

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Sikap Apatis

1. Pengertian Sikap Apatis

Apatis berasal dari kata *apatheia*, yaitu dari *a* yang berarti tanpa dan *pathos* atau *pathe* berarti perasaan, jadi apatis adalah tanpa perasaan, acuh tak acuh.¹ Dalam istilah psikologi sikap apatis merupakan keadaan ketidakpedulian, di mana seorang individu tidak menanggapi rangsangan kehidupan emosional, sosial, maupun fisik.² Menurut Selviana, sikap apatis merupakan istilah psikologi untuk keadaan ketidakpedulian di mana seorang individu tidak menanggapi rangsangan emosional, sedangkan menurut sosial kesehatan mendefinisikan apatis sebagai seorang individu yang ditandai dengan ketidaktetarikan, ketidakpedulian atau ketidakpekaan terhadap peristiwa serta kurangnya minat atau keinginan.

Heymans menyatakan bahwa seorang yang memiliki sikap apatis memiliki aktivitas yang lamban, menyukai cara yang mudah, suka berfikir panjang, memiliki kebiasaan malas, dan cenderung tidak suka berbuat sesuatu, sosiabilitas yang lemah, suka berdamai, afeksinya konstan, suka menarik diri, acuh tak acuh terhadap pendapat orang lain, kaku, beku, berpegang secara mati-matian pada kesenangannya, bersikap tertutup, suka menyendiri, dan seorang individu yang sangat menjemukan. Sementara itu, Alwisol menyatakan bahwa ciri-ciri seseorang yang bersikap apatis adalah sebagai berikut: (a) Menifestasi kepribadian otoriter, (b) Putus asa, (c) Tidak percaya, dan (d) Tidak berdaya menarik diri dari kegiatan.³

¹ Krisnila Dan Andi Riswandi. "Analisis Sikap Apatis Peserta Didik Kelas XI SAR-1 Di SMKN 2 Palangka Raya". *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol. 3 No. 2. April 2017. Hal 33.

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

³ Ibid. Hal 33.

Dalam kamus, Arab-Indonesia, apatis dalam bahasa Arabnya adalah *بُلْعَمِي* yang artinya acuh tak acuh, tidak peduli.⁴ 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 merupakan anugrah dari Allah SWT. Manusia dapat saling tolong-menolong demi menggapai kebaikan bersama. Dari Abdullah Bin Amru RA beliau mendengar Rasulullah SAW bersabda:

الرَّاحِمُونَ يَرْحَمُهُمُ الرَّحْمَنُ تَبَارَكَ وَتَعَالَى إِرْحَمُوا مَنْ فِي الْأَرْضِ يَرْحَمَكُم مَّن فِي السَّمَاءِ

Artinya: *“Para penyayang akan disayangi oleh Ar-Rahman. Sayangilah penduduk bumi maka kalian akan disayangi oleh siapa saja yang di langit”*. (HR Abu Daud).

Hadis ini menjelaskan pentingnya meneguhkan sikap peduli. Ikhtiar mengendalikan diri agar dapat memahami apa yang dirasakan oleh sesama karena sikap peduli menjadi wujud keimanan dan ketakwaan serta menjadi simbol yang baik mengenai kasih sayang bagi sesama. 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.⁵

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. Maka, sikap peduli sangat esensial bagi berlangsungnya kehidupan di muka bumi. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Ma'idah ayat 2:

⁴ Mahmud Yunus. *Kamus Arab Indonesia*. (Jakarta: Mahmud Yunus, 2007). Hal 29.

⁵ Delvia sugesti. “Mengulas Tolong Menolong Dalam Prespektif Islam”. *Jurnal PPKN & Hukum*. Vol. 14 No. 2. Oktober 2019. Hal 109.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۗ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ

شَدِيدُ الْعِقَابِ (٢)

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya”. (QS. Al-Maidah: 2).⁶

Sikap peduli melekat pada pribadi mukmin sejati yang diwujudkan dalam aksi saling membantu dan tolong-menolong, serta membuang jauh-jauh keangkuhan dan sikap apatis. Allah SWT berfirman:

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

(١٨)

Artinya: “Dan, janganlah kamu memalingkan wajah dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi dengan angkuh. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri”. (QS. Luqman: 18).⁷

Ibnu Katsir di dalam kitabnya Tafsir *Al-Qur'an Al-'Azhim* mengemukakan, ayat ini memerintahkan agar kita tidak menjadi orang yang angkuh, bersikap apatis, keras kepala, dan berbuat sewenang-wenang hingga mengundang murka-Nya. Maka, sungguh beruntung bagi orang-orang yang menjadikan sikap peduli sebagai resep istimewa dalam mewujudkan keharmonisan antarsesama. Rasa peduli menghadirkan solusi setiap kesedihan dan pedoman kebahagiaan bagi kehidupan manusia di muka bumi.⁸

⁶ Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemah*. Hal 106.

⁷ Ibid. Hal 412.

⁸ Delvia sugesti. “Mengulas Tolong Menolong Dalam Prespektif Islam”. *Jurnal PPKN & Hukum*. Vol. 14 No. 2. Oktober 2019. Hal 110.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sikap apatis adalah suatu kondisi psikologis yang mana seseorang atau individu kehilangan motivasi, tidak tanggap, acuh tak acuh atau juga tidak peduli terhadap aspek-aspek penting di dalam kehidupan manusia, seperti aspek emosional, fisik, dan kehidupan sosial.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap Apatis Pada Remaja

Menurut Buchari Alma dkk, adapun beberapa faktor yang menyebabkan tumbuhnya sikap apatis pada remaja adalah karena kemajuan teknologi, seperti:⁹

a. Internet

Dunia maya yang transparan dalam mencari suatu informasi malah menjadi sarana yang menyebabkan tumbuhnya sikap apatis. Remaja menjadi lupa waktu karena terlalu asik menjelajahi dunia maya Tanpa mereka sadari, mereka telah lupa dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar sehingga rasa peduli terhadap lingkungan sekitar kalah dengan sikap apatis yang mereka bentuk dari kegiatan tersebut.

b. Sarana Hiburan

Seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia hiburan akan turut berkembang. Karakter remaja yang terkadang masih suka bermain akan menjadikan remaja menjadi salah satu korban dalam perkembangan sarana hiburan. Remaja yang terlalu lama bermain *game online* akan mempengaruhi kepeduliannya terhadap sesama teman.

c. Tayangan Televisi

Televisi merupakan salah satu sarana untuk mencari hiburan dan memperoleh informasi yang *up to date* di dalam kalangan masyarakat. Namun pada kenyataannya televisi memiliki dampak positif dan negatif untuk remaja. Salah satu dampak

⁹ Buchari Alma dkk. *Pembelajaran Studi Sosial*. (Bandung: Alfabeta, 2010). Hal 209.

positifnya remaja mendapatkan informasi yang baru, namun dampak negatifnya yaitu banyak tayangan di televisi yang tidak mendidik karakter remaja. Diantaranya adalah acara gosip dan sinetron. Secara tidak langsung penonton diajari berbohong, menfitnah orang lain, menghardik orang tua, dan meminta imbalan saat menolong orang lain.

d. Masuknya Budaya Barat

Pengaruh budaya barat yang bersifat immaterial dan cenderung berseberangan dengan budaya timur akan mengakibatkan norma-norma dan tata nilai kepedulian semakin berkurang. Remaja yang kehilangan rasa kepedulian akan menjadi tidak peka terhadap lingkungan sosialnya, dan akhirnya dapat menghasilkan sistem sosial yang apatis.

Bedasarkan pendapat-pendapat yang tertera di atas dapat disimpulkan bahwa sikap apatis dapat tumbuh akibat dari faktor remaja itu sendiri dan faktor dari luar diri remaja. Faktor yang berasal dalam diri remaja yaitu remaja bersikap individualistik, acuh tak acuh, dan egois terhadap sesama temannya. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri remaja berupa kemajuan teknologi seperti internet, televisi, dan masuknya pengaruh dari budaya barat. Selain itu sosialisasi yang kurang pada remaja terhadap lingkungan sosialnya juga berdampak pada sikap apatis remaja.

3. Aspek-Aspek Sikap Apatis

Terdapat aspek-aspek sikap apatis, diantaranya yaitu sebagai berikut:¹⁰

a. Sikap Individualis

Individu yang apatis mengindikasikan bahwa mereka cenderung bersikap individualis. Banyak orang yang ingin menjadi superior dengan tidak memperhatikan orang lain atau lingkungan

¹⁰ Buchari Alma dkk. *Pembelajaran Studi Sosial*. (Bandung: Alfabeta, 2010). Hal 213.

sekitarnya. Tujuannya bersifat pribadi, dan perjuangannya dimotivasi oleh perasaan diri yang berlebihan. Pembunuh dan pencuri adalah contoh ekstrim orang yang berjuang hanya untuk mencapai keuntungan pribadi. Secara khusus perjalanan hidupnya lebih berfokus pada motivasi sendiri, dan tidak mencapai minat yang baik untuk kehidupan sosialnya. Maka jika setiap individu memiliki keinginan dan kemampuan yang cukup tinggi, dapat dimungkinkan munculnya perilaku idealis dan apatis pun akan selalu menyertai setiap gerak maupun hubungan individu di masyarakat yang dia singgahi.

b. Gaya Hidup (*Style Of Life*)

Perilaku apatis juga selalu berhubungan dengan proses gaya hidup dan adaptasi seseorang. Gaya hidup sendiri adalah cara yang unik dari setiap orang dalam berjuang mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan orang itu dalam kehidupan tertentu dimana dia berada. Jika seseorang tidak mampu beradaptasi dengan lingkungannya, maka orang tersebut merasa tidak nyaman dengan apa yang ada di sekitarnya. Hal ini menyebabkan seseorang enggan untuk terlibat dan melibatkan dirinya dalam kegiatan yang sedang berlangsung disekitarnya.

c. Prinsip Menarik Diri

Sikap apatis bisa diperkuat dengan adanya prinsip menarik diri, dimana individu lebih cenderung untuk melarikan diri dari dunia luar. Kesulitan individu yang apatis adalah mereka selalu diam ditempat dan menghambat perkembangan pribadi sendiri. Orang yang diam ditempat adalah orang yang tidak bergerak kemanapun, menolak semua tanggung jawab dengan menarik diri dari semua ancaman keberhasilan dan kegagalan. Mereka mengamankan aspirasinya dengan tidak melakukan apapun agar tidak terbukti bahwa mereka tidak dapat mencapai tujuan itu.

B. Intensitas Bermain *Game Online*

1. Pengertian Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas menurut kamus bahasa inggris adalah kehebatan. Sedangkan menurut kamus filsafat dan psikologi, intensitas adalah aspek kuantitatif dan kualitas satu tingkah laku, jumlah intensitas energi fisik yang diperlukan untuk menaikkan rangsangan salah satu indra.¹¹ Intensitas juga dapat diartikan keadaan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan kesungguhan hatinya dalam melakukan suatu kegiatan atau seberapa sering seseorang melakukan kegiatan yang ada, dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan yang optimal.¹²

Sedangkan *game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *online* artinya adalah daring (dalam jaringan). Pengertian *game online* sebenarnya adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain *game online* maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung dengan internet, kalau tidak maka kemungkinan besar *game online* itu tidak dapat dimainkan.¹³

Ashari mendefinisikan intensitas bermain *game online* sebagai tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat).¹⁴ Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga

¹¹ Amalia Assyifa Rahman. "Pengaruh Intensitas Mengakses Media Sosial Terhadap Sikap Mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum Melalui Akun Instagram Millencyrus". *Skripsi*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019). Hal 22-23.

¹² Fatma Fauziyyah. "Hubungan Intensitas Zikir Dengan Kontrol Diri Pada Remaja Awal Di Ponpes Al-Itqon Tlogosari Wetan Pedurungan Semarang". *Skripsi*. (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2016). Hal 12.

¹³ Vicky Eka Julianto. "Pengaruh Pola Komunikasi Antar Pemain Game Online Garena Free Fire Terhadap Perubahan Perilaku Dalam Kehidupan Sehari-Hari". *Skripsi*. (Jakarta: Universitas Satya Negara Indonesia, 2019). Hal 21.

¹⁴ Ashari M. Hafi. *Kamus Psychology*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1996). Hal 297.

intensitas bermain game *onlinenya*. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game onlinenya*.¹⁵

Dalam kamus, Arab-Indonesia, intensitas dalam bahasa Arabnya adalah شِدَّةٌ yang artinya tingkat keseringan (frekuensi), kesungguhan,serta semangat.¹⁶ Dalam kehidupannya manusia harus memiliki kesungguhan dan semangat dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Hal ini dapat kita lihat dalam firman Allah di dalam Al-Qur'an surat Al-Ankabut ayat 69:

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ^٤ (٦٩)

Artinya: “Dan orang-orang yang (berusaha) mencari keridhaan Kami, niscaya Kami tunjukkan mereka kepada jalan-jalan Kami”. (QS. Al-Ankabut: 69).

Ayat di atas menjelaskan bahwa seseorang yang bersungguh-sungguh dalam menunaikan suatu pekerjaan akan lebih mudah untuk menempuh tujuannya. Karena apabila ia bersungguh-sungguh maka semua masalah yang menghadang di tengah jalan akan mudah teratasi dengannya. Sebaliknya, orang yang tidak bersungguh-sungguh atau melakukan sesuatu dengan setengah hati maka akan terasa lebih sukar untuk menggapai kesuksesan.¹⁷

Dalam Islam hukum asal muasal dari *game online* adalah boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fiqih:

¹⁵ Desy Permata Sari Nugroho. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers”. *Skripsi*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020). Hal 43.

¹⁶ Mahmud Yunus. *Kamus Arab Indonesia*. (Jakarta: Mahmud Yunus, 2007). Hal 79.

¹⁷ Ainol Yaqin. “Rekontruksi Dan Reorientasi Jihat Di Era Kontemporer; Kajian Tematik Atas Ayat-Ayat Jihad”. *OKARA Journal Of Languages And Literature*. Vol. 1 No. 1. Mei 2016. Hal 22.

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ إِلَّا بِأَحْتِجَ حَتَّى يَدُلُّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

Artinya: “*Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkan atau mengharamkannya)*”. (Imam As-Suyuthi, dalam Al-Asyba’wan Nadhoir: 43).

Dilihat dari kaidah fiqh tersebut *game online* boleh dimainkan asal tidak ada sesuatu yang membuat itu dilarang. *Game online* termasuk jenis hiburan, Islam tidak melarang hiburan atau sesuatu yang membuat individu merasa senang karena hiburan juga memiliki dampak yang positif. Walaupun dalam Islam diajarkan taat kepada Allah tapi kesenangan juga perlu untuk merefresh pikiran, mengembalikan semangat, dan lain-lain. Namun juga harus mengetahui batasan-batasannya dan tidak melenceng pada syariat Islam.¹⁸

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. Ayat yang menunjukkan *israf* dilarang salah satunya terdapat pada surat Al-A’raf ayat 31:

يَبْنَى اءءمَ ءءءوا زَبَنءَكُمُ عِنءَ كَلِّ مَسءءءٍ وَّكُلُوا وَّاشْرَبُوا وَّلَا تُسْرِفُوا اِنَّهٗ لَا يُءِبُّ

المُسْرِفِيْنَ ء (٣١)

Artinya: “*Wahai anak cucu Adam! Pakailah pakaianmu yang bagus pada setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan. Sungguh Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan*”. (QS. Al-A’raf: 31).

¹⁸ Dedi Supriadi. *Ushul Fiqh Perbandingan: Cetakan 1*. (Bandung: Pustaka Setia, 2014). Hal 41.

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.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya intensitas bermain *game online* adalah frekuensi atau lamanya waktu seseorang dalam melakukan suatu permainan *game online* melalui media *handphone* dengan menggunakan jaringan internet yang dapat dilakukan lebih dari satu orang dengan tujuan untuk mencari kesenangan.

2. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi intensitas remaja dalam bermain *game online*, diantaranya yaitu sebagai berikut:²⁰

- a. Komunikasi yang kurang maksimal antara remaja dengan anggota keluarga, khususnya orangtua. Sebagian besar diakibatkan karena remaja tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik untuk berkeluh kesah dari keluarga. Hal tersebut terbukti dengan banyak remaja yang bermain *game online* karena mereka merasa tidak adanya interaksi dari orangtua, sehingga mencari kegiatan yang dapat membuat diri mereka senang.
- b. Kurangnya pengawasan orangtua. Hal tersebut tentu saja membuat remaja bebas dalam melakukan kegiatan, karena tidak ada bimbingan dari orangtua. Mereka akan berbuat sesuai keinginan sendiri tanpa terkontrol orangtua, yang menyebabkan terjerumus ke dalam hal-hal negatif dan merugikan.
- c. Kesalahan pola asuh dari orangtua. Terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan merupakan hal-hal yang sangat vital pada remaja. Hal tersebut perlu dipahami

²⁰ Andri Arif Kustiawan Dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahannya*. (Solo: Ae Media Grafika, 2019). Hal 28-29.

orangtua agar anak-anaknya tidak terjerumus mencari kenyamanan untuk dirinya dengan hal-hal yang negatif dan tidak bermanfaat bagi dirinya.

- d. Kejenuhan atau merasa bosan akan rutinitas yang monoton. Hal tersebut sangat memungkinkan remaja untuk mencari hal lain yang dapat menghilangkan rasa bosan tersebut. Kejenuhan sering dialami remaja, seperti banyaknya mata pelajaran dan tugas-tugas dari sekolah. Hal tersebut dapat menimbulkan perasaan bosan pada remaja.

3. Aspek-Aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Terdapat aspek-aspek intensitas bermain *game online*, diantaranya yaitu sebagai berikut:²¹

a. Frekuensi

Frekuensi menurut kamus bahasa Indonesia adalah kekerapan, jadi frekuensi di sini adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online free fire battlegrounds* (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali, dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

b. Lama Mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online free fire battlegrounds*. Semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game online free fire battlegrounds* maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *game online* ini.

C. *Game Online Free Fire Battlegrounds*

1. Pengertian *Game Online Free Fire Battlegrounds*

Ada beberapa game yang terkenal dikalangan masyarakat seperti *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Hago*, *Clash Royale*, *Free Fire Battlegrounds* dan lain-lain. Dari game tersebut yang paling diminati oleh kalangan remaja adalah *game online free fire battlegrounds*.

²¹ Ibid. Hal 35.

Game online free fire battlegrounds adalah *game* digarap 111dots studio dan diterbitkan oleh garena, dirilis di indonesia pada januari 2018. *Game Online Free fire Battlegrounds* adalah *game* atau permainan peperangan beraliran *Battle Royal* dan *TPS (Third Person Shooter)* yang mempertemukan 50 pemain di dalam satu map yang luas, di mana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang. *Battle Royal* adalah genre permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan *game play* orang terakhir yang bertahan. Sedangkan *Third Person Shooter* adalah jenis game 3D (tiga dimensi) shooter, yang merupakan subgenre dari permainan aksi yang menekankan tantangan membidik dan menembak.²²

Terdapat tiga mode permainan dalam *game online free fire battlegrounds* yaitu:

- a. *Solo*, yaitu bermain seorang diri untuk memperoleh kemenangan.
- b. *Duo*, yaitu bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi satu orang dan maksimal 2 orang.
- c. *Squad*, yaitu bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi hanya satu orang atau dua orang atau tiga orang, dan maksimal 4 orang.

Cara bermain *game online free fire battlegrounds* awalnya seluruh pemain diterjunkan melalui pesawat dan bebas memilih target lokasi penerjunan. Seorang pemain harus mencari senjata dan alat medis di tempat penerjunan agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah-tengah permainan akan ada pesawat yang melintas dan menerjunkan *Airdrop* berupa kotak besar yang berisi *vest* atau rompi anti peluru, helm, peluru, senjata spesial seperti *AWM*, *Groza*, dan *M249* atau *Machine Gun* dan lain-lain. Untuk menemukan *Airdrop* juga mudah, karena kotak ini mengeluarkan sinar vertikal

²² Shelly Furqan. "Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu). *Skripsi*. (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2020). Hal 40.

atau garis lurus ke arah langit, dimana sinarnya bewarna kuning. Sinar tersebut juga menandakan bahwa barang di dalam *Airdrop* masih belum diambil. Jika sudah diambil semua maka sinarnya akan hilang, namun sinar akan tetap menyala bila ada barang yang belum terambil.

Selain itu di waktu tertentu akan muncul *zona danger*, lingkaran *zona danger* berwarna merah jika dilihat dari peta. Di beberapa area tertentu pada *zona danger* akan terjadi ledakan. Pada *mode Squad* seseorang yang terkena ledakan akan berada di kondisi *knocked*, namun jika hal tersebut terjadi pada seseorang yang bermain di *mode Solo*, pemain tersebut akan langsung mati.

Waktu permainan yang lama dan map yang luas akan dipersempit oleh lingkaran Zona aman dan *safe zone*. Darah seorang pemain akan terus berkurang jika berada di luar zona aman, dan akan semakin besar dan cepat darah yang berkurang apabila Zona aman berukuran sangat kecil. Zona aman yang sangat kecil akan membuat adrenalin pemain menjadi semakin meningkat. Di sinilah akan terlihat kualitas seorang pemain, karena selain diperlukan keahlian berperang dan bertahan hidup, dibutuhkan juga ketenangan serta keberuntungan.

Game Online Free fire Battlegrounds menawarkan keseruan dan ketegangan yang sama dengan *game battle royale* pada umumnya. Di dalam *game online free fire battlegrounds* terdapat 6 divisi *rank* atau *tier rank* yang dapat dicapai. *Tier rank* adalah macam-macam tingkatan atau level dalam *game online free fire battlegrounds* *Tier-tier rank* tersebut adalah Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Heroic/Master.

Game online free fire battlegrounds sangat berdampak pada kalangan remaja, tidak hanya itu dari kalangan anak-anak juga memainkannya. Jika tahun sebelumnya menjadi tahun *game MOBA* dan *Battle Royale* beda dengan sekarang *game* yang banyak menarik perhatian seperti *game online free fire battlegrounds*. *Gamers* tadinya harus punya PC atau *konsol game* dulu untuk main *game battle royale*

seperti *PUBG* atau *Fortnite*. Sedangkan sekarang *game online free fire battlegrounds* bisa lewat genggam tangan.²³

Jumlah pemain dalam *game online free fire battlegrounds* tidak mencapai ratusan melainkan pemain kurang lebih 50 penyintas. Tetapi keseruan dan elemen penyintas yang dirasakan tetap sama dengan *game* lain seperti *battle royale* dengan jumlah pemain ratusan. Terdapat karakter-karakter pemain *game online free fire battlegrounds*, semakin tinggi poin yang didapat maka semakin banyak karakter yang kita temui.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya *game online free fire battlegrounds* adalah salah satu *game* di mana banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan internet, bergenre *battle royale* dengan *third person shooter* yang mempertemukan 50 pemain di dalam satu map, di mana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh dan menjadi satu-satunya yang bisa bertahan hidup agar menjadi pemenang.

2. Dampak Bermain *Game Online Free Fire Battlegrounds*

Terdapat beberapa dampak positif dan negatif bermain *game online*, diantaranya yaitu sebagai berikut:²⁴

a. Dampak Positif

Bermain *game online* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah sebagai berikut:

- 1) Koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial. Contohnya, dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan imajinasi pemain untuk melacak posisi karakter, di

²³ Shelly Furqan. "Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu). *Skripsi*. (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2020). Hal 43.

²⁴ Andri Arif Kustiawan Dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahannya*. (Solo: Ae Media Grafika, 2019). Hal 11.

mana ia menuju, kecepatan mereka, di mana senjata yang ditujukan, jika tembakan musuh mengenainya, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan ditangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi mata-tangan dan kemampuan visual-spasial untuk menjadi sukses.

- 2) Mengajarkan sumber daya dan manajemen keterampilan. Contohnya, pemain belajar untuk mengelola sumber daya yang terbatas, dan memutuskan penggunaan terbaik sumber daya, dalam cara yang sama seperti dalam kehidupan nyata. Skill ini diasah dalam permainan strategi seperti *SimCity*, *Age of Empires*, dan *Railroad Tycoon*.
- 3) *Multitasking*, pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola beberapa tujuan. Contohnya, sebuah permainan strategi, misalnya, selain mengembangkan sebuah kota, akan ada kejuta tak terduga sebagai musuh akan muncul. Ini memerlukan kekuatan untuk menjadi fleksibel dan cepat untuk mengubah taktik, seperti membuat analisa dan keputusan yang cepat, berfikir secara mendalam, penalaran induktif dan pengujian hipotesis.²⁵

b. Dampak Negatif

Terdapat dampak negatif dalam permainan *game online*. Dampak negatif ini timbul karena 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian. Konten yang menyajikan kekerasan ini menimbulkan beberapa dampak negatif, antaranya:

²⁵ Ibid. Hal 13.

- 1) *Games* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu remaja untuk meningkatkan pikiran agresif dan penurunan prososial. Banyak penelitian menunjukkan bahwa *game online* kekerasan dapat berhubungan dengan perilaku agresif.
- 2) Terlalu banyak bermain *game online* membuat remaja terisolasi dari sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.
- 3) Beberapa *game online* mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresi diberikan pujian dan penghargaan. Perempuan sering digambarkan sebagai karakter yang lebih lemah yang tidak berdaya atau seksual provokatif.
- 4) *Game online* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- 5) Prestasi akademik yang menurun. Penelitian telah menunjukkan bahwa makin banyak waktu remaja menghabiskan bermain *games*, maka prestasi sekolahnya juga makin memburuk.
- 6) *Game online* juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa remaja, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf, dan *carpal tunnel syndrome*.
- 7) Dampak *game online* terhadap aktivitas otak. Seorang profesor dari Tokyo Nihon University, Akio Mori melakukan kajian mengenai dampak *game online* pada aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. Kedua, penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamers* tidak sedang bermain *games*. Dengan kata lain para *gamers* mengalami "*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi

di mana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.²⁶

D. Remaja

1. Definisi Remaja

Remaja adalah masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa.²⁷ Perubahan yang tampak adalah perubahan fisik, yaitu di mana tubuh berkembang pesat membentuk tubuh orang dewasa disertai berkebangnya kapasitas reproduktif. Pada periode ini remaja mulai menjalankan peran sosialnya yang baru, belajar menjadi orang dewasa.²⁸

Secara umum masa remaja dibagi menjadi tiga bagian yaitu masa remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (15-18 tahun), dan remaja akhir (19-22 tahun). Dalam penelitian ini menggunakan informan remaja pertengahan di mana pada masa remaja pertengahan ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir yang baru dari individu mampu mengarahkan diri sendiri (*self directed*).²⁹

Dalam penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya remaja adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis, dan sosial.

2. Proses Perubahan Remaja

Masa remaja merupakan satu periode dalam rentang kehidupan manusia yang memiliki beberapa keunikan tersendiri. Keunikan tersebut adalah dari kedudukan remaja sebagai periode transisional antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Pada masa remaja

²⁶ Ibid. Hal 16.

²⁷ Sri Rumini Dan Siti Sundari. *Perkembangan Anak Dan Remaja*. (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2004). Hal 53-54.

²⁸ Hendriati Agustiani. *Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitannya Dengan Konsep Diri Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*. (Bandung: Refika Aditama, 2006). Hal 28.

²⁹ Ibid. Hal 29.

perubahan-perubahan besar terjadi, sehingga dapat dikatakan bahwa ciri umum masa remaja adalah berlangsungnya masa perubahan itu sendiri.³⁰

Secara ringkas, proses perubahan dapat diuraikan sebagai berikut:³¹

a. Perubahan Fisik

Rangkaian perubahan yang paling jelas adalah perubahan biologis dan fisiologis yang dialami pada remaja. Berkembangnya fungsi reproduksi disertai dengan berlangsungnya pertumbuhan yang pesat pada anggota-anggota tubuh mencapai proporsi seperti orang dewasa.

b. Perubahan Emosionalitas

Akibat langsung dari perubahan fisik dan hormonal adalah perubahan dalam aspek emosionalitas pada remaja. Hormonal menyebabkan perubahan seksual yang menimbulkan dorongan-dorongan dan perasaan-perasaan baru. Keseimbangan hormonal yang baru menyebabkan remaja merasakan hal-hal yang belum pernah dirasakan sebelumnya, selain faktor hormonal perubahan emosionalitas juga dikarenakan pengaruh lingkungan.

c. Perubahan Kognitif

Semua perubahan fisik yang membawa implikasi perubahan emosional makin dirumitkan oleh fakta bahwa remaja juga mengalami perubahan kognitif.

d. Implikasi Psikososial

Semua perubahan yang terjadi dalam waktu yang singkat membawa akibat bahwa fokus dari perhatian remaja adalah dirinya sendiri. Secara psikologis, proses-proses dalam diri remaja semuanya tengah mengalami perubahan, dan komponen-komponen fisik, fisiologis, emosional, dan kognitif sedang mengalami perubahan besar.

³⁰ Ibid. Hal 29-30.

³¹ Ibid. Hal 30-32.

3. Tugas Perkembangan Remaja

Pada perkembangan remaja terdapat tugas-tugas yang harus dipenuhi meliputi:³²

- a. Menerima bentuk tubuh dan hal-hal yang berkaitan dengan fisiknya.
- b. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan figur-figur otoritas.
- c. Mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi interpersonal.
- d. Menemukan model untuk identifikasi.
- e. Menerima dan mengandalkan diri sendiri.
- f. Memperkuat kontrol diri.
- g. Meninggalkan bentuk-bentuk reaksi dan penyesuaian yang kekanak-kanakan.

E. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online Free Fire Battlegrounds* Terhadap Sikap Apatis Pada Remaja

Manusia merupakan makhluk sosial yang senantiasa membutuhkan orang lain, dan saling berinteraksi antara satu dengan yang lain untuk memenuhi berbagai kebutuhannya. Lingkungan sosial yang sehat adalah lingkungan sosial yang tidak menumbuhkan sikap apatis antara individu, selalu peka dan tanggap terhadap keadaan sekitar dan memiliki rasa kepedulian sosial sesama teman sebaya yang tinggi, tidak hanya kepada sesama temannya saja namun kepada semua orang. Jika hal ini telah tertanam pada diri remaja dan diterapkan di dalam lingkungan sosial remaja, maka remaja tidak akan memandang remaja lainnya secara objektif. Jika kepedulian sosial remaja baik maka tidak akan terjadi anti sosial, sebaliknya jika kepedulian sosial rendah maka remaja akan menimbulkan sifat apatis dan anti sosial serta acuh dengan keadaan orang lain yang berada disekitarnya.³³

³² Ibid. Hal 37-38.

³³ 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 32-33.

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 sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, serta dapat menjalin hubungan baik (bersosialisasi) dengan orang lain mengakibatkan individu merasa tidak puas pada diri sendiri. Remaja yang mengalami hal seperti ini akan merasa dirinya dikucilkan oleh orang lain. Akibatnya remaja tidak mengalami saat-saat yang menyenangkan seperti yang dinikmati oleh teman-teman sebaya.³⁴

Ketidakpedulian remaja terhadap teman sebaya di sekolah merupakan fenomena yang sering terjadi. Banyaknya remaja yang tidak peka terhadap lingkungan disekitarnya membuat remaja bersifat apatis terhadap lingkungan sosialnya. Proses interaksi yang kurang sehat yang terjadi antara remaja dengan lingkungan sekitar ini disebabkan karena banyaknya waktu yang digunakan bermain *game online free fire battlegrounds*. Akibatnya proses interaksi antara remaja dengan teman sebaya dan juga lingkungan sekitar jarang terjadi karena para remaja lebih memilih untuk bermain *game online free fire battlegrounds* dan berinteraksi dengan teman-teman *game onlinenya* dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan teman sebayanya. Sehingga ini dapat menyebabkan para remaja memiliki intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* yang tinggi.³⁵

Remaja yang telah terpengaruh oleh intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* yang tinggi, akan mengakibatkan individu kurang belajar dalam berkomunikasi baik verbal ataupun nonverbal dengan lingkungan sekitar karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya

³⁴ 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 Kecamatan Sumpalsari)". *Artikel Jurnal*. (Jember: Universitas Muhammadiyah Jember, 2021). Hal 6.

³⁵ Ibid. Hal 7.

hanya untuk bermain *game online free fire battlegrounds*. 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.³⁶

Intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* yang tinggi juga menyebabkan perubahan interaksi remaja dengan teman sebaya mereka. Hal ini tampak ketika jam istirahat beberapa siswa laki-laki memilih tetap berada di kelas untuk bermain *game online free fire battlegrounds*. Saat sedang berkumpul bersama, mereka sibuk bermain *game online free fire battlegrounds* masing-masing. Saat berkumpul yang seharusnya digunakan untuk saling berinteraksi secara langsung tetapi pada kenyataannya mereka asyik dengan *game online free fire battlegrounds*nya. Remaja yang asyik dengan *game online free fire battlegrounds*nya lambat dalam merespons dan tidak melihat siapa yang sedang diajak bicara. Remaja yang memiliki intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* yang tinggi mengatakan bahwa prestasi akademik mereka menurun akibat seringnya bermain *game online free fire battlegrounds*. Hal tersebut dapat menimbulkan konflik dengan orangtua.³⁷

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain *game online free fire battlegrounds* terhadap sikap apatis pada remaja.

³⁶ Desy Permata Sari Nugroho. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers". *Skripsi*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020). Hal 7.

³⁷ Hasil Wawancara Pada Beberapa Remaja Kelas X SMAN 1 Jombang (Kamis, 16 Juni 2022).