

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Remaja yang memiliki usia rentang 12-21 tahun merupakan masa di mana remaja diharapkan lebih banyak bersosialisasi dengan lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, maupun keluarga agar tidak munculnya sikap apatis pada remaja. Jika hal tersebut terlupakan, maka remaja akan memiliki ketidakmampuan dalam berkomunikasi yang efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal, serta tidak dapat menjalin hubungan baik (bersosialisasi) dengan orang lain, sehingga menyebabkan remaja tidak mengalami saat-saat yang menyenangkan seperti yang dinikmati oleh teman-teman sebayanya.<sup>1</sup>

Sikap apatis adalah ketidakpedulian individu di mana mereka tidak menanggapi rangsangan kehidupan emosional, sosial maupun fisik.<sup>2</sup> Sikap apatis merupakan sikap tunduk bahkan mati rasa terutama hal menyangkut isu sosial, ekonomi, lingkungan, dan politik. Pada remaja, sikap apatis ditunjukkan dengan kurangnya kesadaran, kepedulian dan bahkan sikap tidak tanggung jawab sosial yang dapat berpengaruh pada kondisi lingkungan sekitar.<sup>3</sup>

Dalam kehidupannya manusia dilarang untuk memiliki sikap apatis karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak akan terhindar dari interaksi dengan sesamanya. Hubungan manusia dengan sesamanya

---

<sup>1</sup> Achmad Kurnia Firmansyah Dan Juariyah. "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Sikap Apatitis Dan Anti Sosial Pada Remaja Di Kabupaten Jember (Studi Pada 3 Game Center Kec. Sumbersari)". *Artikel Jurnal*. (Jember: Universitas Muhammadiyah Jember, 2021). Hal 6.

<sup>2</sup> Alwisol. *Psikologi Kepribadian*. (Malang: UMM Press, 2009). Hal: 66.

<sup>3</sup> Achmad Kurnia Firmansyah Dan Juariyah. "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Sikap Apatitis Dan Anti Sosial Pada Remaja Di Kabupaten Jember (Studi Pada 3 Game Center Kec. Sumbersari)". *Artikel Jurnal*. (Jember: Universitas Muhammadiyah Jember, 2021). Hal 3.

merupakan anugrah dari Allah SWT. Manusia dapat saling tolong-menolong demi menggapai kebaikan bersama. Rasulullah SAW telah mengajarkan kita agar melekatkan sikap peduli pada diri dan menghindari sikap apatis atau acuh tak acuh, hingga melahirkan motivasi indah dalam mengobati setiap kepelikan yang dihadapi oleh sesama. Ikhtiar, doa, dan tawakal yang maksimal karena-Nya pun menjadi kunci utama lahirnya solusi setiap kepelikan. Sungguh Allah melarang kita bersikap apatis dan menganjurkan kepada kita agar mengedepankan rasa peduli. Sikap apatis hanya akan membuat diri kita rapuh tak bermakna. Bahkan, hingga menjauh dari kasih sayang-Nya.<sup>4</sup>

Dari data yang didapatkan oleh peneliti bahwasannya kemunculan sikap apatis pada remaja kelas X SMAN 1 Jombang bukan hanya pada satu aspek kegiatan remaja namun di sini peneliti menemukan masalah yang cukup kompleks, yaitu banyaknya remaja yang tidak memperdulikan keadaan lingkungan sekitarnya dan tidak memperhatikan keadaan teman sekelasnya, serta beberapa remaja lebih suka melakukan aktivitasnya secara individual, dan bahkan ada pula sebagian remaja apatis terhadap hasil belajarnya.<sup>5</sup> Alwisol dalam hal ini menjelaskan bahwa apatis sebagai suatu keadaan ketidakpedulian, di mana seorang individu tidak menanggapi rangsangan kehidupan emosional, sosial atau fisik.<sup>6</sup>

Saat ini kita dapat melihat banyaknya fenomena *individualistic* yang terjadi di lingkungan sekolah.<sup>7</sup> Hal ini dapat dilihat dari perkembangan globalisasi, di mana semakin pesatnya kemajuan teknologi, salah satunya yaitu *game online* yang berdampak pada timbulnya sikap apatis (acuh tak acuh) individu terhadap orang lain. Individu mulai asik dengan dirinya sendiri dan tidak memperhatikan orang lain. Hal ini, sering kita dengar di lingkungan

---

<sup>4</sup> Khotibul Umam Dan Abdul Muhid. "Sisi Negatif *Game Online* Perspektif Islam Dan Psikologi Islam". *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*. Vol. 5 No. 2. 2020. Hal 163.

<sup>5</sup> Hasil Wawancara Pada Beberapa Remaja Kelas X SMAN 1 Jombang (Kamis, 16 Juni 2022).

<sup>6</sup> Alwisol. *Psikologi Kepribadian*. (Malang: UMM Press, 2009). Hal 66.

<sup>7</sup> Silva Ardiyanti. "Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Role *Playing* Terhadap Kepedulian Sosial Sesama Teman Sebaya Di SMA Swasta Islam Azizi Medan T.A. 2016/2017. *Skripsi*. (Medan: UIN Sumatera Utara, 2017). Hal 1.

sekolah di mana remaja mengatakan “memang aku pikirin itu masalahmu bukan masalahku”.<sup>8</sup>

Permainan *game online* di Indonesia, banyak digemari oleh mereka dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan yang sudah dewasa. Hampir seluruh kalangan remaja mengenal *game online*. Mereka cukup mendominasi pada permainan ini, sehingga bisa dikatakan *game online* pada kalangan remaja sudah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan.<sup>9</sup> *Game online* yang banyak diminati oleh para remaja sekarang ini adalah *game online free fire battlegrounds*. *Game online* ini merupakan salah satu *game online* yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game online* ini memiliki daya tariknya yang membuat para remaja betah berlama-lama di depan *smartphone*. Permainan *game online* ini yang mengasyikkan, membuat para remaja yang memainkannya menjadi lupa waktu, lupa diri, dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan sekitar mereka.<sup>10</sup>

Menurut Buchari dalam penelitiannya ada beberapa faktor yang menyebabkan tumbuhnya sikap apatis pada remaja, di mana salah satu faktornya yaitu adanya intensitas bermain *game online* yang tinggi pada remaja. Karakter remaja yang masih suka bermain menjadikan remaja menjadi korban sarana hiburan *game online*. Remaja yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi akan mempengaruhi kepeduliannya terhadap teman sebayanya.<sup>11</sup>

Intensitas bermain *game online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat).<sup>12</sup> Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game online*,

---

<sup>8</sup> Ibid. Hal 1-2.

<sup>9</sup> Achmad Kurnia Firmansyah Dan Juariyah. “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Sikap Apatis Dan Anti Sosial Pada Remaja Di Kabupaten Jember (Studi Pada 3 Game Center Kec. Sumpalsari)”. *Artikel Jurnal*. (Jember: Universitas Muhammadiyah Jember, 2021). Hal 3.

<sup>10</sup> Shelly Furqan. Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa UAD IAIN Bengkulu)”. *Skripsi*. (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2020). Hal 3.

<sup>11</sup> Buchari Alma dkk. *Pembelajaran Studi Sosial*. (Bandung: Alfabeta, 2010). Hal 209.

<sup>12</sup> Ashari M. Hafi. *Kamus Psychology*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1996). Hal 297.

berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game onlinenya*. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game onlinenya*.<sup>13</sup> Intensitas bermain *game online* dikatakan tinggi apabila bermain *game online* dengan intensitas waktu lebih dari 5 jam perhari, bermain *game online* dengan intensitas waktu 3-5 jam perhari tergolong sedang, dan bermain *game online* dengan intensitas waktu 1-2 jam perhari tergolong rendah.<sup>14</sup>

Dari data yang didapatkan oleh peneliti bahwasannya banyak remaja kelas X SMAN 1 Jombang yang memiliki intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* yang tinggi. Beberapa remaja mengatakan bahwa setiap harinya mereka menghabiskan waktu luang lebih dari 5 jam untuk bermain *game online free fire battlegrounds*. Ketika di rumah mereka lebih banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online free fire battlegrounds* dan bahkan tidak jarang mereka berbohong kepada orangtua mengenai berapa lama mereka bermain *game online free fire battlegrounds*. ketika di sekolah mereka menggunakan waktu istirahat dan jam pelajaran kosong untuk bermain *game online free fire battlegrounds*.<sup>15</sup>

Intensitas bermain *game online* yang tinggi pada remaja bisa dikatakan berlebih-lebihan dan terus menerus bermain *game online*. Dalam Islam disebut sebagai *israf* yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah berlebih-lebihan. Asal kata dari *israf* adalah *sarafa* yang artinya melampaui batas atau menyimpang dari hal-hal yang semestinya. Islam telah menjelaskan dalam Al-Qur'an bahwa sikap *israf* dan beberapa pencegahannya adalah agar manusia menghindari sikap *israf*. Salah satu upaya pencegahannya adalah dengan memberikan pendidikan Islam sejak dini. Tingginya intensitas bermain *game*

---

<sup>13</sup> Desy Permata Sari Nugroho. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers". *Skripsi*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020). Hal 43.

<sup>14</sup> Nahdiatul Husna Dkk. "Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat". *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol. 4 No. 3. Mei 2017. Hal 4.

<sup>15</sup> Hasil Wawancara Pada Beberapa Remaja Kelas X SMAN 1 Jombang (Kamis, 16 Juni 2022).

*online* juga bisa dikatakan merugikan diri sendiri, karena dapat melalaikan aktifitas yang lain hanya untuk bermain *game online*.<sup>16</sup>

Seorang peneliti dari Tokyo's Nihon University pada tahun 2017 melakukan studi tentang efek tingginya intensitas bermain *game online* terhadap aktifitas otak. Hasilnya menunjukkan terjadinya penurunan gelombang betha pada kelompok yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi. Penurunan gelombang betha menyebabkan *gamer* mudah marah, sulit berkonsentrasi, dan mengalami gangguan sosialisasi.<sup>17</sup>

Remaja yang telah terpengaruh oleh intensitas bermain *game online* yang tinggi, akan mengakibatkan individu kurang belajar dalam berkomunikasi baik verbal ataupun nonverbal dengan lingkungan sekitar karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Jika hal tersebut terus dilakukan secara terus-menerus, maka remaja cenderung akan memiliki sikap apatis terhadap lingkungan di sekitar mereka. Dalam lingkungan keluarga, individu kurang dapat menjalin hubungan baik dengan seluruh anggota keluarganya, sehingga dapat menimbulkan kurangnya rasa tanggung jawab terhadap keluarga.<sup>18</sup>

Penelitian yang dilakukan Fauziah menjelaskan bahwa, apabila remaja tidak bisa mengontrol diri, tingginya intensitas bermain *game online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak negatif yang muncul diantaranya adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini. Dampak sosialnya, intensitas bermain *game online* yang tinggi membuat remaja acuh tak acuh, apatis dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.<sup>19</sup>

---

<sup>16</sup> Nurul Arifin Dan Wiryo Nuryono. "Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online Dalam Prespektif Islam Dan Cara Penanganannya". *Artikel Jurnal*. (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2021). Hal 620.

<sup>17</sup> Syahrhan Ridwan. "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol 1 No. 1. 2015. Hal 85.

<sup>18</sup> Desy Permata Sari Nugroho. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers". *Skripsi*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020). Hal 7.

<sup>19</sup> Fauziah. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja". *Journal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1 No. 3. 2013. Hal 7.

Young dalam penelitiannya mengungkap bahwa *game online* dapat mengakibatkan individu memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi, di mana individu yang bermain *game online* akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan sehari-hari hanya untuk bermain *game online*, sehingga hal ini menyebabkan individu tersebut jarang untuk berpartisipasi sosial dan tanpa disadari hal ini juga dapat memicu individu tersebut menjadi acuh tak acuh atau apatis terhadap lingkungan sekitarnya.<sup>20</sup> Sanders dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa penggunaan internet bisa mengakibatkan pada pengisolasian sosial sehingga mengakibatkan hubungan dengan keluarga dan teman sebaya menjadi tidak baik. Akibat dari isolasi yang terjadi karena intensitas menggunakan internet (termasuk bermain *game online*) yang tinggi bisa mengakibatkan remaja tidak bisa berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya dan mereka juga menjadi cuek, apatis, dan acuh tak acuh terhadap lingkungan sosialnya.<sup>21</sup>

Dari data yang didapatkan oleh peneliti remaja kelas X SMAN 1 Jombang yang memiliki intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* yang tinggi cenderung memiliki sikap apatis terhadap orang-orang yang ada di sekitarnya. Hal ini tampak ketika jam istirahat beberapa remaja laki-laki memilih tetap berada di kelas untuk bermain *game online free fire battlegrounds* dari pada berkumpul dengan teman-temannya. Saat sedang berkumpul bersama, mereka cenderung sibuk bermain *game online free fire battlegrounds* masing-masing. Ketika mereka sudah fokus bermain *game online free fire battlegrounds* mereka sering tidak menghiraukan hal-hal yang terjadi disekelilingnya. Terkadang mereka juga lambat merespon dan tidak melihat siapa seseorang yang mengajak dirinya berbicara. Bahkan mereka merasa nilai akademiknya menurun setelah sering memainkan *game online free fire battlegrounds*.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Young Dkk. "Cyber-Disorders: The Mental Health Concern For The New Millennium". *Cyber Psychology & Behavior*. Vol. 3 No. 5. 2000. Hal 475.

<sup>21</sup> Sanders Dkk. "The Relationship Of Internet Use To Depression And Social Isolation Among Adolescents". *Journal Adolescence, Summer*. Vol. 35. No. 138. 2000. Hal 237.

<sup>22</sup> Hasil Wawancara Pada Beberapa Remaja Kelas X SMAN 1 Jombang (Kamis, 16 Juni 2022).

Bedasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam lagi mengenai permasalahan dan fenomena tersebut. Untuk memperoleh gambaran yang jelas, maka peneliti menuangkan rencana penelitian ini dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online Free Fire Battlegrounds* Terhadap Sikap Apatis Pada Remaja Di SMAN 1 Jombang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan ialah:

1. Bagaimana gambaran intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* pada remaja di SMAN 1 Jombang?
2. Bagaimana gambaran sikap apatis pada remaja di SMAN 1 Jombang?
3. Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* terhadap sikap apatis pada remaja di SMAN 1 Jombang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang beserta dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui gambaran intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* pada remaja di SMAN 1 Jombang.
2. Untuk mengetahui gambaran sikap apatis pada remaja di SMAN 1 Jombang.
3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* terhadap sikap apatis pada remaja di SMAN 1 Jombang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini memiliki beberapa manfaat, antara lain ialah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi, ide ataupun data tambahan dalam memberikan referensi khususnya dalam bidang psikologi.

## 2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi subjek, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bahwasannya sikap apatis dapat dipengaruhi oleh faktor intensitas bermain *game online free fire battlegrounds*.
- b. Bagi lembaga, penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk lebih memahami bagaimana seharusnya langkah yang diambil agar tidak ada lagi remaja di SMAN 1 Jombang yang memiliki sikap apatis karena pengaruh intensitas bermain *game online free fire battlegrounds*.
- c. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam penelitian selanjutnya. Dalam tema yang sama maupun tema yang berbeda, atau dengan subjek yang sama maupun berbeda agar terbentuk pembaharuan dan lebih bervariasi.

## E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian, yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis dikatakan sebagai jawaban sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang sudah relevan, namun belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data.<sup>28</sup> Sehingga hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak ada pengaruh secara signifikan intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* terhadap sikap apatis pada remaja di SMAN 1 Jombang.

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* terhadap sikap apatis pada remaja di SMAN 1 Jombang.

---

<sup>28</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2017). Hal 63.



## F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan anggapan-anggapan dasar suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.<sup>29</sup> Asumsi atau anggapan dasar ini adalah suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau teori sementara yang belum dibuktikan.

Bedasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Sikap apatis yang dimiliki oleh remaja di SMAN 1 Jombang dapat disebabkan oleh pengaruh intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* yang dimiliki remaja.
2. Sikap apatis yang dimiliki oleh remaja di SMAN 1 Jombang tidak disebabkan oleh pengaruh intensitas bermain *game online free fire battlegrounds*, namun disebabkan oleh faktor lain.

## G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dapat berbentuk definisi operasional variabel yang akan digunakan untuk penelitian. Definisi operasional sendiri merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat sesuatu yang dapat diamati. Secara tidak langsung definisi operasional akan menunjuk alat pengambilan data yang cocok digunakan atau suatu istilah yang kongkret suatu variabel dalam penelitian.<sup>30</sup> Definisi operasional dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sikap Apatis

Apatisme adalah serapan dari bahasa Inggris, yaitu *apathy*. Kata tersebut diadaptasi dari bahasa Yunani, yaitu *apathes* yang berarti tanpa perasaan. Dalam istilah psikologi sikap apatis merupakan keadaan

---

<sup>29</sup> STAIN Kediri. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. (Kediri: STAIN Press, 2016). Hal 71.

<sup>30</sup> Ibid. Hal 72.

ketidakpedulian, di mana seorang individu tidak menanggapi rangsangan kehidupan emosional, sosial, maupun fisik.<sup>31</sup>

Pada remaja, sikap apatis yang muncul memiliki gejala kurang kesadaran, kepedulian dan bahkan sikap tidak tanggung jawab sosial yang dapat berpengaruh pada kondisi lingkungan sekitar. Dampak sikap apatis adalah kurangnya kontrol sosial, seseorang yang memiliki sikap apatis cenderung sulit untuk berkembang menjadi lebih baik karena kurangnya kesadaran atau kepedulian terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Sebagai makhluk sosial seharusnya dalam melakukan aktivitas, setiap individu membutuhkan individu lain dalam kehidupannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, hal ini menandakan bahwasanya manusia sebagai makhluk sosial memiliki ikatan saling ketergantungan satu sama lain.<sup>32</sup> Oleh sebab itu individu dituntut untuk keluar dari zona apatis dengan cara lebih memahami tentang hakikat manusia yang pada dasarnya saling membutuhkan satu sama lain.

## 2. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas bermain *game online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game onlinenya*. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game onlinenya*.<sup>34</sup>

---

<sup>31</sup> Alwisol. *Psikologi Kepribadian*. (Malang: UMM Press, 2009). Hal 66.

<sup>32</sup> Sarlito Wirawan Sarwono. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. (Jakarta: Rajawali, 1970). Hal 13.

<sup>33</sup> Ashari M. Hafi. *Kamus Psychology*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1996). Hal 297.

<sup>34</sup> Desy Permata Sari Nugroho. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers". *Skripsi*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020). Hal 43.

## H. Telaah Pustaka

Telaah pustaka adalah penjelasan mengenai judul dan isi singkat kajian-kajian yang pernah dilakukan, buku-buku atau tulisan-tulisan yang terkait dengan masalah yang akan diteliti. Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian sebelumnya dengan tema yang relevan, maka di dapat beberapa temuan dari beberapa tema tersebut.

Pertama, skripsi oleh Desy Permata Sari Nugroho dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Kecenderungan Agresivitas *Gamers*”.<sup>35</sup> Tujuan penelitian di atas yaitu mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kecenderungan agresivitas *gamers*. Penelitian di atas menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasi. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kecenderungan agresivitas *gamers*. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan subjek penelitiannya adalah remaja. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah pada variabel bebas dan variabel terikatnya. Variabel bebas penelitian di atas adalah intensitas *bermain game online* sedangkan, variabel bebas penelitian ini adalah intensitas bermain *game online free fire battlegrounds*. Variabel terikat penelitian di atas adalah kecenderungan agresivitas *gamers* sedangkan, variabel terikat penelitian ini adalah sikap apatis.

Kedua, skripsi oleh Mohammad Fakhrihal Afidataman dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pada Program Studi Bimbingan Konseling Tahun Akademik 2019-2020 Universitas Pancasakti Tegal”.<sup>36</sup> Tujuan penelitian di atas adalah mengetahui ada tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa, ada pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial. Persamaan

---

<sup>35</sup> Ibid. Hal i.

<sup>36</sup> Mohammad Fakhrihal Afidatama. “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksisosial Mahasiswa Pada Program Studi Bimbingan Konseling Tahun Akademik 2019-2020 Universitas Pancasakti Tegal”. *Skripsi*. (Tegal: Universitas Pancasakti Tegal, 2020). Hal i.

penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah pada variabel bebas, variabel terikat, dan subjek penelitiannya. Variabel bebas penelitian di atas adalah intensitas bermain *game online* sedangkan, variabel bebas penelitian ini adalah intensitas bermain *game online free fire battlegrounds*. Variabel terikat penelitian di atas adalah interaksi sosial sedangkan, variabel terikat penelitian ini adalah sikap apatis. Subjek penelitian pada penelitian di atas adalah mahasiswa sedangkan, pada penelitian ini adalah remaja.

Ketiga, skripsi oleh Muslim dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godang Kab. Grobongan”.<sup>37</sup> Tujuan penelitian di atas adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap akhlak remaja. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap akhlak remaja. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan subjek penelitiannya adalah remaja. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah pada variabel bebas dan variabel terikatnya. Variabel bebas penelitian di atas adalah intensitas bermain *game online* sedangkan, variabel bebas penelitian ini adalah intensitas bermain *game online free fire battlegrounds*. Variabel terikat penelitian di atas adalah akhlak remaja sedangkan, variabel terikat penelitian ini adalah sikap apatis.

Keempat, artikel jurnal oleh Achmad Kurnia Firmansyah dan Juariyah dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Sikap Apatitis Dan Anti Sosial Pada Remaja Di Kabupaten Jember (Studi Pada 3 Game Center Kec. Sumbersari)”.<sup>38</sup> Tujuan penelitian di atas adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kecanduan *game online* dengan

---

<sup>37</sup> Muslim. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godang Kab. Grobongan”. *Skripsi*. (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2019). Hal i.

<sup>38</sup> Achmad Kurnia Firmansyah Dan Juariyah. “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Sikap Apatitis Dan Anti Sosial Pada Remaja Di Kabupaten Jember (Studi Pada 3 Game Center Kec. Sumbersari)”. *Artikel Jurnal*. (Jember: Universitas Muhammadiyah Jember, 2021). Hal i.

sikap apatis dan anti sosial pada remaja. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan sikap apatis dan anti sosial pada remaja. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan subjek penelitiannya adalah remaja. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah pada variabel bebas dan variabel terikatnya. Variabel bebas penelitian di atas adalah kecanduan *game online* sedangkan, variabel bebas penelitian ini adalah intensitas bermain *game online free fire battlegrounds*. Variabel terikat penelitian di atas ada dua yaitu sikap apatis dan anti sosial sedangkan, variabel terikat penelitian ini hanya ada satu yaitu sikap apatis.