya hiburan visual lainnya tetapi dalam *game online* ini pemain dapat menggerakkan sesuai kehendak dirinya, layaknya dunia nyata dalam *game online* ini biasanya terjadi kompetisi seperti pertarungan, memperoleh point atau menyelesaikan misi tertentu secara individu maupun kelompok.

Maka dari itu secara psikologis para pemain *game online* di tuntut untuk lebih kreatif dan aktive serta terampil dalam memainkan suatu permainan, karenamengingat jarak antar pemain dengan para pemain lain yangrelativ berjauhan serta belum saling mengenal dan memahami karakter antar pemain tertentu. Dengan hal itu seiring perkembangan zaman hadirilah *game online* yang dengan memainkannya dilengkapi dengan fitur-fitur yang lebih canggih seperti gambar yang jelas, bahkan dapat berkomunikasi langsung dengan lawan mainnya yang mungkin tidak di kenal sebelumnya dengan melalui audio suara atau chatting yang ada dalam *game online* tersebut. Bahkan biasanya ada yang sampai berlanjut hingga bertukar nomor telephone dengan lawan mainnya sehingga memungkinkan adanya kedekatan atau hanya sekedar

berkomunikasi dengan lawan mainnya hingga tak sedikit pula menjadi teman akrab sehari-sehari bahkan menjalin hubungan lebih.

## 2. Sejarah Perkembangan *Game online*

Munculnya *game online* tak lepas dari dampak perkembangan internet di era sekarang yang begitu pesat saat, berbagai media sosial yang ada saat ini baik itu berbasis tontonan, komunikasi, hiburan, beritaserita transaksi jual beli muncul dengan berbagai macam layanan dan jasa sudah menjadi fenomena yang wajardi tengah masyarakat.

Berbicara *game online* pada mulanya *game online* sendiri mulai muncul pada tahun 1969, awalnya game ini hanya dapat di mainkan oleh dua orang dengan tujuan awal untuk pendidikan. Hingga akhirnya di kembangkan kembali pada tahun 1970 dengan kemajuan sistem time-sharing yang di ungkapkan oleh plato bahwa tujuan awalnya untuk program belajar siswa agar lebih mudah yaitu dengan model daring atau online.<sup>47</sup> Selain itu dengan kemajuan sistem time-sharing inilah yang memperkenalkan bahwa *game online* yang berkembang saat ini tidak lagi seperti awal mula *game online* muncul, dengan sistem tersebut *game online* dapat di mainkan lebih dari dua orang serta dapat di mainkan tidak harus dalam suatu ruangan yangh sama (Multiplayer Games).

Lalu di tahun 1970 an ini ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer

---

<sup>47</sup> Stanley J. Baran, Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya, Jilid 1 Edsisi , (Jakarta : Erlangga, 2008), hlm. 352

tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang di pakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu di komersilkan, hal ini yang menjadi inspirasi game-game yang muncul dan berkembang di tahun 2001 seiring dengan maraknya demam dotcom sehingga penyebaran in formasi seputar game ini semakin pesat.<sup>48</sup>

Seiring dengan perkembangan game dan juga perkembangan industri komputer yang begitu pesat banyak para ilmuwan teknologi industri terutama di jepang yang ingin mengembangkan dan merangkai kembali serta memberi inovasi baru terhadap dunia game ini mulai di dawamkan, pada tahun 1975, Atari melalui pemasaran Home pong dan sears, mulai membawa dan mengenalkan mesin permainan ke rumah-rumah. Selain itu pada tahun 1975 midway dengan permainan Gunfight dari perusahaan manufactur jepang yang bernama Taito juga mulai mengenalkannya kepada dunia pasar luas.

Lanjut Pada tahun 1976, Fairchild Camera and Instrument memperkenalkan Channel F, game berbasis rumahan pertama yang diprogram menggunakan kaset ROM. Selain itu di ikuti oleh Mattel Toys mulai mengenalkan game elektronik dengan alat genggam elektronik pada tahun 1977, dengan judul seperti, Attack, Missile Auto Race dan Football. Selanjutnya pada tahun 1979, game dengan sistem genggam

---

<sup>48</sup> Mokhammad Ridoi, S.Si, Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2, hlm.5

pertama yang dapat diprogram di kenalkan oleh Milton Bradley yaitu dengan meluncurkan Microvision.

Kemudian pada tahun 1980 Dua mesin permainan dari Jepang, dengan namanya Pac-man dari Namco serta Donkey Kong pada tahun 1981 dari Nintendo, langsung menjadi game terlaris sepanjang masa. Dengan adanya konsol game yang inovatif dari Nintendo yang bernama NES pada tahun 1985 ini akhirnya game untuk versi rumahan berhasil di ciptakan dengan baik.

Kemudian hingga tahun 1990-an perkembangan game atau komputer game semakin pesat dan canggih karena di dukung oleh sistem LAN (Local Area Network) dimana pemain dapat melakukan permainan dalam satu jangkauan serta di dukung dengan gambar yang lebih canggih yaitu adanya permainan bergerak sesuai pandangan pemainnya.

Berbicara perkembangan game di Indonesia Menurut Ligamega Indonesia, *game online* mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, yaitu dimulai dengan masuknya Nexi Online. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam variasinya, mulai dari yang bergenres sport, action maupun RPG (role-playing game). Kiranya lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia, hal ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pasar games di Indonesia.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Mokhammad Ridoi, S.Si, Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2, hlm. 6

### 3. Jenis dan macam-macam *game online*

Jenis atau genre game merupakan model, gaya dari sebuah game yang menunjukkan perbedaan karakter atau cara bermain suatu game, mengenai perkembangan jenis game ini merupakan hasil dari campuran (hybrid) dari beberapa game lain atau murni dari sebuah genre atau jenis game itu sendiri. Jenis-jenis game menurut Henry adalah sebagai berikut<sup>50</sup>:

#### a. Maze Game

Sesuai namanya pada game ini menggunakan Maze sebagai setting atau latar gamenya, game ini merupakan game yang paling awal muncul dalam sejarah perkembangannya, contoh game yang bergenre Mazegame adalah Pcmam dan Digger.

#### b. Board Game

Board Game ini merupakan jenis game monopoli, namun bedanya dengan BoardgameTradisionsl atau monopoli ini di mainkan dengan menggunakan komputer.

#### c. Card Game

Jenis game ini juga termasuk game tradisional, namun tampilanya lebih menarik dan bervariasi, game ini juga termasuk game yang awal muncul dalam sejarah perkembangannya, condoh game ini adalah Solitaire dan Hearts.

---

<sup>50</sup> Siti Asmiatun, S.kom., M.kom, Belajar membuat game 2D dan 3D menggunakan unity, hlm. 5

d. Battle Card Game

Salah satu game yang populer dari jenis game ini adalah Battle Card Pokemon. Film kartun yang pernah tayang disiarkan tv Indonesia ini dalam permainannya jarang ditemukan di Indonesia.

e. Quiz Game

Game ini adalah game dengan jenis permainan quis atau tebak-tebakan. Dan Quizgame yang pernah beredar yaitu WhoWantsto Be Millioners.

f. Puzzle Game

Jenis game ini merupakan model game yang memberi tantangan terhadap pemainnya dengan cara menjatuhkan atau melenyapkan sesuatu dari sisi atau bawah, kiri ataupun kanan. Contoh game ini adalah Tetris.

g. Shoot Them Up

Game dengan model ini biasanya ditampilkan dalam bentuk pesawat atau bentuk lain yang muncul dari arah kanan, kiri atau atas. Tugas pemain dalam game ini adalah menembaki pesawat yang muncul itu sebanyak dan secepat mungkin, game ini berbentuk dua dimensi (2D), tetapi sekarang sudah berkembang dan menggunakan efek 3 dimensi (3D).

h. Side Scroller Game

Pada jenis permainan ini pemain di tugaskan untuk bergerak sesuai alur yang telah di sediakan, pada awal muncul game ini bertampilkan dua dimensi, namun seiring perkembangan zaman berkembang menggunakan efek layar tiga dimensi.

i. Fighting Game

Sesuai dengan namanya game ini berisi tentang pertarungan. Contoh game ini adalahg street fighter, samurai showdown, virtual fighter, dan kungfu.

j. Racing Game

Game ini adalah jenis game dengan cara memainkannya seperti mengendarai mobil dengan cepat, contoh game ini yaitu Need for Speed, dan Rice drive.

k. Turn-Based Strategy

Dalam game ini pemain di tugaskan untuk menggerakkan benda setelah pemain yang ada pada layar monitor menggerakkan (saling bergantian). Contoh game jenis ini yang terkenal adalah Empire dan Civilization.

l. Real Time strategy Game

Game ini seperti jenis game Turn Based Strategy (RTS). Namun pada game ini pemain tidak perlu menunggu pemain lain, pemain tercepatlah yang akan menang, contoh game ini yaitu Warcraft.

m. Simulation Video Game

Jenis game ini adalah game yang menawarkan bentuk latihan simulasi, disini pemain di latih membangun sebuah area, kota, negara, atau koloni, contoahgame ini adalah ship simulator, Train simulator, dan Crane simulator.

n. First Person Shooters

Jenis game ini adalah game dengan tampilan fitur tembakan pemain diuntut untuk cepat karena terjadi baku tembak di arena yang tersedia, contoh game ini yaitu Counter strike dan Doom.

o. First Person Shooter 3D

Jenis game ini sama dengan jenis game FPS hanya saja pandangan pemain bukan dari orang pertama tetapi dari kendaraan atau mesin yang digunakan, kendaraan itu biasanya berbentuk mobil Tank.

p. Third Person 3D

Game ini juga tidak jauh berbeda dengan FPS hanya saja sudut pandang pemain merupakan sudut pandang dari orang ketiga.

q. Role Playing Game

Game ini memainkan sebuah tokoh karakter. Biasanya ada alur cerita yang harus diikuti, contoh dari jenis game ini yaitu Legacy Of Kain, Blade of Sword, dan Beyond Divinity.

r. Adventure Game

Adventure game ini adalah jenis permainan bergenre petualangan. Disepanjang perjalanan pemain akan menemukan peralatan yang akan digunakan sebagai pelengkap perjalanan. Contoh game ini adalah Sam and Max, dan Beyond and Evil.

s. Education and Edutainment

Game ini lebih mengutamakan maksud dan tujuan game itu sendiri, yaitu sebagai ajang belajar anak dengan sambil bermain. Contoh game ini adalah Bobby's Ball.

t. Game sport

Sesuai namanya game ini menyediakan fasilitas permainan berbasis olahraga, contoh dari game ini adalah PS football 12.

#### 4. Game yang diminati era millennial

Di era millennial sesuai dengan perkembangan zaman game berkembang pesat di dunia dengan berbagai fitur yang lebih canggih dari sejarah perkembangannya. Maka tidak dapat dipungkiri bahwa selera masyarakat terhadap game semakin banyak peminatnya, kiranya ada beberapa game yang menjadi andalan serta di gunakan paling banyak di tangan masyarakat indonesia, yaitu :

a. Game Mobile Legends

Game Mobile Legends merupakan salah satu game yang sangat diminati oleh para pemainnya, game ini masuk dalam kategori jenis game MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton yang dimainkan di platform mobile Android dan iOS.<sup>51</sup> Game MOBA satu ini sukses berkembang dan menjadi game nomor satu yang diminati masyarakat indonesia sejak tahun 2016.

---

<sup>51</sup> Mokhammad Ridoi, S.Si, Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2, hlm. 6-10

Cara bermain game ini yaitu dengan dimainkan bersamaan dengan 10 orang atau pemain yang terbagi menjadi dua tim. Pada awal sebelum bermain Game dimulai dengan setiap pemain memilih satu hero dari daftar hero yang dimiliki atau yang telah disediakan secara gratis oleh sistem dalam akun pemain. Adapun lama pertandingan Dalam game ini berkisar 15 menit dalam setiap ronde. Misi dari pertandingan ini adalah memiliki tujuan untuk menghancurkan tower lawan. Dalam tampilannya terdapat 3 bagian utama dalam peta yaitu middle (tengah), top (atas), dan bottom (bawah).

Masing-masing dari bagian tersebut dijaga oleh Turret yang akan menyerang unit musuh secara otomatis. Setiap bagian juga memiliki bangunan yang jika dihancurkan akan membuat lawan menjadi semakin kuat. Dalam game mobile legends, tak dapat dipisahkan dengan yang namanya hero. Hero disini adalah sebuah karakter yang hanya dapat dimainkan oleh satu pemain pada setiap rondennya. Hal ini yang nantinya menjadi pemain atau sudut pandang dalam game mobile legends. Setiap hero memiliki empat mode keahlian untuk mengalahkan hero dari lawan. Setiap Pemain mobile legends harus bisa menempatkan skill heronya yang di butuhkan sesuai dengan situasi dan keadaan saat bertanding melawan musuhnya. Mengenai itu sendiri dapat dibedakan menjadi dua tipe berdasarkan jarak dan skill serangannya yaitu :

### 1) Hero Melee

Jenis hero adalah hero yang memiliki jangkauan serang paling pendek dalam macam-macam pembagian hero yang ada dalam game Mobile legends ini

### 2) Hero Ranged

Hero Ranged ini berbeda dengan jenis hero melee, yang dimana hero ranged merupakan tipe hero dalam type jarak jauh. Sedangkan hero berdasarkan karakteristiknya dibedakan menjadi lima yaitu:

- a) Marksman. Hero tipe ini memiliki karakter daya serang yang kuat sehingga memiliki peran penting yaitu sebagai penyerang utama dalam pertandingan.
- b) Tank. Tipe hero ini memiliki base Armor dan HP yang besar sehingga dapat menerima serangan yang besar dari lawan untuk melindungi tim.
- c) Mage. Tipe hero ini memiliki kemampuan dengan damage yang besar sehingga dapat melakukan quick kill kepada hero lawan.
- d) Support. Tipe hero ini memiliki kemampuan yang berguna untuk menjaga tim serta membantu tim ketika sedang bertempur.
- e) Assassin. Tipe hero ini umumnya memiliki kemampuan yang dapat membunuh serta mengunci lawan.

b. PUBG Mobile

PUBG Mobile merupakan salah satu game yang menjadi kontroversial dan juga sangat digemari oleh para gamer. Game ini dirilis di PC pada Maret 2017 hingga akhirnya sangat populer di mata para gamer. Perbedaannya, versi komputer game ini berbayar, tapi untuk versi PUBG Mobile game ini gratis. Hingga akhirnya pada Maret 2018, Tencent Games selaku developer darimobilenya merilis kembali PUBG dengan versi mobile dan langsung meraih kepopuleran yang lebih besar. Bahkan, sempat sampai melewati kepopuleran Mobile Legends. Permainan PUBG mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir. Biasanya game di mulai dengan awal Pemain akan terjun dari sebuah pesawat ke sebuah pulau berukuran besar, dan diharuskan mengambil senjata serta peralatan untuk bertahan.

Dalam satu pulau akan berisi 100 pemain secara acak. Untuk menang, pemain harus bertahan hingga akhir dan menjadi satu-satunya pemain yang tersisa. Permainan ini juga bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang, dan dilengkapi voice chat dalam game jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

c. Garena Free Fire

Game yang satu ini juga menjadi salah satu game yang populer di Indonesia, game ini sangat mirip dengan PUBG, Free Fire Battle grounds yang memiliki kesamaan dengan harus bertahan hidup melawan musuh di suatu pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup di akhir game. Game ini

rilis pada Januari 2018 dan langsung melesat dan disukai banyak orang karena menggunakan grafis yang lebih minim jadi lebih banyak pengguna yang dapat memainkannya. Tak jauh berbeda dengan PUBG, Free Fire bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang, dan dilengkapi voicechat dalam game jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

d. Garena AOV - Arena of Valor: Action MOBA

Game yang satu ini mirip dengan Mobile Legends, game dengan genre MOBA dengan nama Arena of Valor ini cukup populer di era perkembangannya. Adapun cara bermain game ini cukup mudah, seperti halnya dengan Mobile Legends. Kelebihan dari game ini yaitu memiliki grafis HD yang keren tapi ukuran game ini ringan atau kecil jadi tentu akan membuat ringan ketika dimainkan dan aman untuk type Android. Selain itu dalam game ini pemain dapat bermain bersama antara 5vs5, 3vs3, 1vs1 dan di lengkapi mode fitur spesial seperti ClanWars dan HookWars. Dalam game ini juga di kenal Hero seperti Batman, Wonderwoman, Joker sampai Superman.

e. COC (Clash Of Clans)

Walaupun bukan *game online* terbaik dari android yang baru dirilis, COC selalu menjadi game terbaik di genrenya, gim ini berhasil menceritakan tentang strategi yang dilakukan untuk menyerang desa lawan agar bisa membangun desa pengguna. Tujuan paling utama dalam permainan ini bukanlah membangun desa atau village namun justru mengalahkan goblin. Agar bisa mengalahkannya pengguna harus

membangun sebuah desa menjadi makmur lengkap dengan pasukan terkuat dan strategi yang tepat dalam penyerangan. Bahkan untuk memenangkannya para gamer bisa saling membantu.

## 5. Psikologi Bermain *Game online*

Teori psikologi bermain *game online* merupakan sebuah pendekatan ilmiah yang memfokuskan pada aspek psikologis individu dalam konteks bermain *game online*. Teori ini mencoba untuk memahami motivasi, perilaku, dan dampak psikologis dari partisipasi seseorang dalam bermain *game online*. Dalam penelitian yang berfokus pada dampak bermain *game online* terhadap hubungan suami-istri dan keluarga, teori ini dapat memberikan wawasan yang penting mengenai faktor-faktor psikologis yang terlibat dalam fenomena tersebut.<sup>52</sup>

Teori Psikologi Bermain *Game online* mengidentifikasi berbagai motivasi yang mendorong individu untuk bermain *game online*, seperti keinginan untuk mencari hiburan, tantangan, sosialisasi, dan pelampiasan emosi. Selain itu, teori ini juga memahami bagaimana intensitas dan keterlibatan seseorang dalam bermain *game online* dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis mereka, seperti tingkat stres, kecemasan, atau keterkaitan sosial.<sup>53</sup>

Dalam lingkungan keluarga, teori ini dapat membantu dalam memahami bagaimana bermain *game online* dapat berdampak pada hubungan antara suami dan istri, serta interaksi di dalam keluarga secara keseluruhan. Misalnya, jika

---

<sup>52</sup> Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Ortizde Gortari, A. B. (2017). Videogames as therapy. *International Journal of Privacy and Health Information Management*, 5(2), 71–96. <https://doi.org/10.4018/ijphim.2017070105>

<sup>53</sup> Paavilainen, J., Hamari, J., Stenros, J., & Kinnunen, J. (2013). Social network games: Players' perspectives. *Simulation and Gaming*, 44(6), 794–820. <https://doi.org/10.1177/1046878113514808>

salah satu anggota keluarga memiliki keterlibatan yang tinggi dalam bermain *game online*, hal tersebut dapat mempengaruhi komunikasi dan interaksi di antara anggota keluarga. Selain itu, teori ini juga dapat membantu dalam memahami potensi masalah atau konflik yang mungkin timbul akibat perbedaan motivasi atau intensitas bermain *game online* antara suami dan istri.<sup>54</sup>

Penelitian berdasarkan teori psikologi bermain *game online* dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang fenomena ini dan dapat membantu dalam mengidentifikasi cara-cara untuk mengelola dampaknya secara positif. Dengan memahami motivasi dan faktor psikologis yang terlibat dalam bermain *game online*, pasangan dan keluarga dapat mencari solusi yang tepat untuk menjaga keseimbangan antara bermain *game online* dan hubungan keluarga yang harmonis.<sup>55</sup>

Dalam hukum Islam, bermain *game online* tidak memiliki regulasi khusus dalam Al-Quran dan Hadits. Namun prinsip-prinsip Islam mengajarkan umatnya untuk mencari keseimbangan dalam segala hal yang dilakukan, termasuk dalam bermain game. Terdapat beberapa prinsip dalam Islam yang relevan dengan aktivitas bermain *game online*:

- a. Keseimbangan dan Kendali Diri. Islam mengajarkan pentingnya menjaga keseimbangan dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dalam penggunaan waktu. Bermain *game online* harus dilakukan dengan

---

<sup>54</sup> Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivation pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 347–363. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>

<sup>55</sup> Redmond, D. L. (2010). *The effect of video games on family communication and interaction*. <https://lib.dr.iastate.edu/etd/11614>

kendali diri dan tidak berlebihan, sehingga tidak mengganggu kewajiban agama dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Menggunakan Waktu dengan Baik. Islam menekankan pentingnya memanfaatkan waktu dengan baik dan produktif. Bermain *game online* harus menjadi bagian dari waktu senggang atau rekreasi, bukan menghabiskan waktu yang seharusnya diperuntukkan untuk aktivitas lain yang lebih penting.
- c. Tidak Menyimpang dari Ajaran Islam. Saat bermain *game online*, seorang Muslim harus menghindari konten atau aktivitas yang bertentangan dengan ajaran agama Islam, seperti perjudian, kekerasan, atau hal-hal yang diharamkan dalam Islam.

Di Indonesia, tidak ada undang-undang khusus yang secara spesifik mengatur tentang bermain *game online* dalam konteks suami-istri. Namun, terdapat peraturan dan undang-undang yang berlaku terkait penggunaan internet dan hak-hak konsumen yang dapat relevan dalam hal bermain *game online* bagi suami-istri.

Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) Undang-Undang ITE mengatur tentang penggunaan internet dan transaksi elektronik di Indonesia. Dalam hal bermain *game online*, undang-undang ini dapat mengatur mengenai keamanan, privasi, dan hak-hak konsumen saat berinteraksi di dunia maya, termasuk dalam aktivitas bermain *game online*.

- a. Perlindungan Konsumen. Undang-Undang Perlindungan Konsumen melindungi hak-hak konsumen, termasuk dalam hal layanan online,

termasuk pembelian dan penggunaan *game online*. Jika ada ketidakpuasan terhadap layanan *game online* yang berkaitan dengan suami-istri, undang-undang ini dapat menjadi dasar bagi konsumen untuk melindungi hak-hak mereka.

- b. Peraturan tentang Larangan Akses dan Konten Negatif. Pemerintah Indonesia juga memiliki peraturan yang melarang akses ke konten negatif, termasuk konten yang bertentangan dengan norma dan etika dalam masyarakat. Dalam konteks bermain *game online*, peraturan ini dapat mengatur akses terhadap game yang mengandung unsur kekerasan, pornografi, atau hal-hal negatif yang dapat berdampak pada hubungan suami-istri.

Meskipun tidak ada undang-undang khusus yang mengatur bermain *game online* bagi suami-istri, peraturan dan undang-undang yang berlaku terkait penggunaan internet, perlindungan konsumen, dan larangan akses konten negatif dapat memberikan kerangka hukum yang relevan bagi para pengguna, termasuk suami-istri, dalam menghadapi situasi atau masalah yang terkait dengan bermain *game online*.

## **6. Faktor yang Mempengaruhi untuk Bermain Game**

Seseorang melakukan sesuatu pasti di dasarkan atas dasar tujuan atau latar belakang seseorang, dalam hal ini latar belakang dan tujuan seseorang bermain game dapat di bagi menjadi dua, yaitu:

a. Faktor internal

- 1) Perasaan suka atau gemar akan permainan *game online* serta adanya keinginan mendapat nilai atau point tinggi dalam suatu *game online*.
- 2) Perasaan bosan serta jenuh dari dalam diri pemain.
- 3) Kurangnya pengendalian diri dalam mencegah serta berfikir akan dampak yang timbul dari bermain *game online*.

b. Faktor eksternal

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol akibat teman banyak yang bermain *game online*
- 2) Hubungan sosial yang kurang baik di lingkup keluarga maupun masyarakat.
- 3) Kurangnya perhatian dari orang terdekat.<sup>56</sup>

## C. Rumah Tangga

### 1. Pengertian Keharmonisan Rumah Tangga

Menurut poerwadamirta pengertian rumah tangga adalah segala sesuatu yang mengenai urusan rumah atau kehidupan dalam keluarga.<sup>57</sup>

Sedangkan menurut UU nomor 23 tahun 2004 yang di maksud rumah tangga ialah sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, isteri dan anak atau seseorang yang memiliki hubungan darah perkawinan, persusuan, dan

---

<sup>56</sup> Ns. Ritanti, M.Kep., Sp.Kom. Kecanduan game online pada remaja dan penanganannya (Media sains Indonesia:2021). hlm. 17

<sup>57</sup> W.j.spoerwadamirta kamus umum bahasa Indonesia, balai pustaka bahasa , Jakarta 2003 hlm. 992

perwalian serta hidup dalam satu tempat.<sup>58</sup> Melihat dari pengertian di atas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa Rumah tangga merupakan sebuah tatanan yang terdiri dari anggota-anggota seperti ayah, ibu, anak atau seseorang yang memiliki nasab atau hubungan langsung dengan anggota-anggota yang lainnya.

Rumah tangga adalah langkah awal yang di bentuk dari setiap keluarga, dan merupakan cita-cita setiap keluarga yang ingin membina rumah tangga yang harmonis dan sejahtera, sebab untuk membentuk rumah tangga yang harmonis memerlukan usaha dan pemahaman yang luas bagi sebuah keluarga seperti sikap saling mengerti, menghargai, pengertian, dan kasih sayang serta bisa menghadapi bersama dari setiap masalah-masalah yang ada dalam rumah tangga.

Jika suatu keluarga sudah memahami konsep dan tujuan dari pernikahannya maka segala cobaan yang pasti menimpa sebuah keluarga akan berhasil di lewati oleh keduanya, mengingat keluarga yang di bentuk karena adanya sebuah perkawinan yang dimana perkawinan itu merupakan fitrah tuhan, tentu sebagai hamba yang bersyukur harus mampu melaksanakan kodratnya sebagai manusia yang berpasangan (keluarga) untuk merealisasikan tujuan pernikahan yang tak lain adalah membentuk keluarga (Rumah Tangga) yang sakinah, mawaddah, dan warohmah dengan kata lain Rumah tangga yang harmonis.

---

<sup>58</sup> Taisja Limbat perlindungan anak terhadap kekerasan menurut undang-undang penghapusan kekerasan dalam rumah tangga, jurnal LexCrimenVoll.III/No.3/Mei-Jul/2014, hlm. 48

## 2. Dasar Hukum Keharmonisan Rumah Tangga

Dasar hukum keharmonisan dalam keluarga yaitu didasari dari mendambakan terciptanya suatu pernikahan yang sakinah mawaddahwarahmah (dipenuhi ketenangan, cinta dan kasih sayang), dalam Al-Qur'an telah disebutkan dalam Surat Ar-Ruum ayat 21:

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً

إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

“Dan diantara tanda-tanda kebesaran-Nya ialah dia menciptakan pasangan-pasangan untukmu dari jenismu sendiri, agar kamu cenderung dan merasa tenang kepadanya, dan Dia menjadikan diantaramu rasa kasih dan sayang. Sesungguhnya yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang berfikir”.<sup>59</sup>

## 3. Hak dan Kewajiban Suami Istri

Keluarga adalah sebuah batu loncatan awal dalam pembentukan masyarakat. Jika keluarga tersebut baik, maka masyarakatnya pun akan baik. Dan sebaliknya, apabila keluarga tersebut rusak, maka masyarakatnya pun ikut rusak. Sehingga, islam memberikan sebuah perhatian besar dan serius dalam membentuk keluarga yang sakinah mawaddah warahmah. Selain itu, islam mewajibkan kepada pemeluknya pada segala hal yang membawa keselamatan dan kebahagiaan keluarga. Berikut merupakan beberapa hak dan kewajiban suami dan istri yang harus dipenuhi:

---

<sup>59</sup> Z-Zikr, Al-Qur'an dan Terjemahannya, Cet. Ketujuh Belas, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2016), 838

### 1) Hak bersama suami istri

- a. Suami istri dihalalkan untuk saling bergaul dan mengadakan hubungan seksual.
- b. Suami atau istri dilarang melakukan pernikahan saudaranya masing-masing
- c. Anak memiliki nasab yang jelas bagi suami
- d. Hak saling mendapatkan warisdari ikatan pernikahan yang sah, apabila suami atau istri meninggal dunia.
- e. Kedua belah pihak wajib bergaul atau berperilaku baik, sehingga akan mendapatkan kemesraan dan kedamaian hidup.<sup>60</sup>

### 2) Kewajiban suami istri

Dalam Kompilasi Hukum Islam pasal 77 Bab XII, kewajiban suami istri adalah:

- a. Suami istri memikul kewajiban yang luhur dalam menegakkan rumah tangga yang sakinah, mawaddah, warahmah yang menjadi sendi dari susunan masyarakat.
- b. Suami istri wajib saling mencintai, setia, saling menghormati dan saling memberi bantuan lahir dan batin.
- c. Suami istri wajib saling memelihara kehormatannya.
- d. Suami istri memikul kewajiban dalam mengasuh dan memelihara anak-anak mereka baik mengenai pertumbuhan jasmani, rohani, maupun kecerdasan dan pendidikan agamanya

---

<sup>60</sup> Slamet Abidin, dkk, Fiqih Munakahat, (Bandung: Pustaka Setia, 1999), 158

- e. Jika suami atau istri melalaikan kewajibannya, masing –masing dapat mengajukan gugatan kepada Pengadilan Agama.<sup>61</sup>

### 3) Hak dan Kewajiban Suami kepada Istri

#### a. Hak Suami atas Istri

- a) Ditaati dalam hal-hal yang tidak maksiat
- b) Menjauhkan diri dari mencampuri sesuatu yang dapat menyusahkan suami
- c) Istri dapat menjaga dirinya sendiri dan harta suami Istri berhias untuk suami, tersenyum, berwajah ceria, dan tidak menunjukkan sesuatu yang dibenci suaminya. Seorang istri tidak boleh mengungkit-ungkit segala sesuatu yang pernah suami beri dari hartanya
- d) Istri ridho dengan pemberian suami
- e) Istri selalu menjaga keberlangsungan kehidupan rumah tangga bersama suaminya
- f) Istri mendidik anak-anaknya dengan kesabaran
- g) Kewajiban untuk taat kepada suami hanyalah dalam hal-hal yang dibenarkan oleh agama, bukan dalam hal kemaksiatan kepada Allah. Apabila suami menyuruh istri untuk melakukan perbuatan yang maksiat, maka istri wajib menolaknya. Dan diantara ketaatan istri adalah tidak keluar tanpa seizin suaminya.

---

<sup>61</sup> Abdurrahman, Kompilasi Hukum Islam di Indonesia, (Jakarta: CV AkademikaPressindo), hlm 132

h) Istri harus bias menjaga dirinya terutama ketika suaminya tidak sedang beradadi sisinya.<sup>62</sup>

b. Kewajiban Suami terhadap Istri

Kewajiban suami terhadap istri mencakup kewajiban materi (kebendaan) atau non materi (bukan kebendaan) dan disesuaikan dengan penghasilannya. Diantara kewajiban suami terhadap istri yaitu:

- a) Memberikan nafkah berupa pakaian dan tempat tinggal
- b) Memberikan biaya Pendidikan kepada anak.
- c) Biaya pengobatan dan biaya perawatan baik istri dan anak<sup>63</sup>

Adapun beberapa kewajiban suami terhadap istri yang berupa non materi (bukan kebendaan) yaitu:

- a) Memberi kasih sayang dan perhatian kepada istri
- b) Menghormati serta berlaku sopan terhadap istri (memperlakukan secara wajar/layak)
- c) Selalu bersikap jujur terhadap istri Memberi perlindungan terhadap istri dan memenuhi segala keperluan hidup.

#### 4. Konsep Rumah Tangga Harmonis

Telah dijelaskan dalam UU No. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan bahwa tujuan pernikahan disebutkan dalam Pasal 1 yang berbunyi pernikahan adalah ikatan lahir dan batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami dan istri ialah untuk membentuk rumah tangga yang bahagia dan kekal

---

<sup>62</sup> H.M.A. Tohani dan Sohari Sahrani, *Fiqh Munakahat Kajian Fikih Nikah Lengkap*, Cetakan Kedua, (Jakarta: PT Grafindo Persada, Rajawali Press, 2010), hlm 159

<sup>63</sup> H.M.A. Tihami dkk., *Op. Cit.*, hlm 160

berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa. Berikut merupakan ciri-ciri rumah tangga yang harmonis:

- a. Rumah tangga didirikan dengan berlandaskan ibadah
- b. Hadirnya Qidwah (teladan yang nyata)
- c. Nilai nilai keislaman diterapkan secara menyeluruh kepada seluruh anggota keluarga
- d. Terbiasa saling tolong menolong
- e. Tercukupinya kebutuhan keluarga
- f. Rumah tangga terjaga dari pengaruh yang buruk
- g. Rumah tangga dihindarkan dari hal-hal yang tidaksesuaian dengan syari'at islam.

Menurut As Sayyid Muhammad bin Alawy Al Maliky dalam bukunya Menggapai Bahtera Biru adapun ciri-ciri dari rumah tangga harmonis adalah:

- a. Sebuah rumah tangga yang diwarnai dengan kehangatan dan kelembutan serta interaksi antar penghuni rumah, sehingga di dalam keluarga tersebut tidak pernah terdengar perkataan kasar.
- b. Kemampuan untuk saling bertemu antar anggota keluarga dalam hal mendiskusikan tentang berbagai masalah keluarga. Saat ini komunikasi tidak terbatas ruang dan waktu meskipun kesempatan bertemu dengan bertatap muka tidak selalu dapat dilakukan secara langsung, komunikasi tetap dapat dilakukan secara tak langsung melalui perantara alat komunikasi seperti seluler.

- c. Kemampuan untuk saling bertemu antar anggota keluarga dalam hal mendiskusikan tentang berbagai masalah keluarga. Saat ini komunikasi tidak terbatas ruang dan waktu meskipun kesempatan bertemu dengan bertatap muka tidak selalu dapat dilakukan secara langsung, komunikasi tetap dapat dilakukan secara tak langsung melalui perantara alat komunikasi seperti seluler.
- d. Terjalannya rasa cinta dan kasih sayang serta tercapainya ketenangan jiwa.<sup>64</sup>

## 5. Komunikasi Keluarga

Teori Komunikasi Keluarga merupakan pendekatan ilmiah yang memfokuskan perhatian pada interaksi komunikasi yang terjadi dalam keluarga serta bagaimana pola komunikasi tersebut berpengaruh terhadap dinamika dan hubungan di dalam keluarga. Konsep-konsep yang relevan dalam teori ini meliputi gaya komunikasi, saluran komunikasi, dan tingkat keterbukaan komunikasi antar anggota keluarga.<sup>65</sup>

Menurut teori ini, komunikasi merupakan hal yang sangat vital dalam keluarga karena berperan penting dalam membangun dan memelihara hubungan yang harmonis antar anggota keluarga. Gaya komunikasi dalam keluarga dapat beragam, seperti komunikasi otoriter, komunikasi demokratis, atau komunikasi pasif. Pola komunikasi ini dapat mempengaruhi cara anggota

---

<sup>64</sup> As Sayyid Muhammad bin Alawy Al Maliky, *Menggapai Bahtera Biru*, (Jakarta: Iqra Insan Prees, 2003), hlm 10

<sup>65</sup> Dafermos, M. (2018). *Relating dialogue and dialectics: A philosophical perspective*. *Dialogic Pedagogy*, 6, A1–A18. <https://doi.org/10.5195/dpj.2018.189>

keluarga berinteraksi dan bertukar informasi di dalam keluarga.<sup>66</sup> Selain itu saluran komunikasi juga menjadi aspek penting dalam teori ini. Saluran komunikasi dapat berupa komunikasi lisan, tulisan, atau non-verbal.

Penggunaan saluran komunikasi yang efektif dapat mempengaruhi kualitas dan efisiensi komunikasi di dalam keluarga.<sup>67</sup>

Tingkat keterbukaan komunikasi antar anggota keluarga juga memiliki peran dalam teori komunikasi keluarga. Tingkat keterbukaan ini mencerminkan sejauh mana anggota keluarga merasa nyaman untuk berbicara, berbagi, dan mendengarkan satu sama lain. Tingkat keterbukaan yang tinggi dapat memperkuat ikatan keluarga dan memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih baik.

Dalam perspektif hukum Islam, komunikasi yang baik antara anggota keluarga sangatlah ditekankan dan dianggap sebagai hal yang penting untuk menjaga keharmonisan dan kedamaian dalam rumah tangga. Islam mendorong adanya komunikasi yang terbuka, jujur, dan penuh pengertian di antara anggota keluarga.

Pentingnya komunikasi yang baik dalam keluarga didasarkan pada ajaran Al-Quran dan Hadits yang memberikan contoh dan petunjuk tentang bagaimana berkomunikasi dengan baik antara suami, istri, orang tua, dan

---

<sup>66</sup> Back, M. D. (2021). Personality and Social Interaction: Social Interaction Process and Personality. Dalam *The Handbook of Personality Dynamics and Processes* hlm. 1–85.

<sup>67</sup> Firmannandya, A., Prasetyo, D., & Safitri, R. (2021). The effect of playing online games on family communication pattern. *Jurnal Studi Komunikasi*, 5(2), hlm 336–348. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i2.3257>

anak-anak. Ayat Al-Quran yang relevan dalam hal ini adalah Al-Quran Surah An-Nisa (4:1):

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا

رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا وَآتُوا

الْيَتَامَىٰ أَمْوَالَهُمْ

"Hai sekalian manusia, bertakwalah kepada Tuhan-mu yang telah menciptakan kamu dari diri yang satu, dan daripadanya Allah menciptakan isterinya, lalu dari pada keduanya Allah memperkembangbiakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain, dan (peliharalah) hubungan silaturahmi. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasi kamu.)<sup>68</sup>

Ayat ini menegaskan bahwa Allah menciptakan pasangan suami dan istri untuk hidup bersama dengan saling meminta dan memberi dalam ikatan perkawinan. Dapat disimpulkan bahwa Islam menekankan pentingnya komunikasi yang baik dan penuh kasih sayang dalam keluarga. Rasulullah SAW telah memberikan contoh yang baik dalam berkomunikasi dengan keluarganya dan hal ini menjadi teladan bagi umat Islam untuk mengutamakan komunikasi yang terbuka dan jujur dalam membina hubungan yang harmonis di dalam rumah tangga.

Di Indonesia, meskipun tidak ada aturan khusus yang secara spesifik mengatur tentang komunikasi keluarga, prinsip-prinsip keadilan, kesetaraan,

---

<sup>68</sup> Q.S An-Nisa (4) : 1

dan penghormatan dalam berkomunikasi antara anggota keluarga dijamin dan ditegaskan dalam berbagai undang-undang dan peraturan yang mengatur hak-hak dan kewajiban keluarga. Beberapa undang-undang yang relevan dalam komunikasi suami-istri di Indonesia adalah Undang-Undang No. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan (Nomor 1 Tahun 1974, 1974).<sup>69</sup>

Undang-undang ini mengatur tentang perkawinan dan memberikan landasan hukum bagi hubungan suami-istri. Dalam komunikasi, undang-undang ini menegaskan pentingnya aketerbukaan dan kejujuran antara suami dan istri dalam berkomunikasi serta pentingnya saling mendukung dan menghormati dalam membangun hubungan perkawinan yang harmonis.

Undang-Undang No. 23 Tahun 2004 tentang Penghapusan Kekerasan dalam RumahTangga (KDRT) (Nomor 23 Tahun 2014, 2004) juga bertujuan untuk melindungi anggota keluarga, termasuk suami-istri, dari segala bentuk kekerasan dalam rumah tangga. Dalam konteks komunikasi, undang-undang ini menegaskan bahwa setiap anggota keluarga memiliki hak untuk diperlakukan dengan hormat dan tidak boleh disakiti secara fisik maupun emosional.<sup>70</sup>

Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 (Nomor 35 Tahun 2014, 2014) tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Meskipun undang-undang ini lebih menitikberatkan pada perlindungan anak, namun prinsip-prinsip kesetaraan dan perlindungan dari kekerasan juga berlaku untuk anggota keluarga lainnya, termasuk suami-istri.

---

<sup>69</sup> Nomor 1 Tahun 1974, Undang-undang RI (1974).

<sup>70</sup> Nomor 23 Tahun 2014, Undang-undang RI (2004).

Undang-undang ini menegaskan pentingnya menghindari Tindakan kekerasan dan merawat hak-hak anak dan anggota keluarga lainnya dengan penuh kasih sayang dan pengertian.

Meskipun tidak ada aturan yang khusus mengatur komunikasi keluarga, undang-undang di atas memberikan dasar hukum yang mengedepankan prinsip-prinsip keadilan, kesetaraan, dan penghormatan dalam hubungan keluarga, termasuk hubungan suami-istri. Oleh karenanya, penting bagi suami dan istri untuk memahami dan menghormatihak-hak dan kewajiban masing-masing serta membangun komunikasi yang baik dan terbuka dalam memelihara hubungan yang harmonis di dalam rumah tangga.

## **6. Sistem Keluarga**

Teori Sistem Keluarga menganggap keluarga sebagai suatu sistem yang kompleks, di mana setiap anggota keluarga saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain. Perubahan atau masalah yang terjadi pada satu anggota keluarga dapat mempengaruhi dinamika seluruh keluarga. Dalam permainan online, teori ini relevan untuk memahami bagaimana aktivitas bermain *game online* oleh satu anggota keluarga dapat berdampak pada seluruh system keluarga.

Teori Sistem Keluarga menekankan pentingnya memahami interaksi antara anggota keluarga sebagai suatu keseluruhan dan bagaimana perubahan dalam satu anggota keluarga dapat mempengaruhi seluruh system keluarga. Jika salah satu anggota keluarga, misalnya suami atau istri, menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*, hal ini dapat mempengaruhi

dinamika keluarga secara keseluruhan. Misalnya, waktu yang seharusnya dihabiskan Bersama keluarga menjadi berkurang karena fokus pada permainan online, atau mungkin muncul konflik antara anggota keluarga karena perasaan diabaikan atau tidak diperhatikan.

Salah satu teori ilmiah yang mendukung konsep ini adalah "Teori Sistem Keluarga Bowens". Menurut teori ini, keluarga dianggap sebagai sistem dan setiap anggota keluarga merupakan bagian dari sistem yang saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain. Perubahan atau konflik yang terjadi pada satu anggota keluarga dapat menciptakan tekanan pada seluruh keluarga dan mempengaruhi interaksi mereka.<sup>71</sup>

Dalam Al-Quran, keluarga diakui sebagai unit sosial yang penting dan memiliki peran yang signifikan dalam membentuk hubungan yang harmonis dan berlandaskan ajaran Islam. Al-Quran menekankan pentingnya komunikasi yang baik dan saling mempengaruhi antar anggota keluarga sebagai bagian dari sistem keluarga yang utuh. Dalam QS. Ar-Rum (30:21) dan An-Nisa' (4:1) menekankan pentingnya hubungan silaturahmi dalam keluarga, yang mencakup komunikasi dan interaksi yang baik antar anggota keluarga. Hadits riwayat Tirmidzi:

حَيْرُكُمْ لِأَهْلِهِ وَأَنَا حَيْرُكُمْ لِأَهْلِي

“Sebaik-baik kalian adalah (suami) yang paling baik terhadap keluarganya dan aku adalah yang paling baik terhadap keluargaku.”  
(HR Tirmidzi dan disahihkan oleh al-Albani di dalam Ash-Shahihah No. 285)

---

<sup>71</sup> Bowen, M. (1978). Family Therapy in Clinical Practice hlm. 87–96.

Jelas terlihat pentingnya akhlak yang baik dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan anggota keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa dalam Islam, komunikasi yang baik, penuh kasih sayang, dan saling mempengaruhi di antara anggota keluarga merupakan hal yang sangat dihargai dan dianjurkan. Dengan adanya komunikasi yang baik, diharapkan keluarga dapat hidup dalam harmoni dan rahmat Allah SWT.

Di Indonesia, hukum keluarga diatur dalam Undang-Undang Perkawinan (UU No. 1 Tahun 1974) dan beberapa peraturan yang berlaku. Undang-Undang Perkawinan ini mengakui keluarga sebagai unit sosial yang penting dalam masyarakat dan memberikan perlindungan terhadap hak-hak setiap anggota keluarga, khususnya suami dan istri. Beberapa hal terkait suami-istri yang diatur dalam hukum di Indonesia adalah sebagai berikut:

Jelas terlihat pentingnya akhlak yang baik dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan anggota keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa dalam Islam, komunikasi yang baik, penuh kasih sayang, dan saling mempengaruhi di antara anggota keluarga merupakan hal yang sangat dihargai dan dianjurkan. Dengan adanya komunikasi yang baik, diharapkan keluarga dapat hidup dalam harmoni dan rahmat Allah SWT.

Di Indonesia, hukum keluarga diatur dalam Undang-Undang Perkawinan (UU No. 1 Tahun 1974) dan beberapa peraturan yang berlaku. Undang-Undang Perkawinan ini mengakui keluarga sebagai unit sosial yang penting dalam masyarakat dan memberikan perlindungan terhadap hak-hak

setiap anggota keluarga, khususnya suami dan istri. Beberapa hal terkait suami-istri yang diatur dalam hukum di Indonesia adalah sebagai berikut:

a. Pernikahan

Undang-Undang Perkawinan mengatur tentang prosedur dan syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk sahnya pernikahan, termasuk persyaratan administratif, usia minimal, dan ketentuan agama yang harus diikuti.

b. Perceraian

Undang-Undang Perkawinan juga mengatur tentang prosedur dan alasan perceraian, baik secara damai maupun gugatan cerai. Perceraian dapat diajukan oleh salah satu pihak atau kedua belah pihak atas kesepakatan bersama.

c. Hak dan Kewajiban Suami-Istri

Undang-Undang Perkawinan juga mengatur tentang hak dan kewajiban suami dan istri dalam pernikahan. Ini termasuk tanggung jawab untuk memberikan nafkah, perlindungan, dan dukungan bagi anggota keluarga yang lain.

d. Pembagian Harta

Hukum di Indonesia juga mengatur tentang pembagian harta Bersama antara suami dan istri, baik selama pernikahan maupun dalam kasus perceraian.

Selain Undang-Undang Perkawinan, ada juga beberapa peraturan lain yang terkait dengan hak dan kewajiban suami-istri di Indonesia, seperti Undang-Undang tentang Perlindungan Anak (UU No. 35 Tahun 2014),

Undang-Undang tentang Kekerasan dalam Rumah Tangga (UU No. 23 Tahun 2004), dan Undang-Undang tentang Penghapusan Kekerasan dalam Rumah Tangga (UU No. 46 Tahun 2004).

Setiap keluarga sangatlah wajar apabila terjadi permasalahan di dalamnya, karena keluarga merupakan terbentuk dari dua insan dengan karena adanya tali ikatan perkawinan sehingga sangat di mungkinkan segala perbedaan karakter, latar belakang sosial, pengalaman, dan pola pendidikan yang berbeda menjadikan timbulnya permasalahan. Salah satu hal yang penting dalam konsep rumah tangga harmonis adalah bagaimana sebuah keluarga dalam menyikapi permasalahan-permasalahan yang di hadapinya dengan baik, perbedaan cara pandang terhadap suatu hal sangat mempengaruhi sebuah keluarga antara suami dan istri terhadap menghadapi permasalahan yang sedang di hadapi.

Hal lazim yang ditemukan dari setiap permasalahan dalam rumah tangga di sebabkan oleh kurangnya pemahaman yang menyebabkan tidak mampunya dalam menyesuaikan dari setiap perbedaan dalam pribadi masing-masing terutama dalam menghadapi suatu masalah. Selain kurangnya pemahaman antara keduanya biasanya konflik batin menjadi alasan karena pada dasarnya karakter dan kepribadianya belum matang yang memang sebenarnya belum siap untuk menjalankan suatu hubungan perkawinan. Adapun konflik yang biasanya menjadi bahan permasalahan dari sebuah rumah tangga sebagai berikut:

- a. Keuangan dapat menumbulkan konflik, atau terkadang di temukan karena perbedaan pendapat anantara keduanya.
- b. Kehidupan social dapat menimtblulkan konflik jikalau antara suami istri memiliki tempramensosial yang berbeda.
- c. Tumpang tindih antara hak dan kewajiban misalnya istri bekerja menafkahi sedangkan suami menganggur mengurus anak di rumah
- d. Tidak adanya komunikasi yang konstruktif antara suami dan istri yang menyebabkan suatu hubungan dalam rumah tangga cenderung kaku hingga menyebabkan kecurigaan-kecurigaan yang semestinya tidak dilakukan.
- e. Akibat kekerasan dalam rumah tangga, dengan adanya berbagai permasalahan yang kompleks biasanya hal yang paling akhir dan krusial adalah kekerasan atau main fisi dalam rumah tangga, biasanya terjadi apabila keduanya sangat kekeh dan ingin melampiaskan kekesalanya.

Teori Konflik dan Resolusi Konflik adalah teori ilmiah yang dipergunakan dalam studi hubungan antar individu, termasuk dalam konteks keluarga. Teori ini berfokus pada pemahaman tentang sumber-sumber konflik yang mungkin muncul dalam interaksi sosial, bagaimana konflik dapat mempengaruhi hubungan, dan strategi untuk mengatasi atau menyelesaikan konflik tersebut.<sup>72</sup>

---

<sup>72</sup> Graziano, W. G., Jensen-Campbell, L. A., & Hair, E. C. (1996). Perceiving interpersonal conflict and reacting to it: The case for agreeableness.

Teori ini relevan untuk memahami bagaimana bermain *game online* dapat menyebabkan konflik dalam hubungan pasangan atau keluarga. Misalnya, jika salah satu anggota keluarga menghabiskan terlalu banyak waktu bermain *game online*, hal ini dapat menimbulkan ketegangan dan ketidakpuasan pada anggota keluarga lainnya karena merasa diabaikan atau kurang perhatian. Konflik juga dapat timbul jika ada perbedaan dalam pandangan atau prioritas antara anggota keluarga mengenai waktu yang seharusnya dialokasikan untuk bermain *game online*.

Teori resolusi konflik dalam permainan online dapat membantu dalam mengidentifikasi strategi untuk mengatasi masalah yang muncul akibat bermain game. Hal ini melibatkan upaya untuk mencari solusi yang dapat memenuhi kebutuhan dan kepentingan semua anggota keluarga secara adil dan seimbang. Misalnya, anggota keluarga dapat mencapai kesepakatan tentang batasan waktu bermain *game online*, mengatur jadwal bermain yang tidak mengganggu interaksi keluarga, atau mencari aktivitas lain yang dapat dilakukan bersama-sama untuk memperkuat ikatan keluarga.

Dalam Al-Quran diajarkan pentingnya penyelesaian konflik dengan cara yang baik dan damai di antara anggota keluarga. Allah telah mengajarkan melalui firman-Nya yang terdapat dalam Qur'an Surah An-Nahl ayat 125:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ

أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dia-lah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia-lah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.<sup>73</sup>

Hukum Islam mendorong anggota keluarga untuk berbicara dan berkomunikasi dengan cara yang baik dan menghormati satu sama lain. Jika ada perbedaan pandangan atau masalah yang muncul, Islam menganjurkan untuk mencari solusi melalui dialog, mediasi, dan musyawarah, sehingga dapat mencapai kesepakatan yang adil dan saling menguntungkan bagi semua pihak. Hal ini sesuai dengan nilai-nilai Islam yang mengutamakan perdamaian, persaudaraan, dan keadilan dalam hubungan keluarga.

Penyelesaian konflik dalam keluarga diatur oleh berbagai undang-undang yang mengacu pada Undang-Undang Perkawinan (UU No. 1 Tahun 1974) dan Undang-Undang tentang Pengadilan Agama (UU No. 7 Tahun 1989). Dalam UU Perkawinan, diatur berbagai aspek terkait pernikahan, termasuk hak dan kewajiban suami-istri.

Apabila terjadi konflik dalam rumah tangga, salah satu cara penyelesaiannya adalah melalui Pengadilan Agama. Pengadilan ini memiliki wewenang untuk mengadili perkara-perkara yang berkaitan dengan hukum

---

<sup>73</sup> Q.S An-Nahl (16) : 125

keluarga, termasuk masalah perceraian, hak asuh anak, pembagian harta bersama, dan lain sebagainya.

Selain melalui pengadilan, mediasi keluarga juga diakui sebagai salah satu cara penyelesaian konflik keluarga di Indonesia. Mediasi adalah proses penyelesaian sengketa secara damai dan musyawarah antara pihak-pihak yang terlibat, termasuk suami-istri. Proses mediasi dilakukan oleh mediator yang netral dan tidak memihak, dengan tujuan mencari kesepakatan yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak.

Dalam kaitannya dengan bermain *game online*, jika terdapat konflik yang muncul antara suami dan istri terkait aktivitas bermain game, penyelesaiannya dapat dilakukan melalui jalur hukum, yaitu dengan mengajukan perkara ke Pengadilan Agama, atau melalui mediasi keluarga. Hal ini penting untuk memastikan bahwa hak-hak dan kewajiban kedua belah pihak dihormati dan dipenuhi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

#### **7. Dampak *game online* Terhadap Pemenuhan Hak dan Kewajiban Suami-Istri**

Dampak *game online* merupakan suatu kondisi dimana timbul gejala, kebiasaan, atau efek tertentu dari kondisi semula yang normal menjadikan munculnya kebiasaan yang tidak lazim pada diri seseorang atau kelompok. Dampak *game online* dibagi menjadi dua macam yaitu dampak positif dan negatif, dimana yang di namakan dampak positif adalah pengaruh yang

berdampak baik sedangkan dampak negatif adalah pengaruh yang mendatangkan kerugian atau keburukan pada seseorang.

Maka seseorang dapat di katakan terkena dampak negatif maupun positif manakala terlihat berubah dan memiliki gejala baru yang timbul setelah bermain *game online*, biasanya dampak tersebut muncul akibat seringnya seseorang bermain *game online* hingga akhirnya timbul rasa candu yang berlebih hingga berdampak pada kehidupan normalnya.

Keharmonisan rumah tangga merupakan kondisi dimana suatu rumah tangga dapat hidup secara damai, tentram dan penuh kasih sayang. Dalam islam pun demikian rumah tangga yang harmonis yaitu sama saja dengan keluarga yang sakinah, mawaddah dan warahmah, atau bisa di artikan sebagai keluarga yang damai, tentram, dan penuh kasih sayang. Namun berbicara rumah tangga tentu di dalamnya pasti terdapat ujian atau permasalahan yang ada di dalamnya hal ini selaras dengan rumah tangga itu sendiri yang terdiri dari dua insan atau lebih yaitu setidaknya ada seorang suami dan istri.

Adanya *game online* memberikan dampak bagi penggunanya secara positif maupun negatif. Hal ini mengakibatkan timbul masalah baru terhadap sebuah rumah tangga apabila salah satu dari mereka telah kecanduan dengan permainan secara online ini, pada kenyataanya penulis menemukan gejala-gejala keretakan dalam rumah tangga salah satunya karena dampak dari *game online* sehingga berpengaruh terhadap pemenuhan hak dan kewajiban suami istri yang merupakan penyebab akar dari permasalahan dalam rumah tangga, meskipun tidak dapat di pungkiri disisi lain *game online* juga memberikan

dampak yang positif terutama sebagai ajang pelarian dan hiburan bagi seorang laki-laki dalam hal ini tatkala menghadapi masalah-masalah yang sedang di hadapi dalam kehidupan rumah tangganya.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Definisi metode penelitian yaitu serangkaian tata cara atau arah yang sistematis atau terstruktur dan dilakukan oleh seorang peneliti dengan tujuan menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang ada.<sup>74</sup>

Metode yang penulisgunakan yaitu sebagai berikut. Adapun menurut Sutrisno Hadi “penelitian” adalah sebagai usaha menemukan, mengembangkan dan menguji suatu pengetahuan, usaha-usaha yang dilakukan dengan cara menggunakan metode ilmiah.<sup>75</sup>

##### **2. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian**

###### **a. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (FieldResearch) . Menurut Cholid Narbuko dan Abu Achmadi yang di maksud dengan penelitian lapangan (FieldResearch), adalah penelitian yang mengkaji tentang suatu latar belakang keadaan sekarang serta lingkungan suatu kelompok, sosial, individu, lembaga atau masyarakat dengan tujuan untuk mengetahui secara untensif apa yang ada di dalamnya

---

<sup>74</sup> Karmanis dan Karjono, Metode Penelitian,(Semarang: CV.Pilar Nusantara, 2020), hlm.2

<sup>75</sup> SuharsimiArituko, Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek, (Jakarta : Bina Aksara, 1997), hlm. 115

Sedangkan menurut M. Iqbal Hasan yang di maksud dengan penelitian lapangan (FieldResearch) adalah penelitian yang dilakukan atas dasar responden atau data yang di dapat di lapangan.<sup>76</sup> Dalam hal ini penelitian di lakukan di Desa Sokawera Padamara Purbalingga tepatnya.

#### b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang menitikberatkan hasil datanya berdasarkan fakta di lapangan, dengan demikian penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan fakta yang sebenarnya terjadi di lapangan mengenai apa saja dampak dari penggunaan *game online* terhadap keharmonisan rumah tangga.<sup>77</sup> Menurut Sumardi Suryabrata penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan (deskripsi) mengenai suatu keadaan dan peristiwa tertentu yang ada di tengah masyarakat.<sup>78</sup> Jadi penelitian ini bersifat deskriptif dengan data yang diperoleh berdasarkan penelitian langsung dari obyek penelitian

Jadi pendekatan penelitian ini bersifat deskriptif dengan data yang diperoleh berdasarkan penelitian langsung dari objek penelitian di lapangan, yaitu para pemain *game online* yang berada di Desa Sokawera Padamara Purbalingga.

---

<sup>76</sup> M. Iqbal Hasan, Metode Penelitian dan Aplikasinya (Jakarta : Ghalian Indonesia, 2002), hlm.38

<sup>77</sup> Prastya Irawan, Logika dan Prosedur Penelitian ( Jakarta : Setiawan Pers , 1999), hlm. 60

<sup>78</sup> SumradiSuryabata, Metode Penelitian, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 76

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan di Desa Sokawera Padamara Purbalingga. Sedangkan waktu penelitian di laksanakan pada 10 mei 2022 sampai 15 januari 2023.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Dalam penelitian yang bersifat deskriptif yang menunjukkan situasi dan kondisi dilapangan maka perlu pengklasifikasian terhadap apa yang akan di teliti, adapun yang di maksud klasifikasi di sini adalah variabel yang menjadi perhatian penulis. Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian.<sup>79</sup>

Penulis akan melakukan pengklasifikasian terhadap variabel yang menjadi perhatian dalam penelitian. Populasi yang menjadi fokus penelitian ini adalah para pengguna *game online* di Desa Sokawera Padamara Purbalingga, yang telah berumah tangga atau menikah, berusia antara 19 hingga 30 tahun, dan bermain *game online* menggunakan handphone.

Dalam penelitian ini, para pengguna *game online* di wilayah tersebut menjadi populasi yang akan diteliti untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap keluarga dan komunikasi keluarga. Dengan melakukan klasifikasi pada variabel tersebut, penulis dapat

---

<sup>79</sup> Eddy Roflin dkk, Populasi,Sampel, variabel dalam penelitian dokter (Pekalongan : PT. Nasya ExpandingManagement, 2019), hlm.4

menyusun sampel yang mewakili karakteristik populasi tersebut untuk dianalisis dan memberikan gambaran lebih jelas mengenai situasi dan kondisi terkait bermain *game online* dalam hubungan keluarga di wilayah tersebut.

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi.<sup>80</sup> Adapun yang dimaksud dengan sampel yaitu sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian.<sup>81</sup> Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive sampel*, yaitu dengan mengambil subjek yang benar-benar paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah yang memiliki kriteria sebagai berikut :

- 1) Laki-laki yang sudah berumah tangga atau menikah setidaknya berumur 19-30 tahun.
- 1) Bertempat tinggal di Desa Sokawera Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga. Serta
- 2) Bermain game online menggunakan handphone.

Dengan menggunakan teknik *purposive sampel* dan mengacu pada kriteria di atas, penulis akan memilih sebagian individu dari populasi yang memenuhi syarat sebagai sampel penelitian. Sampel yang dipilih akan menjadi objek utama penelitian untuk memahami dampak bermain

---

<sup>80</sup> Eddy Roflin dkk, Populasi, Sampel, variabel dalam penelitian dokter (Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management, 2019), hlm. 11

<sup>81</sup> Mardalis, Metode Penelitian, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), hlm. 55

*game online* terhadap keluarga dan komunikasi keluarga pada laki-laki berusia 19-30 tahun yang sudah berumah tangga di wilayah tersebut.

#### **D. Sumber Data Penelitian**

Untuk mengetahui data yang sesuai dengan keadaan di lapangan, maka perlu adanya sumber pengumpulan data penelitian. Dalam penelitian ini penulis membagi dua macam sumber data penelitian menjadi dua macam yaitu:

##### **1. Sumber Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian sebagai sumber informasi yang dicari.<sup>82</sup> Data ini diperoleh melalui wawancara pribadi yang digunakan untuk memperoleh data di lapangan peneliti memperoleh data secara langsung dari para pemain *game online* di Desa Sokawera Padamara Purbalingga.

##### **2. Sumber Data Sekunder**

Data sekunder berfungsi sebagai pelengkap atau pendukung data primer. Menurut Soerjosoekanto menyatakan bahwa data sekunder merupakan data yang antara lain mencakup dokumen-dokumen resmi, buku-buku hasil penelitian yang bersifat laporan.<sup>83</sup> Meliputi buku jurnal arsip catatan, perundang-undangan, media massa, internet dan bahan pustaka lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Data

---

<sup>82</sup> Saifuddin Azwar, Metode Penelitian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 91.

<sup>83</sup> Soejono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum (Jakarta: UI Press, 2007), hlm. 12

yang diperoleh dari sumber lain yang sudah ada sebagai bahan pendukung dari data pokok.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

### **1. Metode Wawancara**

Metode wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pihak yang bersangkutan demi memperoleh informasi yang akurat.

Menurut Usman dan Purnomo Setiady Akbar yang di maksud dengan metode wawancara adalah proses tanya jawab dengan lisan antara dua orang atau lebih secara langsung.<sup>84</sup>

Prosedur melakukan wawancara dimulai dengan percakapan yang bersifat pengenalan serta penciptaan hubungan yang serasi antara penelitian dan subjek setelah itu mulailah membicarakan persoalan yang memberitahu tentang tujuan penelitian.<sup>85</sup> Adapun mengenai metode wawancara dapat di bedakan menjadi tiga macam :

#### **a. Wawancara tidak terpimpin**

Wawancara tidak terpimpin adalah proses tanya jawab antara penanya dan narasumber yaitudalam mengajukan pertanyaan tidak langsung mengajukan pertanyaan intikepada narasumber, tetapi

---

<sup>84</sup> Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, Metode Penelitian Sosial, (Jakarta : Bumi Aksara, 2010) hlm. 57

<sup>85</sup> Salim dan Syahrur, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: Cipta Pustaka Media,2012),hlm.112.

sengaja mengarahkan tanya jawab pada pokok-pokok persoalan dari fokus penelitian dengan orang yang diwawancarai.

b. Wawancara terpimpin

Wawancara terpimpin adalah proses tanya jawab dengan menggunakan panduan pokok-pokok masalah yang diteliti.

c. Wawancara bebasterpimpin

Wawancara bebas terpimpin adalah kombinasi antara wawancara tidak terpimpin dan terpimpin. Jadi penanya hanya mengajukan pokok-pokok masalah yang akan diteliti, selanjutnya seperti wawancara tidak terpimpin dalam proses wawancara berlangsung yaitu dengan mengikuti situasi, penanya harus pandai mengarahkan narasumber apabila ternyata ia menyimpang.<sup>86</sup>

Dari ketiga metode yang penulis paparkan di atas. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode wawancara bebas terpimpin, artinya penanya memberikan kebebasan kepada narasumber untuk memberikan tanggapan atau jawaban sendiri. Adapun alasan Penulis menggunakan metode ini karena bertujuan untuk mendapatkan data yang relevan dan obyektif serta tidak menginginkan adanya kekakuan antara penanyadan narasumber.

Adapun wawancara ini dilakukan kepada narasumber yang memiliki kriteria yang telah penulis klasifikasikan di atas yaitu seorang laki-laki yang bertempat tinggal di desa sokawera

---

<sup>86</sup> Ibid., hlm. 133

kecamatan padamara kabupaten Purbalingga, sudah berumah tangga atau menikah setidaknya berumur 19-30 tahun serta bermain *game online* dengan menggunakan handphone.

## 2. Metode Observasi

Observasi merupakan pengamatan terhadap perilaku seseorang dalam situasi tertentu yang bertujuan untuk melakukan assesmen terhadap permasalahan.<sup>87</sup>

Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto menyebutkan bahwa yang di maksud dengan observasi merupakan proses pengamatan menggunakan panca indera secara langsung di tengah masyarakat yang sedang berlangsung atau masih dalam gtahap yang meliputi bagian aktivitas perhatian terhadap suatu obyek.<sup>88</sup>

Observasi digunakan apabila, penelitian berkaitan dengan prilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Adapun mengenai Metode observasi dibagi menjadi dua macam yaitu :

### a. Observasi non partisipan

Dalam observasi nonpartisipan penulis dalam meneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independen saja.

---

<sup>87</sup> Ni'matuzahroh, Observasi teori dan Aplikasi dalam Psikologi, ( Malang : Universitas Muhamadiyah Malang press 2018), hlm.3

<sup>88</sup> Uswatun khasanah M.Pd.I., Pengantar Microteaching (Sleman : CV Budi Utama, 2020), hlm.25

b. Observasi berpartisipansi (participant observation)

Dalam observasi ini, peneliti terlibat secara langsung dalam proses kegiatan sehari-hari yang sedang diamati. Dalam proses melakukan pengamatan, peneliti ikut serta melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, diharapkan dapat bisa merasakan secara langsung keadaan yang sedang diamati. Selain itu dengan observasi partisipansi ini maka peneliti dapat memperoleh data yang lebih lengkap, akurat, obyektif dan dapat mengetahui pada tingkat rasa dari setiap perilaku yang nampak.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode observasi berpartisipansi (*participant observation*) yaitu observasi yang melibatkan secara langsung antara peneliti dengan objek penelitian.

### 3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan proses mencari data yang tersedia berupa surat, dokumen, catatan harian, surat kabar, laporan, artefak, dan foto. Sifat utama data ini tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang bagi peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam.<sup>89</sup>

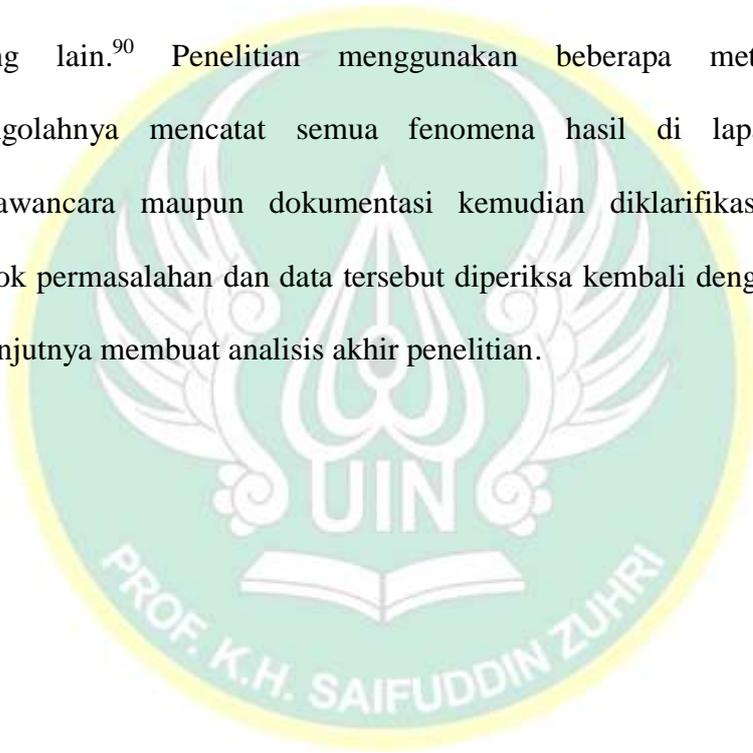
Dalam penelitian ini dokumentasi yang akan digunakan berupa pengambilan foto profil dari narasumber, proses bermain *game online*, dan wawancara serta bukti pendukung seperti berita atau dokumen dari dampak yang timbul karena bermain *game online*.

---

<sup>89</sup> Juliansyah Noor, Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah (Jakarta:Kecana, 2017), hlm.141

#### 4. Metode Analisa Data

Metode analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>90</sup> Penelitian menggunakan beberapa metode untuk mengolahnya mencatat semua fenomena hasil di lapangan baik diwawancara maupun dokumentasi kemudian diklarifikasikan sesuai pokok permasalahan dan data tersebut diperiksa kembali dengan teliti dan selanjutnya membuat analisis akhir penelitian.



---

<sup>90</sup> ZuchriAbdussamad, Metode Penelitian Kualitatif (Makasar: CV Syakir Media Press,2021), hlm.159.

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

#### A. Sejarah Desa Sokawera

Desa Sokawera adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Adapun letak geografis Desa Sokawera berbatasan langsung dengan sebelah selatan Desa Padamara, dan sebelah barat Desa Karangjambe.

Desa ini terbentuk pada tahun 1960 M. Dengan kepala desa pertama bapak Soerawidjaja. Desa Sokawera sendiri berdasarkan Kemendagri memiliki kode wilayah 33.03.15.2002 sedangkan kode posnya adalah 53372.

#### B. Struktur Pemerintahan

Kepala desa	:	Badrun, S.E
Sekretarisdesa	:	Suwarso
Kasi kesejahteraan	:	SepdianaTriwiyono
Kasi pelayanan	:	Mukhson Suyitno
Kaur keuangan	:	Nurochman
Kaur perencanaan	:	Rintis Agun Purwajati
Kaur TU dan Umum	:	Kasiyanto
Kepala dusun 1	:	Ali Imron
Kepala dusun 2	:	Kukuh Tri Kuncoro
Kepala dusun 3	:	Nurshoiman

## C. Kondisi Masyarakat Desa Sokawera

### 1. Jumlah Penduduk

Berikut jumlah penduduk Desa Sokawera Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga yang penulis bagi menjadi jumlah penduduk laki-laki, jumlah penduduk perempuan, dan jumlah keseluruhan antara laki-laki dan perempuan dalam bentuk diagram balok.



Gambar 1 Jumlah Penduduk Desa Sokawera

Pada grafik di atas maka dapat diketahui bahwa jumlah penduduk

laki-laki total : 1374 jiwa

Perempuan total : 1302 jiwa

Jumlah keseluruhan : 2676 jiwa

## 2. Rentang Umur penduduk

Berikut penulis paparkan rentan umur penduduk desa Sokawera Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga dalam bentuk diagram



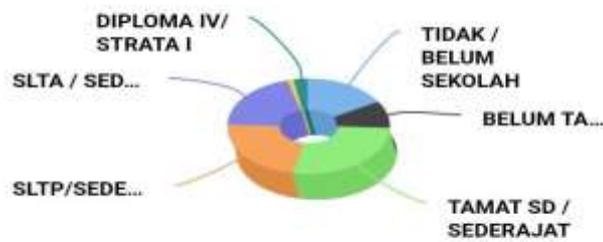
Gambar 2 Rentang Umur Penduduk Desa Sokawera

Dari diagram di atas maka dapat disimpulkan bahwa rentan umur terbanyak yaitu umur 16 tahun sampai 30 tahun, dengan jumlah dalam bentuk persen sebesar 23,92% atau sekitar 640 penduduk yang terbagi menjadi laki-laki berjumlah 353 jiwa dan perempuan berjumlah 287 jiwa.

Hal ini akan menjadi fokus penulis terhadap rentan umur 19 hingga 30 tahun sesuai usia produktif perkawinan.

### 3. Pendidikan

Berikut adalah diagram pendidikan yang di tempuh warga Desa Sokawera Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga.



Gambar 3 Demografi Pendidikan Desa Sokawera

Tabel 1 Tabel Pendidikan

No	Kelompok	Jumlah		Laki-laki		Perempuan	
		n	%	n	%	n	%
1	TIDAK / BELUM SEKOLAH	444	16,59%	219	8,18%	225	8,41%
2	BELUM TAMAT SD/SEDERAJAT	246	9,19%	129	4,82%	117	4,37%
3	TAMAT SD / SEDERAJAT	735	27,47%	325	12,14%	410	15,32%
4	SLTP/SEDERAJAT	606	22,65%	356	13,30%	250	9,34%
5	SLTA / SEDERAJAT	533	19,92%	293	10,95%	240	8,97%
6	DIPLOMA I / II	5	0,19%	3	0,11%	2	0,07%
7	AKADEMI/ DIPLOMA III/S. MUDA	33	1,23%	17	0,64%	16	0,60%
8	DIPLOMA IV/ STRATA I	74	2,77%	32	1,20%	42	1,57%
	JUMLAH	2676	100,00%	1374	51,35%	1302	48,65%
	BELUM MENGISI	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
	TOTAL	2676	100,00%	1374	51,35%	1302	48,65%

#### 4. Jumlah Penduduk Pernikahan

Berikut adalah jumlah pernikahan warga Desa Sokawera Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga terhitung dari tahun 2020-2022.

Tabel 2 Status Pernikahan

No.	Tahun Pernikahan	Jumlah Pernikahan
1	2020	31
2	2021	15
3	2022	20

#### D. Penyajian Data

Dari data di atas maka penulis mengambil sampel untuk di jadikan subyek penelitian terhadap pemain *game online*. Adapun identitas serta deskripsi kasus subyek penelitian yang berhubungan dengan keadaan Rumah tangga, meliputi Nama, alamat, pekerjaan (suami/isteri), lama berumah tangga, jumlah anak, game yang di mainkan, faktor bermain *game online* serta dampak yang di alami pada narasumber, serta deskripsi kasus yang menjadi rumusan masalah dalam penulisan, disajikan berikut ini:

##### 1. Pasangan saudara Septian Angga Pangestu dan saudari Sasa Nur Hana

Nama : Septian Angga Pangestu  
Tempat tanggal lahir : Purbalingga, 02-09-1999

Pekerjaan : Karyawan swasta  
Status dalam keluarga : Kepala rumah tangga  
Game yang di mainkan : Mobile Legend  
Deskripsi kasus :

Saudara Angga mengatakan bahwa faktor dirinya bermain *game online* adalah karena jenuh dan mengisi waktu luang, baik di sela-sela waktu istirahat bekerja ataupun waktu senggang di rumah, seperti yang di katakan beliau :

“Saya bermain game biasanya paling sering hanya di waktu luang, hanya sekedar menghilangkan jenuh, selebihnya ketika di ajak teman mabar atau main bareng”

Beliau juga menambahkan bahwa bermain game mengakibatkan timbulnya rasa malas pada diri, karena keharusan fokus ketika sedang bermain yang tidak memungkinkan untuk bisa melakukan aktivitas lain. Seperti yang di katakan beliau :

“Tapi tidak bisa di pungkiri bahwa bermain game juga membuat saya sedikit malas, intinya sih sedikit ada rasa candu, saya akui itu, terkadang kalau saya main dan kebetulan sedang sama isteri, dia kesal karena saya terlalu fokus bermain game, karena di moment bersama isteri yang seharusnya saya berbincang, berkomunikasi, isteri saya merasa di cuekin ketika saya main *game online*”

Penulis lanjut menanyakan kepada saudari Sasa Nur Hana sebagai isteri apakah benar saudara Septian Angga Pangestu sebagai suami kerap mengabaikan kewajibannya sebagai suami, beliau menjawab

“Ya, kalau di rumah memang begitu seringkali waktu luang dirumah yang seharusnya adalah waktu penting bersama keluarga dia seringkali asik sendiri fokus bermain game, apalagi ketika

bersama teman-temanya, suaranya seringkali mengganggu waktu istirahat keluarga terutama anak yang masih balita.<sup>91</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Saudara Angga dan saudari Sasa, dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mendorongnya bermain *game online* adalah untuk menghilangkan rasa jenuh dan mengisi waktu luang di sela pekerjaan ataupun di rumah. Selain itu, Angga juga mengakui bahwa bermain *game online* menyebabkan timbulnya rasa malas karena fokus yang tinggi saat bermain membuatnya sulit untuk melakukan aktivitas lain. Pernyataan tersebut juga di benarkan oleh saudari Sasa sebagai isteri bahwa Saudara Angga seringkali mengabaikan waktu penting bersama keluarga di rumah. Dampak dari kebiasaan bermain *game online* ini mengakibatkan komunikasi yang tidak harmonis dengan pasangannya, terutama ketika Angga terlalu terfokus pada permainan dan mengabaikan momen berkomunikasi dengan istrinya. Hal ini menyebabkan perasaan diabaikan oleh pasangannya, yang berujung pada perasaan senggang di antara keduanya.

Berdasarkan perspektif komunikasi keluarga, perilaku Angga dalam bermain *game online* dapat mempengaruhi pola komunikasi keluarga secara keseluruhan. Fokus yang terlalu tinggi pada permainan mengurangi interaksi dan komunikasi dengan pasangannya, yang dapat menyebabkan ketegangan dan ketidakharmonisan dalam hubungan

---

<sup>91</sup> Observasi dan wawancara dengan Narasumber pada tanggal 10 Mei 2023

keluarga. Sementara itu, dari perspektif sistem keluarga, kebiasaan bermain *game online* Angga dapat mempengaruhi seluruh sistem keluarga dengan menciptakan ketidakseimbangan dalam alokasi waktu dan perhatian. Peran gender dalam keluarga juga dapat terpengaruh, karena perilaku bermain *game online* yang menyebabkan kurangnya komunikasi dengan pasangan dapat menimbulkan ketegangan dalam pembagian peran dan tanggung jawab dalam keluarga.

Dari sudut pandang teori psikologi bermain game, Angga menyatakan bahwa permainan ini membuatnya merasa candu dan cenderung malas melakukan aktivitas lain. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat memiliki dampak psikologis yang signifikan pada individu, termasuk dalam hubungan keluarga. Sementara itu, teori konflik dan resolusi konflik relevan untuk menjelaskan bagaimana perilaku bermain *game online* Angga dapat menyebabkan konflik dengan pasangannya terkait waktu dan perhatian yang diberikan.

## **2. Pasangan saudara Awal Sukron Pambudi dan saudari Pungki Widya Hapsari**

Nama	: Awal Sukron Pambudi
Tempat tanggal lahir	: Purbalingga,08-08-1995
Pekerjaan	: Wiraswasta
Status dalam keluarga	: Kepala rumah tangga
Game yang di mainkan	: Mobile Legend
Deskripsi kasus	:

Saudara Awal yang berprofesi sebagai buruh pabrik di salah satu CV kayu lapis Purbalingga, beliau juga bermain *game online* mobilelegend, dalam wawancara saudara Awal ketika di tanya apa motivasi bermain *game online* beliau menjawab bahwa dirinya bermain *game online* mobilelegend karena sudah terbiasa dan sebagai sarana penghilang stres, seperti yang di katakan beliau bahwa

“Saya bermain game memang kegiatan rutin saya selepas pulang kerja karena terkadang rasanya cape, jenuh, soal jam berapanya tidak menentu karena saya bekerja dengan sistem shif. untuk dampak sendiri yang saya rasakan dengan bermain *game online* pengeluaran semakin boros terutama untuk membeli kuota selain itu dari segi waktu memang terbuang sia-sia, yang seharusnya di gunakan untuk istirahat malah di gunakan untuk bermain game, di sisi lain isteri juga sering marah-marah karena terkadang saya di suruh jagain anak malah saya fokus main game”.

Selain memberi dampak negatif dengan bermain *game online* beliau juga mengatakan bahwa disisi lain bermain *game online* juga memberikan hal positif seperti yang di katakan beliau

“Bermain game juga ada dampak positifnya bagi saya, seperti melatih kreatifitas diri dan melatih kesabaran karena yang di mainkan saya *game online* mobile legend, bahkan dengan adanya game secara online ini terkadang istri juga senang karena saya selalu di rumah”

Penulis lanjut mewawancari isteri dari Saudara Awal yang bernama Pungki widya hapsari, beliau mengatakan bahwa

“Suami saya bermain game sering kali di waktu setelah pulang kerja, padahal menurut saya pulang kerja supaya istirahat, memang sudah kebiasaan beliau, yang saya kurang suka adalah waktu yang seharusnya digunakan untuk istirahat malah untuk bermain game, selain itu ketika saya suruh jagain anak dia

beralasan cape padahal ketika waktu istirahat dia malah asik untuk main game online”<sup>92</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Saudara Awal, dapat disimpulkan bahwa motivasi utama beliau bermain *game online* Mobile Legends adalah sebagai sarana penghilang stres setelah pulang kerja, terutama karena bekerja dengan sistem shift yang membuat jadwal kerja tidak menentu. Permainan ini memberikan kesempatan untuk melatih kreativitas dan kesabaran, namun juga menimbulkan dampak negatif seperti pemborosan pengeluaran untuk membeli kuota internet dan terbuangnya waktu yang seharusnya digunakan untuk istirahat atau melaksanakan kewajibannya dengan keluarga.

Dari perspektif komunikasi keluarga, perilaku bermain *game online* Awal dapat mempengaruhi pola tanggung jawab antara memenuhi kewajibannya dengan istrinya, terutama ketika dia lebih memilih bermain game daripada membantu menjaga anak. Hal ini dapat menyebabkan konflik dan ketidakharmonisan dalam hubungan keluarga. Selain itu, dari perspektif sistem keluarga, kehadiran *game online* dalam rutinitas harian Awal dapat mempengaruhi dinamika keluarga secara keseluruhan, terutama dalam alokasi waktu dan perhatian antar anggota keluarga.

Dalam hal peran dalam keluarga, kebiasaan bermain *game online* Awal dapat menimbulkan ketegangan dalam pembagian tanggung jawab antara suami dan istri, terutama dalam hal mengurus anak. Dari

---

<sup>92</sup> Observasi dan wawancara dengan narasumber pada tanggal 14 Mei 2023

perspektif psikologi bermain game, permainan ini menjadi sarana penghilang stres dan memberikan dampak positif seperti melatih kreativitas dan kesabaran, namun juga dapat menjadi candu dan mengakibatkan pengeluaran yang tidak terkontrol.

Dalam konteks konflik dan resolusi konflik, kebiasaan bermain *game online* dapat menyebabkan konflik dengan pasangan, terutama ketika prioritas waktu dan perhatian awal lebih tertuju pada permainan daripada keluarganya. Namun, ada juga upaya resolusi konflik dengan mencari manfaat positif dari bermain *game online*, seperti meningkatkan kesabaran dan memungkinkan awal untuk tetap berada di rumah.

### **3. Pasangan saudara Aziz Fakhurridlo S.sos dan saudari Fina Idamatussilmi**

Nama : Aziz Fakhurridlo S.sos  
Tempat tanggal lahir : Purbalingga, 31-05-1993  
Pekerjaan : Pegawai KUA  
Status dalam keluarga : Kepala rumah tangga  
Game yang di mainkan : Mobile Legend  
Deskripsi kasus :

Aziz fakhurridho.S.Sos adalah seorang penyuluh di bidang Radikalisme di KUA padamara, beliau juga pemain dari salah satu *game online* yaitu Mobile Legend, dalam sesi wawancara beliau menyampaikan bahwasanya beliau bermain game karena suka terhadap game itu sendiri terlebih apabila ada teman yang juga senang dengan

game karena dapat bermain secara bersama atau mabar, seperti yang di katakan beliau

“Saya bermain game yang pertama karena saya suka, terlebih apabila ada teman yang mengajak, rasanya asyik, nongkrong, mabar”.

Selain itu beliau juga menyampaikan bahwasanya dengan bermain game dapat menghilangkan kejenuhan di tengah banyaknya pekerjaan, dan juga dengan prasarana *game online* yang sekarang di minati semua kalangan beliau memanfaatkan *game online* sebagai proses pendekatan terhadap masyarakat dalam penyuluhan tentang paham radikalisme sebagai tugasnya sebagai penyuluh. Namun beliau juga menyadari bahwa dengan bermain *game online* dirinya sering lupa akan waktu dengan keluarga, pulang rumah terlambat yang mengakibatkan istrinya kesal, seperti yang di katakan beliau

“yang saya sadari bahwa dari berbagai banyaknya manfaat dan kerugian bermain game pada umumnya adalah lupa akan waktu, tidak bisa di pungkiri saya sendiri karena keasyikan dalam permainan yang membuat saya larut dalam dunia game itu, yang mengakibatkan saya sering terlambat pulang rumah, kurangnya pendekatan dengan anak sendiri, terlebih istri saya juga kesal dengan saya yang sering pulang terlambat karena bermain game”.

Penulis juga lanjut menanyakan pendapat tersebut kepada isteri saudara Aziz yang bernama saudari Fina, beliau mengatakan:

“Sebenarnya kalau alasan dia bermain game untuk sarana pekerjaan tidak menjadi masalah bagi saya, tetapi yang saya tidak suka adalah dia terlalu terbawa suasana permainan sehingga tidak pandai mengatur waktu”<sup>93</sup>

---

<sup>93</sup> Observasi dan wawancara dengan narasumber pada tanggal 21 Mei 2023

Berdasarkan hasil wawancara dengan Saudara Aziz Fakhurridho, dapat disimpulkan bahwa motivasi utama beliau bermain *game online* Mobile Legends adalah karena kesenangan dan kesukaan terhadap permainan tersebut. Selain itu, beliau juga menyebutkan bahwa bermain *game online* menjadi kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman-teman dan bermain secara bersama-sama (multiplayer) atau mabar (main bareng). *Game online* juga dimanfaatkan oleh beliau sebagai alat pendekatan dalam penyuluhan tentang paham radikalisme di kalangan masyarakat.

Dari perspektif komunikasi keluarga, perilaku bermain *game online* Aziz menyebabkan terabaikannya waktu bersama keluarga dan interaksi dengan anak-anaknya. Hal ini dapat menyebabkan konflik dengan istri karena sering pulang terlambat akibat keasyikan dalam bermain game. Dalam perspektif sistem keluarga, kehadiran permainan online dalam rutinitas Aziz dapat mempengaruhi dinamika keluarga, terutama dalam pembagian peran dan waktu bersama.

Dari sudut pandang peran dalam keluarga, perilaku bermain *game online* Aziz dapat menyebabkan ketegangan dalam pembagian tanggung jawab dan perhatian antara suami dan istri. Dari perspektif psikologi bermain game, permainan ini menjadi sarana untuk menghilangkan kejenuhan dan memberikan kesenangan. Namun, perilaku yang berlebihan juga dapat menyebabkan terbuangnya waktu secara sia-sia

dan kurangnya pendekatan dengan anggota keluarga, terutama anak-anak dan istri.

Dalam konteks konflik dan resolusi konflik, bermain *game online* Aziz menyebabkan konflik dengan istri karena terlambat pulang dan kurangnya interaksi dengan keluarga. Namun, beliau menyadari akan dampak negatif ini dan perlu upaya untuk mengatur waktu dan menjaga keseimbangan antara bermain game dengan tanggung jawab sebagai suami dan ayah.

#### 4. Pasangan saudara Faldi Subarkah dan saudari Eka Arianti

Nama : Faldi Subarkah  
Tempat tanggal lahir : Purbalingga, 07-12-1994  
Pekerjaan : Karyawan swasta  
Status dalam keluarga : Kepala rumah tangga  
Game yang di mainkan : Mobile Legend  
Deskripsi kasus :

Saudara Fadli merupakan karyawan di salah satu PT di purbalingga, beliau juga pemain dari *game online*. Dalam wawancara yang di lakukan penulis, saudara Fadli menyatakan bahwa motivasinya bermain *game online* adalah suka akan permainan *game online* yang menantang, memacu adrenaline dan melatih kerjasama tim. Seperti yang di katakan beliau:

“Saya bermain game memang suka, karena ada tantangan tersendiri ketika bermain, apalagi kalau banyak temen bisa mabar”.

Selain itu penulis lanjut menanyakan dampak apa yang di rasakan dari bermain *game online*, beliau menjawab

“Dampak ya biasa lah soal waktu terkadang jadi kelarut sampai malam, kuota jadi boros otomatis pengeluaran bertambah, jadi waktu bersama keluarga berkurang”.

Namun disisi lain beliau juga mengatakan bahwa kebiasaan waktu awal menikah ketika di temukan suatu permasalahan dalam rumah tangganya sebagai pelarian adalah madon (mencari wanita lain), Namun dengan adanya *game online* tatkala menghadapi masalah dan bertengkar dengan istrinya sekarang kebiasaan bermain game justru menjadi sarana pelarian dari masalah-masalah yang tengah di hadapi dalam keluarga.

Penulis juga lanjut mewawancarai saudari Eka arianti sebagai isteri saudara Fadli, beliau mengatakan bahwa

“Semenjak bermain game online suami saya jarang bermain keluar bahkan meskipun sedang kurang baik hubungannya, sekarang lebih banyak di rumah bermain game, tapi yang saya kurang suka dia terlalu fokus dalam permainanya sehingga membuat kewajibanya terabaikan, selain itu pengeluaran kuota bertambah otomatis jatah pemasukan kepada saya berkurang”<sup>94</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Saudara Fadli, dapat disimpulkan bahwa motivasi utama beliau bermain *game online* adalah karena kesenangan dan tantangan yang diberikan oleh permainan tersebut, terutama dalam hal adrenalin dan kerjasama tim. Beliau juga menyebutkan bahwa bermain *game online* dapat menjadi sarana pelarian

---

<sup>94</sup> Observasi dan wawancara dengan narasumber pada tanggal 4 Juni 2023

yang lebih baik daripada kebiasaan sebelumnya dalam menghadapi masalah dan konflik dalam keluarga.

Dari perspektif komunikasi keluarga, bermain *game online* dapat mengakibatkan waktu terbuang sia-sia dan mengurangi waktu bersama keluarga. Hal ini dapat menyebabkan konflik dan ketegangan dalam hubungan suami-istri, terutama karena waktu bersama terbatas. Dalam perspektif sistem keluarga, bermain *game online* dapat mempengaruhi dinamika keluarga, terutama dalam distribusi waktu dan peran di dalam keluarga.

Dari sudut pandang peran dalam keluarga, perilaku bermain *game online* dapat mengubah pola perilaku dalam menghadapi masalah. Sebagai contoh, bermain *game online* menjadi sarana pelarian yang lebih sehat dan tidak merugikan daripada kebiasaan sebelumnya dalam menghadapi masalah rumah tangga.

Dari perspektif psikologi bermain game, permainan ini memberikan kesenangan dan tantangan, tetapi juga memiliki dampak negatif seperti pengeluaran boros dan waktu terbuang sia-sia. Namun, sebagai dampak positif, bermain *game online* dapat menjadi alternatif pelarian yang lebih baik dari masalah keluarga.

Dalam konteks konflik dan resolusi konflik, bermain *game online* pada awalnya dapat menyebabkan konflik dalam keluarga, terutama terkait waktu dan peran dalam keluarga. Namun, dengan mengubah cara

menghadapi masalah, bermain *game online* menjadi cara yang lebih sehat untuk mengatasi masalah dan mencegah konflik yang lebih besar.

Dengan demikian, bermain *game online* memiliki dampak ganda pada keluarga, dengan memberikan kesenangan dan tantangan, namun juga mengakibatkan pengeluaran yang boros dan waktu terbuang sia-sia. Namun, dengan perubahan perilaku, bermain *game online* dapat menjadi alternatif pelarian yang lebih baik dari masalah keluarga dan konflik. Penting untuk memperhatikan keseimbangan dalam bermain *game online* dan mengatur waktu dengan bijaksana untuk menjaga harmoni dalam keluarga. Simpulan ini didasarkan pada satu wawancara saja, sehingga penelitian lebih lanjut dengan jumlah partisipan yang lebih banyak akan membantu memberikan gambaran yang lebih mendalam dan representatif tentang dampak bermain *game online* pada keluarga.

##### **5. Penguat Data**

Selanjutnya sebagai penguat data, penulis mewawancarai pegawai pencatat nikah (P3N) Desa Sokawera Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga yaitu bapak selamat, selain bertugas mencatat pernikahan beliau juga berwenang mencatat perceraian serta memiliki kebijakan atas seseorang yang hendak bercerai, sejalan dengan fenomena ini penulis menanyakan pendapat beliau tentang dampak *game online* terhadap keharmonisan rumah tangga.

Beliau membenarkan dan menyayangkan bahwasanya dari sekian banyaknya kasus perceraian kebanyakan alasannya memang soal ekonomi

dan Kdrt, yang di mana jika di telusuri salah satu penyebabnya adalah seorang laki-laki yang telah kecanduan bermain *game online*, terlebih jika game itu merupakan game yang terdapat unsur judinya. Beliau berpesan bahwa di era yang serba modern ini bagi para calon pengantin, atau yang sudah berumah tangga, agar bisa berfikir kritis terhadap fenomena yang menjadi tuntutan dari perkembangan zaman, harus lebih bijak dalam bersikap dan selalu tingkatkan iman dan taqwa kepada Alloh SWT.<sup>95</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Selamat, pegawai pencatat nikah di Desa Sokawera, Kecamatan Padamara, Kabupaten Purbalingga, ditemukan bahwa banyak kasus perceraian yang memiliki keterkaitan dengan masalah ekonomi dan Kekerasan dalam Rumah Tangga (KDRT). Salah satu penyebabnya adalah kecanduan bermain *game online*, terutama jika game tersebut mengandung unsur perjudian.

Dari perspektif komunikasi keluarga, fenomena ini menunjukkan bahwa adanya masalah dalam komunikasi dan interaksi antar anggota keluarga. Bermain *game online* yang kecanduan dapat mengurangi waktu dan perhatian yang seharusnya diberikan kepada keluarga, mengganggu harmoni dalam rumah tangga, dan meningkatkan potensi konflik.

Dalam perspektif sistem keluarga, permainan online yang menyebabkan kecanduan dapat menjadi faktor yang mempengaruhi keseluruhan dinamika keluarga. Perilaku individu dalam keluarga dapat

---

<sup>95</sup> observasi dan wawancara dengan narasumber pada tanggal 11 Juni 2023

mempengaruhi anggota keluarga lainnya dan menimbulkan dampak yang luas pada keharmonisan keluarga secara keseluruhan.

Dari sudut pandang peran dalam keluarga, kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan pergeseran peran yang seharusnya dimainkan oleh anggota keluarga. Prioritas dan tanggung jawab terhadap keluarga dapat terabaikan karena fokus yang berlebihan pada permainan.

Dalam perspektif psikologi bermain game, kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan masalah psikologis, seperti peningkatan tingkat stres, kurangnya keterampilan pengaturan waktu, dan adiksi yang dapat berdampak negatif pada kesehatan mental individu.

Dalam konteks konflik dan resolusi konflik, kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan konflik dalam keluarga, terutama terkait pengabaian terhadap tanggung jawab dan keterbatasan waktu yang digunakan untuk bermain game. Resolusi konflik dalam kasus ini memerlukan kesadaran dan kebijaksanaan dalam menghadapi masalah serta peningkatan iman dan taqwa sebagai dasar memperkuat keluarga.

Dengan demikian, fenomena kecanduan bermain *game online* dapat menimbulkan masalah dalam keluarga, mengganggu komunikasi dan interaksi, serta menyebabkan konflik dan pergeseran peran dalam keluarga. Penting bagi individu dan keluarga untuk meningkatkan kesadaran akan potensi dampak negatif dari bermain *game online* yang kecanduan dan mengambil langkah-langkah yang bijaksana dalam mengatur waktu dan keterlibatan dalam permainan tersebut.

## **E. Analisis Data**

Menurut UU nomor 23 tahun 2004 yang di maksud rumah tangga ialah sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, isteri dan anak atau seseorang yang memiliki hubungan darah, perkawinan, persusuan, dan perwalian serta hidup dalam satu tempat. Rumah tangga sendiri terbentuk karena adanya perkawinan, sedangkan perkawinan atau pernikahan bertujuan untuk membentuk keluarga yang sakinah, mawaddah, warahmah. Suatu rumah tangga dapat di katakan harmonis apabila di dalamnya terjalin kasih sayang sehingga terciptalah hidup yang aman, tenteram, dan damai.

Seiring dengan kemajuan zaman teknologi merupakan salah satu budaya yang menjadi tolak ukur utama dalam setiap aspek kehidupan yang tiada hentinya mendapat perhatian khusus bagi umat manusia modern. Salah satu hasil perkembangannya adalah di bidang permainan. Permainan berbasis online atau yang biasa di sebut game online merupakan sebuah tekhnologi yang di kembangkan di bidang permainan atau hiburan. Dengan hadirnya game online ini tidak lepas dari dampak baik buruknya terhadap pengguna, seperti yang penulis yakini bahwa hadirnya game online akan berpengaruh terhadap keharmonisan suatu rumah tangga. Dugaan ini telah terbukti setelah penulis melakukan studi kasus dengan mewawancarai para narasumber yang telah bersedia untuk menjadi subyek penelitian.

Bahwa dapat di ketahui dampak dari game online terhadap keharmonisan rumah tangga di desa Sokawera kecamatan Padamara kabupaten Purbalingga akan penulis rumuskan sebagai berikut:

#### 1. Faktor Bermain

Seseorang melakukan sesuatu pasti didasarkan atas dasar tujuan atau latar belakang seseorang, dalam hal ini latar belakang dan tujuan seseorang bermain game dapat di bagi menjadi dua, yaitu:

##### a. Faktor internal

Perasaan suka atau gemar akan permainan *game online* serta adanya keinginan mendapat nilai atau point tinggi dalam suatu game online. Dalam hal ini terbukti bahwasanya para pemain sebagian ada yang bermain game online atas dasar suka dengan *game online* seperti halnya saudara Aziz fakhruridho dan saudara Fadli, bahwa faktor beliau bermain game karena memang suka dengan *game online*, selain alasanya mengasyikan, menantang adrenaline terlebih apabila ada teman yang suka bermain game, di situ ada perasaan tersendiri ingin bermain game karena bisa dengan mabar atau main bareng.

Perasaan bosan serta jenuh dari dalam diri pemain. Setelah diadakanya penelitian dengan mewawancarai langsung para narasumber bahwa rata-rata mereka memang alasanya bermain game karenabosan, jenuhakan kesibukan aktivitas keseharian yang monoton, maka untuk menghilangkan rasa jenuh tersebut mereka

memilih bermain *game online* sebagai ajang rekreasi dan menghilangkan kejenuhan akibat kebosanan aktivitas sehari-hari. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan saudara Angga, beliau mengatakan bahwa faktor atau dorongan dirinya bermain game memang karena ingin menghilangkan rasa jenuh di sela-sela pekerjaannya atau saat waktu luang di rumah.

Kurangnya pengendalian diri dan Kurangnya perhatian dari orang terdekat dalam mencegah serta berfikirakan dampak yang timbul dari bermain *game online*. Seseorang atau dalam hal ini anggota rumah tangga seperti suami apabila telah terlanjur kecanduan *game online* karena tuntutan diri ingin merefleksikan kondisi jiwa yang lemah serta jenuh biasanya untuk berfikir mengenai dampak yang timbul dari bermain game cenderung diabaikan, maka dengan hal itu perlunya peran orang terdekat agar sama-sama dan saling mengontrol anggota keluarga agar tidak terjerumus kepada hal-hal yang sifatnya merugikan. Hal ini setelah penulis pahami dari keempat narasumber seperti saudara Angga, Aziz Fakhuridho, Awal Sukron, dan saudara Fadli dari beberapa faktor yang ada mereka sebenarnya membutuhkan perhatian yang khusus dari orang terdekat dalam hal ini istri agar sama-sama saling mengingatkan dampak dari bermainnya game online.

b. Faktor eksternal

Lingkungan yang kurang terkontrol akibat teman banyak yang bermain game. Dalam hal ini kebanyakan para pemain *game online* awal dirinya termotivasi ingin *bermain game online* karena melihat kondisi sekitar seperti teman sebaya yang bermain game, otomatis kecenderungan ingin mencoba karena biasanya perkumpulan orang yang bermain game meskipun sedang bersama mereka cenderung saling berdiam diri serta fokus terhadap permainan yang sedang di lakukan, maka seseorang yang awalnya tidak bermain *game online* memiliki rasa ingin bermain karena merasa sendiri ketika perkumpulanya bermain *game online*

Hal ini sesuai dengan para pemain yang menjadi subyek penelitian seperti saudara Aziz fakhruridho dan saudara Fadli yang dimana mereka lebih asyik bermain game apabila ada teman yang bermain game pula karena ada kesempatan untuk mabar atau main bareng dan membuat tim dalam suatu permainan yang sedang di mainkan.

Hubungansosial yang kurangbaik di lingkup keluarga maupun masyarakat.<sup>96</sup> Salah satudaribeberapa alasan seseorang bermain game adalah karena adanya hubungan sosial yang kurang baik dengan keluarga ataupun dengan masyarakat. Dalam kontek sini polakomunikasi sangat berpengaruh terhadap perilaku

---

<sup>96</sup> Ns. Ritanti,M.Kep.,Sp.Kom. Kecanduan gameonline pada remaja dan penangananya (Media sains Indonesia:2021). hlm 17

seseorang dengan keadaan sekitarnya, orang memilih bermain game terkadang sebagai alasan atau ajang pelarian dari masalah yang tengah di hadapi, mengingat dalam sebuah rumah tangga sudah menjadi sunnatullah bahwa ujian dan cobaan di berikan oleh Tuhan atas kasih sayang-NYA agar seorang hamba memiliki keimanan yang teguh terhadap keyakinanya atau sebagai ujian bahwa seseorang akan di angkat derajatnya.

Dalam hal ini faktor penyebab seseorang bermain gameonlineatas dasar karena adanya pola hubungan sosial yang kurang baik di alami oleh narasumber kami yang bernama Fadli, bahwa beliau dengan adanya *game online* menjadi solusi yang lebih baik atas permasalahan-permasalahan yang ada dalam rumah tangga daripada melampiaskannya kepada hal yang lebih buruk seperti, madon, minum-minuman alkohol dan sebagainya.

Kurangnya perhatian dari orang terdekat.<sup>97</sup> Perhatian dari orang terdekat memang sangatlah penting terlebih seorang yang sudah berumah tangga artinya antara suami dan istri harus saling memperhatikan manakala salah satu dari keduanya ditemukan hal yang kurang baik. Apabila penulis amati bahwa dari sekian banyak para pemain *game online* terutama yang menjadi subyek penulis mereka membutuhkan peran seorang istri manakala ditemukan hal-hal yang dinilai melanggar akibat kecanduan *game online*.

---

<sup>97</sup> Ns. Ritanti,M.Kep.,Sp.Kom. Kecanduan gameonline pada remaja dan penangananya (Media sains Indonesia:2021). hlm. 17

## 1. Dampak positif *game online*

Pada setiap game memiliki tingkatan atau level kesulitan yang berbeda. Untuk meningkatkan ketahanan dan memenangkan pertandingan dalam bermain biasanya game menggunakan sebuah alat yang menunjang permainan itu seperti senjata, amunisi, peta, dan karakter. Dengan kelengkapan itu para pemain di tuntut agar bisa merangkai strategi untuk memenangkannya, berikut beberapa dampak positif dalam bermain *game online*:

### a. Menghilangkan Stres

Kehidupan manusia tidak jauh dari masalah, biasanya seseorang yang sedang terkena masalah akan mudah stres, namun dengan hadirnya *game online*, menjadi salah satu solusi sebab dengan bermain *game online* dapat menjadi sarana pelampiasan seseorang terhadap masalah yang sedang di hadapinya. Hal ini telah terbukti setelah penulis melakukan wawancara dengan narasumber menemukan fenomena yang sama di lapangan bahwa para pemain *game online* seperti saudara Awal sukron bahwa motivasi beliau bermain game karena merasa jenuh setelah pulang kerja dan sebagai penghilang rasa stres akibat kecapean ketika pulang kerja.

### b. Melatih ketangkasan

Bermain game juga bisa melatih ketangkasan para pemainnya. Karena di dalamnya terdapat unsur kerja yaitu bermain dan berlatih. Ada banyak jenis game yang menyandingkan hal

tersebut yang dapat melatih tingkat koordinasi dan kejelian para pemainnya.

c. Keterampilan sosial

Kurangnya keterampilan sosial dan interaksi dapat di latih dengan bermain game, terhadap orang yang pemalu biasanya sulit untuk melakukan komunikasi secara langsung dengan orang lain di dunia nyata, dengan kecanggihan game di era millennial dengan dilengkapi fitur-fitur yang dimana antar pemain dapat berkomunikasi melalui game itu baik audio atau media chatting.

d. Meningkatkan sportifitas

Sportif dan fairplay adalah nilai-nilai umum yang menjadi sebuah budaya baik dalam sebuah permainan pertandingan, hal ini tentu berlaku pula dalam kehidupan bekerja ataupun sekolah. Karena dalam permainan online para pemain di latih agar bermain secara teratur dan sportif.

e. Membentuk tim kerja

Kerjasama tim yang kuat dapat kita temukan dalam *game online* di zaman sekarang. Karena game era sekarang ini menawarkan sistem kerja sama tim atau tersedia fitur main bersama, artinya pemain dapat bermain bersama sama dan beregu-regu dengan teman tim lainnya

f. Membuat bahagia

Tidak bisa di pungkiri bahwa bermain game adalah kegiatan asyik bagi yang menyukainya, hal ini yang menjadikan alasan setiap pemain bermain game akan menambah rasa bahagia di setiap waktunya. Namun di sini perlu di perhatikan hal terpentingnya adalah memodernisasi waktu untuk bermain game akan berdampak buruk bagi pemainnya bila sudah mencapai titik candu. Dengan hal itu kita harus jeli dan teliti serta bijak dalam bermain atau melindungi keluarga kita agar tidak terjerumus terhadap hak yang berlebihan.

Dari beberapa dampak positif yang penulis paparkan di atas seperti dapat melatih Keterampilan sosial, Meningkatkan sportifitas, Membentuk tim kerja, Membuat bahagia kenyataan di lapangan bahwa rata-rata para pemain *game online* memang menggunakan sarana game ini sebagai alat melatih diri dalam proses bekerja, proses pendekatan seperti yang di lakukan saudara Aziz Fakhuridho dalam mengimplementasikan tuntutan kerja sebagai penyuluh, dan narasumber lain snyak teman yang ikut seperti saudara Fadli dan Angga bahwa mereka bermain akan lebih semangat apabila banyak teman yang ikut berpartisipasi dalam game tersebut.

**2. Dampak negatif *game online***

Bermain *game online* dapat menyebabkan adiksi atau kecanduan yang kuat terhadap pemainnya. Sebagian game yang di mainkan era

sekarang menyebabkan efek atau dampak kecanduan terhadap penggunaannya. Disisi lain hal ini justru menguntungkan bagi pihak pemroduksigame, karena dengan hal itu game yang di buatnya semakin ramai di gunakan dan mendapat adsens dari hasil karyanya.<sup>98</sup>

a. Dari segi Psikologi

*Game online* dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* adalah emosional, memaki, mengucapkan kata-kata kotor, berbicara tidak sopan, mudah marah dan sebagainya.

Dalam hal ini penulis mengamati para pemain *game online* terutama yang menjadi fokus penulis para narasumber dan para pemain lain yang berada di Desa Sokawera kecamatan padamara bahwa rata-rata mereka ketika bermain kerap mengucapkan kata-kata kotor karena pengekspresian dari kekesalan dalam bermain *game online* itu sendiri. Selain itu juga kerap sekali mereka cenderung emosional, hal ini di alami oleh narasumber kami bahwa dampak dari bermain *game online* salah satunya menimbulkan konflik dalam rumah tangga karena seringkali emosi dalam hal tertentu.

b. Dari segi waktu

Permainan ini menarik para gamers untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Pemain akan sulit untuk meninggalkan

---

<sup>98</sup> Tri Rizqi Ariantoro, Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar, Jurnal JUTIM, Vol.1, No.1, Desember 2016

permainannya untuk melakukan aktivitas wajibnya. Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus di selesaikan, seperti bersosialisasi dengan anggota keluarga menjadi terlupakan. Terlalu asik memainkan *game online*, bahkan hingga mereka menunda menunda kewajibannya terhadap Tuhan yaitu berupa sholat hanya untuk bermain game tersebut.

Allah SWT berfirman dalam Q.S Maryam ayat 59:

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهَوَاتِ فَسَوْفَ يَلْقَوْنَ غَيًّا

“Kemudian datanglah setelah mereka, pengganti (yang jelek) yang menyia-nyiakan shalat dan memperturutkan hawa nafsunya, maka mereka kelak akan menemui kesesatan” (Q.S Maryam ayat 59)<sup>99</sup>

Kasus demikian terjadi pada para narasumber penulis bahwa mereka menyadari ketika terlalu fokus bermain *game online* maka akibatnya hubungan komunikasi dengan keluarga baik istri maupun anak menjadi terganggu, sehingga kerap kali terjadi problem hanya karena salah satu dari pasangan tidak mau bergantian mengurus anak.

c. Dari segi keuangan (Mengajarkan pemborosan)

Game-game ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, mereka harus membeli paket internet supaya tetap bisa bermain *game online*.

---

<sup>99</sup> Q.S Maryam Ayat 59

Penulis juga membenarkan bahwa setelah melakukan wawancara dengan para narasumber salah satu dari beberapa kerugian bermain *game online* adalah menambahnya biaya pengeluaran untuk membeli paket kuota. Hal ini yang mengakibatkan terkadang awal problematika dalam rumah tangga timbul karena berkenaan dengan gagalnya mengatur keuangan.<sup>100</sup>

*Game online* memang mengibur saat mood seseorang sedang buruk, tapi terlalu sering memainkannya juga akan memberikan dampak yang tidak baik kepada pemainnya. Main game bukan tidak boleh sama sekali, asalkan bisa mengendalikan diri. Jangan sampai terhanyut dan terlenakan oleh game sampai-sampai melupakan kewajiban-kewajibannya.<sup>101</sup>

Rosullullah mengingatkan dalam sabdanya. Dari abu Hurairahra, dari nabi Saw, beliau bersabda:

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ

“DiantaraKebaikan Islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat”. (H.R Tirmidzi)

d. Mendorong melakukan hal-hal negatif/Perilaku

Perilaku agresif merupakan perilaku yang muncul pada diri orang-orang yang suka memainkan *game online*. Contohnya ketika mengetahui koneksi internet yang tiba-tiba menurun atau hilang.

---

<sup>100</sup> HR, Tirmidzi NO.2317

<sup>101</sup> Fathimah Adz&Sister, Kado Terindah Untuk Sahabat Hijrah, (Surabaya: Seniman Publisher, 2018), hlm 92

Perkataan kasar yang sering keluar akibat kekesalan pasca kekalahan memainkan *game online* menjadi kebiasaan yang akan dilakukan. Permainan berbasis perkelahian akan memicu perlakuan kasar yang dilakukan sehari-hari. Menyamakan dunia nyata dengan dunia permainan.<sup>102</sup>

Setelah melakukan observasi, wawancara, dan pengamatan di lapangan sekaligus menjawab dugaan awal penulis bahwa dengan adanya *game online* apakah dapat menimbulkan kekerasan dalam rumah tangga, penulis menemukan gejala-gejala yang memang pada diri para pemain *game online* khususnya mereka lebih agresif baik dari segi perkataan ataupun perbuatan, Contoh yang di alami para narasumber kami, rata-rata mereka cenderung agresif dalam berbicara ataupun bertindak terlebih manakala sedang bermain *game online* lalu seorang istri menyuruh suami untuk menggantikan pekerjaannya seperti menjaga anak, mereka cenderung merespon dengan kata-kata yang bernada tinggi.

## **F. Pembahasan**

Dalam keluarga yang suaminya menggunakan *game online* tersebut memiliki akibat yang berkaitan langsung dengan keharmonisan keluarganya. Adapun akibat dari penggunaannya yakni sebagai berikut:

---

<sup>102</sup> Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam, 2016), hlm.58

## **1. Terjadinya pertengkaran dengan intensitas yang sering**

Terjadinya pertengkaran dengan intensitas yang sering ini bermula dari suami yang sering pulang malam dan walaupun sedang berada di rumah, dia tetap sibuk dengan *game onlinenya*. Tentu saja itu membuat istri sangat kesal dan menegur suaminya. Sedangkan suami yang tak terima dan merasa bahwa dia hanya mencari hiburan ikut terbawa emosi dan berujung dengan pertengkaran.

Bermacam-macam permasalahan yang terjadi dalam sebuah kehidupan salah satunya yang menyinggahi keluarga itu terdapat dua kemungkinan, yakni berasal dari luar dan berasal dari dalam. Terlepas dari itu, apabila terjadi sesuatu permasalahan dalam keluarga tentunya suami dan istri tidak boleh melupakan bahwa mereka mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan sendiri dan tidak membiarkan masalah tersebut semakin larut. Dan tentu saja bisa dibicarakan dengan cara-cara yang baik sehingga tidak semakin memperkeruh keadaan.

## **2. Hak dan kewajiban suami isteri tidak terpenuhi**

Hasil wawancara diatas juga dijelaskan bahwa kewajiban seorang suami yang harusnya dikerjakan seperti memberi kasih sayang kepada anak, memberi nafkah lahir dan batin kepada istri, terbengkalai dikarenakan adanya *game online* tersebut, selain itu suami memainkan *game online* yang berbayar dengan tidak mengenal tempat dan waktu. Kemudian *qualitytime* seperti *familytime* jadi

jarang bahkan tidak terlaksana, diakibatkan karena memainkan *game online* tersebut.

Kita telah mengetahui bahwasannya perkawinan sebagaimana halnya akad yang lain menimbulkan berbagai hak dan kewajiban diantara suami dan istri. Hak dan kewajiban tersebut sebagai pelaksanaan prinsip keseimbangan, kesetaraan, dan persamaan berbagai pihak yang melaksanakan akad.

Dari permasalahan ini, kewajiban seorang suami dalam memberikan kasih sayang serta perhatian kepada anak dan istrinya tidak terlaksana. Hal itu dikarenakan suami yang sibuk sendiri dengan *game online* yang dimainkannya. Selain itu, suami juga sering pulang larut malam hingga menjelang subuh sehingga itu membuat istri tidak terpenuhi nafkah batinnya.

Dalam Kompilasi Hukum Islam Pasal 77 Ayat 2 yang disebutkan bahwasannya suami istri wajib saling cinta mencintai, hormat menghormati, setia dan memberi bantuan lahir dan batin yang satu kepada yang lainnya. Selain hak materil yang berupa mahar dan nafkah, istri juga memiliki hak nonmateril yakni hubungan baik, perlakuan yang baik, keadilan dan menggauli dengan baik.

### **3. Perekonomian keluarga terpengaruh**

Ekonomi merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan manusia. Berdasarkan dari hasil wawancara diatas, perekonomian keluarga disini berpengaruh juga kepada keharmonisan keluarga,

dimana dalam memainkan *game online* tersebut mengharuskan pemain mengeluarkan beberapa biaya agar dapat mencapai target yang diinginkan

#### **4. Hak anak tidak terpenuhi**

Dalam pemenuhan hak sebagai anak pada masa sekarang ini sangat penting, sebagai orang tua harus memberikan perhatian dan bimbingan yang penuh kasih sayang terhadap anaknya, agar mereka dapat mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang terarah kepada kebahagiaannya diantaranya seperti bidang proses belajar. Tidaklah tepat jika orang tua membiarkan tanpa pengarahan yang tepat atau menyerahkan seutuhnya kepada ibu atau bapak guru di sekolahnya, sebab disamping waktu yang terbatas perhatian dan kasih sayang yang tulus dari orang tuanya disini sangat penting untuk perkembangan anak tersebut.<sup>103</sup>

Setelah penulis menelaah dan melihat akibat yang timbul dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan *game online* yang asal hukumnya yakni mubah atau boleh karena bertujuan untuk menghibur diri dari kepenatan sehingga bisa kembali bersemangat untuk menjalani aktivitas, tetapi pada kenyataannya penggunaan *game online* secara berlebihan itu memunculkan suatu mudharat, maka penggunaan *game online* tersebut menjadi haram apabila dimainkan.

---

<sup>103</sup> Hasan Basri, Keluarga Sakinah Tinjauan Psikologi dan Aagama, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 1997), hlm 107.

Maka, untuk menciptakan keluarga yang harmonis antara suami dan istri harus bekerja sama dan membagi tugas serta menjalankan tugasnya sesuai dengan kesepakatan. Dalam hal menjaga keluarga, memberi kasih sayang, merawat, dan memberi nafkah baik lahir maupun batin. Mengenai penggunaan *game online* yang dimainkan untuk menghibur dan menghilangkan rasa lelah, apabila memang menimbulkan mudharat dalam hal mengganggu keharmonisan keluarga, maka sebaiknya tidak dimainkan agar tetap terciptanya keluarga yang harmonis.

#### **5. Pengaruh Terhadap Peran dalam Keluarga**

Bermain *game online* yang kecanduan dapat menyebabkan pergeseran peran dalam keluarga. Beberapa responden mengalami kesulitan dalam membagi waktu antara bermain game dan melaksanakan tanggung jawab sebagai suami dan ayah. Hal ini menyebabkan ketegangan dalam hubungan keluarga.

Berdasarkan analisis data wawancara, terlihat bahwa bermain *game online* dapat berdampak pada peran dalam keluarga.

##### **a. Pergeseran Prioritas**

Beberapa responden mengalami pergeseran prioritas dalam keluarga karena kecanduan bermain *game online*. Mereka menghabiskan banyak waktu untuk bermain game, sehingga mengabaikan tanggung jawab sebagai suami dan ayah. Hal ini menyebabkan ketegangan dalam hubungan keluarga karena

anggota keluarga lainnya merasa diabaikan atau tidak mendapatkan perhatian yang cukup.

Teori komunikasi keluarga menjelaskan bahwa komunikasi yang terbuka, jujur, dan efektif di antara anggota keluarga adalah kunci dalam menjaga hubungan harmonis dalam keluarga. Pergeseran prioritas yang terjadi akibat kecanduan bermain *game online* dapat mengganggu pola komunikasi keluarga. Ketika anggota keluarga menghabiskan banyak waktu untuk bermain game dan mengabaikan tanggung jawab sebagai suami dan ayah, hal ini dapat mengurangi waktu yang dihabiskan bersama keluarga untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara positif. Hal ini dapat menyebabkan ketegangan dalam hubungan keluarga karena anggota keluarga lainnya merasa diabaikan atau tidak mendapatkan perhatian yang cukup.

Dalam hukum Islam, tanggung jawab sebagai suami dan ayah dianggap sangat penting. Suami memiliki kewajiban untuk memberikan nafkah dan perlindungan kepada istri dan anak-anaknya. Rasulullah SAW juga memberikan contoh yang baik dalam memprioritaskan keluarga dan memberikan perhatian kepada anggota keluarga. Jika seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game online* dan mengabaikan tanggung jawabnya sebagai suami dan ayah, hal ini bertentangan dengan ajaran Islam tentang tanggung jawab keluarga.

Undang-undang di Indonesia tidak secara spesifik mengatur tentang kecanduan bermain *game online* dan dampaknya pada pergeseran prioritas dalam keluarga. Namun, ada undang-undang yang mengatur tentang hak-hak dan kewajiban anggota keluarga, seperti Undang-Undang Perkawinan dan Undang-Undang Perlindungan Anak. Undang-undang ini menetapkan kewajiban bagi suami dan ayah dalam memberikan nafkah dan perhatian kepada keluarga. Jika kecanduan bermain *game online* mengakibatkan kelalaian dalam memenuhi kewajiban ini, maka hal ini bisa menjadi masalah dalam hukum keluarga di Indonesia.

b. Kurangnya Keterlibatan dalam Urusan Keluarga:

Kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan responden menjadi kurang terlibat dalam urusan keluarga. Mereka mungkin enggan membantu dengan tugas-tugas rumah tangga, mengurus anak, atau berpartisipasi dalam kegiatan keluarga karena lebih memilih untuk fokus bermain game.

Kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan responden dalam urusan keluarga karena fenomena yang dikenal sebagai "escapism" atau pelarian dari realitas. Dalam psikologi, aktivitas bermain *game online* yang menarik dan menantang dapat menjadi bentuk pelarian dari tugas-tugas rumah tangga atau permasalahan dalam keluarga yang

membutuhkan tanggung jawab dan keterlibatan aktif. Responsif terhadap dunia virtual yang menawarkan pengalaman dan kesenangan dapat membuat responden enggan untuk berpartisipasi sepenuhnya dalam urusan keluarga yang nyata dan memerlukan tanggung jawab aktif.

Dalam ajaran Islam, keterlibatan aktif dalam urusan keluarga adalah tanggung jawab setiap anggota keluarga, terutama bagi suami sebagai kepala keluarga. Rasulullah SAW memberikan contoh yang baik dalam berpartisipasi dalam tugas-tugas rumah tangga dan pendidikan anak-anak. Jika kecanduan bermain *game online* menyebabkan kurangnya keterlibatan dalam urusan keluarga, hal ini dapat dianggap sebagai ketidakpatuhan terhadap prinsip-prinsip Islam tentang tanggung jawab dan keterlibatan aktif dalam keluarga.

Undang-undang di Indonesia tidak secara spesifik mengatur tentang kecanduan bermain *game online* dan dampaknya pada keterlibatan dalam urusan keluarga. Namun, undang-undang tentang hak-hak keluarga dan perlindungan anak menetapkan kewajiban bagi suami dan ayah untuk berpartisipasi dalam urusan keluarga dan memberikan perhatian kepada istri dan anak-anak. Jika kecanduan bermain *game online* menyebabkan kurangnya keterlibatan dalam urusan keluarga dan mengabaikan

kewajiban ini, hal ini bisa menjadi masalah dalam hukum keluarga di Indonesia.

c. Konflik dalam Hubungan Suami-Istri:

Ketegangan dalam hubungan suami-istri sering muncul karena salah satu pasangan lebih memilih bermain game daripada berkomunikasi atau melibatkan diri dalam kehidupan keluarga. Hal ini dapat menyebabkan perasaan diabaikan atau tidak dihargai oleh pasangan, yang akhirnya memicu konflik dalam rumah tangga.

Kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan konflik dalam hubungan suami-istri karena kurangnya komunikasi yang efektif. Dalam teori komunikasi keluarga, interaksi dan komunikasi yang terbuka, jujur, dan penuh pengertian antar anggota keluarga sangat ditekankan. Jika salah satu pasangan lebih memilih bermain game daripada berkomunikasi dengan pasangan, komunikasi dalam keluarga menjadi terganggu, dan perasaan diabaikan atau tidak dihargai oleh pasangan dapat muncul.

Hukum Islam mendorong komunikasi yang terbuka, jujur, dan penuh pengertian antara suami dan istri. Dalam surah An-Nisa ayat 35, Allah SWT menyuruh pasangan untuk berunding jika terjadi perbedaan pendapat atau konflik dalam pernikahan. Jika salah satu pasangan lebih memilih bermain game daripada berkomunikasi untuk mengatasi masalah dalam keluarga, hal ini bisa dianggap

sebagai pelanggaran terhadap ajaran Islam tentang pentingnya berkomunikasi dan berunding dalam pernikahan.

Undang-undang di Indonesia tidak secara khusus mengatur tentang konflik dalam hubungan suami-istri yang disebabkan oleh kecanduan bermain *game online*. Namun, undang-undang perlindungan keluarga dan hak-hak suami-istri menegaskan pentingnya komunikasi yang efektif dan menghormati hak-hak masing-masing pasangan. Jika kecanduan bermain *game online* menyebabkan konflik dalam hubungan suami-istri dan menghambat komunikasi, hal ini dapat berdampak pada kestabilan rumah tangga.

#### **6. Dampak pada Kualitas Hubungan Keluarga**

Pergeseran peran akibat kecanduan bermain *game online* dapat mempengaruhi kualitas hubungan keluarga secara keseluruhan. Ketegangan dan kurangnya keterlibatan dalam urusan keluarga dapat menyebabkan perasaan tidak harmonis dan tidak bahagia dalam keluarga.

Kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan pergeseran peran dalam keluarga dan mempengaruhi kualitas hubungan keluarga secara keseluruhan. Teori sistem keluarga menganggap keluarga sebagai sistem yang saling terhubung dan saling mempengaruhi. Perubahan atau masalah yang terjadi pada satu anggota keluarga dapat mempengaruhi anggota keluarga lainnya dan keseluruhan dinamika keluarga. Jika salah satu anggota keluarga lebih

memilih bermain game daripada melaksanakan tanggung jawab sebagai suami atau ayah, hal ini dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan dalam urusan keluarga dan mempengaruhi kualitas hubungan keluarga secara menyeluruh.

Dalam hukum Islam, keluarga diakui sebagai unit sosial yang memiliki tanggung jawab kolektif dalam membentuk hubungan yang harmonis dan berlandaskan ajaran Islam. Rasulullah SAW mencontohkan komunikasi yang baik dengan keluarganya dan memberikan perhatian serta kasih sayang kepada anggota keluarganya. Jika kecanduan bermain *game online* menyebabkan pergeseran peran dalam keluarga, hal ini dapat menyebabkan konflik dan ketidakharmonisan dalam hubungan keluarga, yang bertentangan dengan ajaran Islam tentang pentingnya menciptakan hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang dalam keluarga.

Undang-undang di Indonesia tidak secara khusus mengatur tentang dampak kecanduan bermain *game online* pada kualitas hubungan keluarga. Namun, undang-undang perlindungan keluarga dan hak-hak setiap anggota keluarga menegaskan pentingnya menciptakan lingkungan keluarga yang harmonis dan bahagia. Jika kecanduan bermain *game online* menyebabkan pergeseran peran dan kurangnya keterlibatan dalam urusan keluarga, hal ini dapat berdampak negatif pada kualitas hubungan keluarga.

Dalam beberapa kasus, bermain *game online* menjadi pelarian atau mekanisme koping untuk menghadapi masalah atau konflik dalam keluarga. Responden mengaku menggunakan permainan sebagai cara untuk menghindari masalah, tetapi dampaknya adalah semakin memperburuk masalah tersebut.

a. Faktor pelarian dari masalah

Beberapa responden mengungkapkan bahwa bermain *game online* menjadi bentuk pelarian atau mekanisme koping ketika mereka menghadapi masalah atau konflik dalam keluarga. Mereka menggunakan permainan sebagai cara untuk menghindari masalah yang lebih kompleks atau sulit dihadapi. Hal ini dapat menimbulkan masalah lebih lanjut karena masalah sebenarnya tidak diatasi, melainkan diabaikan dengan bermain *game*.

Berlandaskan pada teori psikologi, faktor pelarian dari masalah dengan bermain *game online* dapat dijelaskan sebagai bentuk mekanisme koping yang digunakan individu untuk menghindari atau mengalihkan perhatian dari masalah yang lebih kompleks atau sulit dihadapi. Dalam psikologi, ada konsep escapism yang mengacu pada perilaku individu yang berusaha melarikan diri dari realitas atau tuntutan hidup dengan mengalihkan perhatian ke aktivitas yang menyenangkan atau menyediakan kenyamanan sementara.

Dalam perspektif Islam berdasarkan Al-Quran dan Hadits, penting untuk menghadapi masalah dan konflik dengan cara yang bijak dan tanggap. Islam mendorong umatnya untuk menghadapi masalah dengan sabar dan berkomunikasi secara terbuka serta berusaha mencari solusi yang baik. Dalam Surat An-Nisa ayat 58, Allah SWT berfirman, "Sesungguhnya Allah memerintahkanmu untuk menyerahkan amanah kepada yang berhak menerimanya, dan apabila kamu menetapkan hukum di antara manusia, hendaklah kamu menetapkannya dengan adil". Hal ini menegaskan pentingnya menghadapi masalah dan konflik dengan keadilan dan bijaksana.

Disisi undang-undang yang berlaku di Indonesia, tidak ada aturan khusus yang mengatur tentang pelarian dari masalah dengan bermain *game online*. Namun, dalam hukum keluarga dan perkawinan di Indonesia, diatur tentang pentingnya menghadapi masalah dan konflik dalam keluarga dengan cara yang baik dan damai. Undang-Undang Perkawinan No. 1 Tahun 1974 menyatakan bahwa perkawinan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga (Pasal 1). Undang-Undang ini menegaskan pentingnya menciptakan hubungan keluarga yang harmonis dan saling mendukung.

Dengan demikian, bermain *game online* sebagai bentuk pelarian dari masalah dalam keluarga tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam dan juga dapat mempengaruhi hubungan keluarga secara negatif. Sebagai gantinya, individu perlu menghadapi masalah dengan bijaksana, berkomunikasi dengan baik, dan mencari solusi bersama untuk memperbaiki hubungan dalam keluarga. Sementara itu, undang-undang keluarga di Indonesia juga mengedepankan pentingnya menciptakan keluarga yang harmonis dan saling mendukung.

#### **7. Eskapisme dan Memperburuk Masalah**

Dampak dari menggunakan *game online* sebagai bentuk pelarian adalah semakin memperburuk masalah yang ada. Ketika masalah tidak dihadapi secara langsung, konflik dapat semakin membesar dan menumpuk, mengakibatkan ketegangan dan ketidakharmonisan dalam keluarga. Bermain game sebagai bentuk eskapisme hanya menyembunyikan masalah sementara, namun masalah tersebut tetap ada dan perlu diatasi dengan cara yang lebih konstruktif.

Berlandaskan pada teori psikologi, fenomena eskapisme yang terjadi ketika seseorang menggunakan *game online* sebagai bentuk pelarian dari masalah dapat dijelaskan sebagai strategi koping untuk menghindari stres atau tekanan yang dihadapi. Dalam situasi stres atau konflik dalam keluarga, individu mungkin mencari cara-cara untuk

mengalihkan perhatian mereka dari masalah tersebut dengan terlibat dalam aktivitas menyenangkan atau menghibur seperti bermain *game online*. Namun, ketika masalah tidak dihadapi secara langsung, konflik dapat terus bertambah besar dan menimbulkan ketegangan yang lebih dalam hubungan keluarga.

Dari perspektif Islam berdasarkan Al-Quran dan Hadits, Islam mengajarkan pentingnya menghadapi masalah dengan bijaksana dan sabar. Dalam Surat An-Nisa ayat 135, Allah SWT berfirman, "Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan bicarakanlah perkataan yang benar". Hal ini menekankan pentingnya berbicara secara jujur dan terbuka tentang masalah dalam keluarga, bukan menghindarinya dengan bermain *game* atau bentuk eskapisme lainnya.

Di sisi undang-undang yang berlaku di Indonesia, terdapat Undang-Undang Perlindungan Perempuan dan Anak No. 23 Tahun 2004 yang melindungi hak-hak perempuan dan anak dalam keluarga. Undang-undang ini mengatur tentang hak perempuan dan anak untuk terhindar dari kekerasan, termasuk kekerasan yang mungkin timbul akibat ketegangan dalam keluarga akibat masalah yang tidak diatasi dengan baik. Menghindari masalah dengan bermain *game online* atau tindakan eskapisme lainnya dapat mengabaikan pentingnya melindungi hak-hak perempuan dan anak dalam keluarga.

Secara keseluruhan, menggunakan *game online* sebagai bentuk eskapisme dapat memperburuk masalah yang ada dalam keluarga. Dari sudut pandang psikologi, fenomena ini dapat dianggap sebagai strategi koping yang tidak efektif dalam mengatasi masalah. Dari perspektif Islam dan undang-undang di Indonesia, pentingnya menghadapi masalah dengan bijaksana dan jujur ditekankan untuk menciptakan keluarga yang harmonis dan melindungi hak-hak anggota keluarga, terutama hak perempuan dan anak. Oleh karena itu, masalah dalam keluarga perlu dihadapi secara langsung dan konstruktif untuk mencari solusi yang lebih baik dan menjaga keharmonisan keluarga.

#### **8. Kurangnya Komunikasi dan Keterlibatan**

Bermain *game online* sebagai mekanisme koping dapat menyebabkan kurangnya komunikasi dan keterlibatan dengan pasangan atau anggota keluarga lainnya. Responden mungkin lebih terfokus pada permainan dan kurang memperhatikan atau merespons masalah yang dihadapi oleh pasangan atau keluarga. Hal ini dapat menghambat resolusi konflik karena komunikasi yang kurang intens antara anggota keluarga.

Berdasarkan teori komunikasi keluarga, fenomena kurangnya komunikasi dan keterlibatan dengan pasangan atau anggota keluarga lainnya akibat bermain *game online* sebagai mekanisme koping dapat dijelaskan sebagai salah satu bentuk gangguan dalam pola komunikasi

keluarga. Ketika seseorang lebih terfokus pada permainan, perhatian dan waktu yang seharusnya dialokasikan untuk berinteraksi dengan pasangan atau anggota keluarga lainnya menjadi terabaikan. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya saluran komunikasi yang efektif dan berkurangnya keterlibatan emosional dalam keluarga.

Dalam perspektif peran gender, fenomena ini mungkin lebih umum terjadi pada suami, terutama jika permainan online yang dimainkan lebih dominan dilakukan oleh suami. Sebagai pemimpin keluarga, suami memiliki tanggung jawab penting dalam memastikan keterlibatan aktif dan komunikasi yang baik dengan pasangan dan keluarga. Namun, ketika suami lebih terfokus pada bermain *game online*, hal ini dapat mengganggu dinamika keluarga dan peran gender dalam komunikasi.

Dari sudut pandang sistem keluarga, kurangnya komunikasi dan keterlibatan yang disebabkan oleh bermain *game online* dapat mengganggu keseimbangan sistem keluarga. Setiap anggota keluarga memiliki peran dan fungsi mereka masing-masing dalam keluarga, dan kurangnya keterlibatan dari satu anggota keluarga dapat mempengaruhi seluruh dinamika keluarga.

Dari perspektif psikologi, bermain *game online* yang berlebihan dan mengabaikan komunikasi dengan keluarga dapat dianggap sebagai bentuk escapism atau pelarian dari masalah atau

tuntutan kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat mengganggu kesehatan mental individu dan kualitas hubungan dalam keluarga.

Dari perspektif Al-Quran dan Hadits, Islam mendorong komunikasi yang terbuka, jujur, dan penuh pengertian di antara anggota keluarga. Dalam Surat An-Nisa ayat 35, Allah SWT berfirman, "Dan jika keduanya bercita-cita berpisah (cerai), niscaya Allah akan memberikan kelapangan kepada keduanya." Hal ini menekankan pentingnya komunikasi yang baik dan resolusi konflik dengan pendekatan yang bijaksana dalam keluarga.

Dalam undang-undang yang berlaku di Indonesia, tidak ada aturan khusus yang mengatur tentang kurangnya komunikasi dan keterlibatan dalam keluarga akibat bermain *game online*. Namun, dalam berbagai peraturan yang mengatur hak-hak dan kewajiban keluarga, ditegaskan pentingnya memastikan keterlibatan aktif dan komunikasi yang baik antar anggota keluarga.

## **G. Implementasi Teori**

Berdasarkan teori komunikasi keluarga, penting untuk meningkatkan komunikasi yang efektif dan terbuka antar anggota keluarga. Berikut adalah solusi positif yang dapat diimplementasikan.

### **1. Mengadakan Waktu Khusus untuk Berkomunikasi**

Anggota keluarga perlu menyisihkan waktu khusus untuk berkomunikasi secara intensif. Selama waktu ini, anggota keluarga dapat berbicara tentang masalah-masalah yang ada, perasaan masing-masing,

serta berbagi harapan dan keinginan. Dalam diskusi ini, kesadaran akan pentingnya hadir secara mental dan emosional saat berbicara dengan pasangan atau anggota keluarga lainnya harus diperkuat.

Berdasarkan perspektif Al-Quran dan Hadits, komunikasi yang baik dan saling mendengarkan merupakan nilai-nilai yang ditekankan dalam Islam. Surah Ali 'Imran ayat 159 menyatakan, "Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun untuk mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya."

Berdasarkan undang-undang yang berlaku di Indonesia, Undang-Undang Perkawinan mengamanatkan pentingnya komunikasi dan musyawarah antaranggota keluarga dalam menghadapi masalah dan mencari solusi bersama.

Dengan adanya waktu khusus untuk berkomunikasi, anggota keluarga dapat saling mendengarkan, menyampaikan perasaan, dan menyelesaikan masalah secara efektif.

## **2. Membuat Rencana dan Jadwal Bersama**

Suami dan istri dapat membuat rencana dan jadwal bersama untuk membagi tugas dan tanggung jawab dalam keluarga. Dengan demikian,

keterlibatan keduanya dalam memenuhi hak dan kewajiban dalam keluarga dapat terpenuhi dengan lebih baik.

Berdasarkan perspektif Al-Quran dan Hadits, dalam Surah An-Nisa ayat 1 disebutkan, "Hai manusia, bertakwalah kepada Tuhanmu yang telah menciptakan kamu dari seorang diri, dan dari padanya Allah menciptakan istrinya, dan dari pada keduanya Allah memperkembangbiakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain, dan (peliharalah) hubungan silaturrahim. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasi kamu."

Berdasarkan undang-undang yang berlaku di Indonesia, Undang-Undang Perkawinan juga mengatur hak dan kewajiban suami dan istri dalam keluarga. Dengan adanya rencana dan jadwal bersama, suami dan istri dapat saling mendukung dalam memenuhi kewajiban dan tanggung jawab sebagai anggota keluarga yang aktif.

### **3. Menetapkan Batasan dan Waktu Bermain Game**

Penggunaan *game online* perlu dibatasi dan dijadwalkan dengan bijaksana. Suami dapat menetapkan waktu khusus untuk bermain game, sehingga kegiatan tersebut tidak mengganggu kehidupan keluarga secara keseluruhan. Selain itu, perlu memastikan bahwa kegiatan bermain game tidak berdampak negatif pada perekonomian keluarga.

Berdasarkan perspektif Al-Quran dan Hadits, penting untuk menggunakan waktu dengan bijaksana dan tidak berlebihan dalam hal-

hal yang tidak produktif. Surah Al-Isra ayat 26-27 menyatakan, "Dan berilah orang-orang yang ada di bawah tanganmu haknya dan kepada orang yang meminta-minta dan kepada anak-anak yang malang, dan berbuat baiklah kepada tetanggamu yang dekat dan kepada tetanggamu yang jauh, dan kepada teman sejawat, dan kepada orang miskin yang banyak meminta dan kepada anak-anak jalanan yang tidak mempunyai apa-apa. Dan apa saja yang diberikan Allah kepada mereka berupa karunia, maka hendaklah kamu terimalah dengan gembira dan apa saja yang diberikan-Nya kepada kamu berupa harta benda dan kelebihan maka hendaklah kamu terimalah dan bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya."

Berdasarkan undang-undang yang berlaku di Indonesia, penting untuk menjaga kestabilan ekonomi keluarga dan memastikan bahwa kebutuhan keluarga terpenuhi. Dengan menetapkan batasan dan waktu bermain game, suami dapat lebih bijaksana dalam mengelola keuangan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan game online secara berlebihan dalam rumah tangga dapat berdampak sebagai berikut seperti: Terjadinya pertengkaran dengan intensitas yang sering, hak dan kewajiban suami isteri tidak terpenuhi, perekonomian keluarga terpengaruh, hak anak tidak terpenuhi, pengaruh terhadap peran dalam keluarga, dampak pada kualitas hubungan keluarga, eskapisme dan memperburuk masalah, kurangnya komunikasi dan keterlibatan antar anggota keluarga

Penggunaan *game online* secara berlebihan juga dapat berpengaruh terhadap pemenuhan hak dan kewajiban dalam keluarga. Beberapa responden mengalami ketidakpenuhan kewajiban suami terhadap istri dan anak, seperti memberi kasih sayang, memberi nafkah, dan menghabiskan *qualitytime* bersama keluarga.

## B. Saran

1. Penggunaan *game online* secara berlebihan dalam rumah tangga tanpa kontrol yang baik dapat menyebabkan dampak yang serius, maka bagi setiap anggota keluarga bijaklah dalam menyikapi penggunaan *game online* secara berlebihan.
2. Jika dalam penggunaan *game* dalam rumah tangga dapat merubah pola hubungan antar anggota keluarga yang lainya maka segera di peringatkan dan di beri nasihat tentang dampak buruknya bermain *game online*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawalia, K. The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, Vol. 12 No 2, Oktober 2020.
- Ali, M. I. Right and obligations of husband and wife according to Islamic law in constructing a family. *Al Mashaadir Journal*, Vol. 3 No.2, 2022
- Asman, "Moderasi hukum keluarga Islam dalam hak dan kewajiban orang tua terhadap anak di era digital 4.0". Solok: CV. Mitra Cendekia Media, 2022
- Arituko .Suharsimi, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*, Jakarta : Bina Aksara, 1997
- Anwar .Khairul, Pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar siswa", *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surabaya Pendidikan Sosiologi Fakultas Agama Islam 2011
- Agus Widodo dkk, *Pengantar Statistika*, Malang : UB Press, 2017
- Ayu Setianingsih, "Game online dan efek problematikanya terhadap motivasi belajar siswa", *Skripsi*, Universitas Negeri Raden Intan Lampung (UIN RIL) Bimbingan Konseling Islam fakultas Dakwah dan Ilmu Komunisasi, 2017
- Cahyono, A. S" *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*" Vol. 9 No.1, 2016
- Back, M. D. Personality and Social Interaction : Social Interaction Process and Personality. Dalam *The Hand book of Personality Dynamics and Processes*, University of Münster, Germany, 2021
- Cahyono, A. S" *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*" Vol. 9 No.1, 2016
- Cole, H., & Griffiths, M. D. Social interactions in massively multi player online role-playing gamers. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(4), 575–583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>. 2007
- Coyne, S. M., Padilla-Walker, L. M., & Howard, E.. Emerging in a digital world: A decade review of media use, effects, and gratifications in emerging adulthood. *Emerging Adulthood*, 1(2), 125–137. <https://doi.org/10.1177/2167696813479782>, 2013
- Dafermos, M. Relating dialogue and dialectics: A philosophical perspective. *Dialogic Pedagogy*, 6, A1–A18. <https://doi.org/10.5195/dpj.2018.189>, 2018

- Firmannandya, A., Prasetyo, D., & Safitri, R. The effect to playing online games on family communication pattern. *Jurnal Studi Komunikasi*, 5(2), 336–348. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i2.3257>, 2021
- Franceschi-Bicchierai, L. *Inside The 'World's Largest' Video Game Cheating Empire*. <https://www.vice.com/en/article/93ywj3/inside-the-worlds-largest-video-game-cheating-empire>, 2021
- Graziano, W. G., Jensen-Campbell, L. A., & Hair, E. C. Perceiving interpersonal conflict and reacting to it: The case for agreeableness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(4), <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.4.820>, 1996
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>, 2012
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Ortíz de Gortari, A. B. Video games as therapy. *International Journal of Privacy and Health Information Management*, 5(2), <https://doi.org/10.4018/ijphim.2017070105>, 2017
- Harahap, J. Y. Hubungan antara kontrol diri dengan ketergantungan internet di pustaka digital perpustakaan daerah Medan. *Jurnal Edukasi*, 3(2), 131–145. 2017
- Hertlein, K. M., & Hawkins, B. P. Online gaming issues in offline couple relationships: A primer for marriage and family therapists (MFTs). Dalam *Qualitative Report* (Vol. 17, Nomor 8). Peace and Conflict Studies. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2012.1804>, 2012
- Husni Wakhyudin, Safitri, Rezy, Veryliana Purnamasari,. Dampak *Game online* Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa, *International Journal of Natural Sciences and Engineering*. Volume 4, Number 1, Tahun 2020, pp. 30-38P-2. 2020
- H., Pongoliu, H., Syariah, F., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2017). *Al-Mizan Family of Sakinah, Mawaddah, Warahmah in the Concept of Islamic Marriage*. 13(1), 1–16. <https://doi.org/10.30603/am.v13i1.905>, 2017
- Hasan .M. Iqbal, *Metode Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta : Ghalian Indonesia, 2002  
<https://ppid.purbalinggakab.go.id/kecamatan-padamara/>
- ISSN: 2615-1383 E-ISSN: 2549-6395 Open Access:  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE>
- Irawan, Prastya *Logika dan Prosedur Penelitian*, Jakarta : Setiawan Pers , 1999
- Johannes, N., Vuorre, M., & Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*, 8(2). <https://doi.org/10.1098/rsos.202049>

- Juliansyah Noor, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, Jakarta:Kecana, 2017
- Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2014). Playing for social comfort: Online video gameplay as a social accommodator for the insecurely attached. *Computers in Human Behavior*, 53, 556–566. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.004>
- Kowert, R., Vogelgesang, J., Festl, R., & Quandt, T. (2015). Psychosocial causes and consequences of online video gameplay. *Computers in Human Behavior*, 45, 51–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.074>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 1–20. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
- Khotimah .Husnul, “Dampak Penggunaan Handphone Dalam Pelaksanaan Ibadah”, *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 11(UIN RIL) Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, 2017
- Kementerian Agama RI, 2022. *AL-Qur'an dan terjemahnya*. Jakarta, Lentera Optima Pustaka
- Karmanis dan Karjono, *Metode Penelitian*, (Semarang: CV.Pilar Nusantara, 2020
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Mardalis, *Metode Penelitian*, Jakarta : Bumi Aksara, 2009
- Ondang dkk.. Gilbert Luis “*Dampak Game online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*” Vol. 13 No. 2 / April – Juni 2020. hal.6. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta, 1989
- Redmond, D. L. (2010). *The effect of video games on family communication and interaction*. <https://lib.dr.iastate.edu/etd/11614>
- Paavilainen, J., Hamari, J., Stenros, J., & Kinnunen, J. (2013). Social network games: Players' perspectives. *Simulation and Gaming*, 44(6), 794–820. <https://doi.org/10.1177/1046878113514808>
- Prayoga, Arif, “Pengaruh minat bermain game mobile legends terhadap kemampuan problem solving siswa kelas viii di sekolah menengah pertama muhammadiyah 3 purwokerto tahun pelajaran 2018/2019”. *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN purwokerto, 2019

- Roflin dkk. Eddy, Populasi, Sampel, variabel dalam penelitian dokter, Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management, 2019
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 347–363. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>, 2006
- Suryanti, R., N. (2015), “Dampak Positif dan Negatif Permainan Game online di kalangan Pelajar”, *Journ FISIP* volume 2 No.2, 8.
- Safitri, R., Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. Dampak *game online* PUBG terhadap perilaku prokrastinasi siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30–38. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE>, 2020
- Septianingsih, A. *Game online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung*. 2018
- Soekanto, Soejono, Pengantar Penelitian Hukum, Jakarta: UI Press, 2007
- Saifuddin Azwar, Metode Penelitian, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009
- Salim dan Syahrudin, Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Cipta Pustaka Media, 2012
- Suryabata, Sumardi, Metode Penelitian, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010
- Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya,
- Tambling, R. R., Tomkunas, A. J., Russell, B. S., Horton, A. L., & Hutchison, M.. Thematic Analysis of Parent–Child Conversations About COVID-19: “Playing It Safe.” *Journal of Child and Family Studies*, 30(2), 325–337. <https://doi.org/10.1007/s10826-020-01889-w>, 2021
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di Kota Bandar Lampung tahun 2019. *Psyche: Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 1(2), 2019
- T, Elizabeth, Dkk., Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019, *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, Vol. 1 No.2. 2019
- UU Perkawinan Nomor 1 Tahun 1974
- UU Perlindungan anak Nomor 35 Tahun 2014
- UU Tentang penghapusan segala bentuk diskriminasi terhadap wanita Nomor 7 Tahun 1984

Wahyuni, Sri Adiningtyas. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Gameonline*”Availableonlineat [www.journal.unrika.ac.id](http://www.journal.unrika.ac.id)Jurnal KOPASTA, 4 (1). 2017

Wahyuni Sri, “*Kontroversi Perkawinan Beda Agama Di Indonesia,*” Al-Risalah 14, no. 02 (2018): 293, <https://doi.org/10.30631/al-risalah.v14i02.452>.

Yanti, Juli Harahap, Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan, Jurnal Edukasi Vol. 3 No.2, 2017

ZuchriAbdussamad, Metode Penelitian Kualitatif, Makasar: CV Syakir Media Press , 2021



## LAMPIRAN

### 1. Dokumentasi Wawancara dengan narasumber Aziz Fakhurridho. S.sos



### 2. Dokumentasi wawancara dengan saudara Faldi subarkah



### 3. Dokumentasi wawancara dengan saudara Septian Angga Pangestu



### 4. Dokumentasi wawancara dengan pegawai P3N



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : ANDIANTO
2. NIM : 1917302098
3. Tempat/Tgl. Lahir : Purbalingga, 20 Mei 2000
4. Alamat Rumah : Dawuhan Rt 03 Rw 05, Padamara, Purbalingga
5. Nama Orang Tua
  - a. Nama Ayah : Winanto
  - b. Nama Ibu : Rumbini

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. TK/PAUD : -
  - b. SD/MI, tahun lulus : SD Negeri 1 Dawuhan
  - c. SMP/MTs, tahun lulus : Mts Ma'arif Nu 02 Karangklesem
  - d. SMA/MA, tahun lulus : MA Negeri Purbalingga
  - e. S.1 tahun masuk : UIN SAIZU (Sedang di tempuh)
2. Pendidikan Non-Formal (jika ada)
  - a. Madrasah Diniyah Al-Kholoqiyah
  - b. Ponpes Roudlotul Muta'alimin Peniron, Bojongsari, Purbalingga

### C. Pengalaman Organisasi (jika ada)

1. IPNU-IPPNU tingkat ranting dan PAC Padamara
2. PASKIBRA MAN PURBALINGGA
3. ROHIS NURUL 'ILMI MAN PURBALINGGA

Purwokerto, 20 Juli 2023

(ANDIANTO)  
NIM. 1917302098