

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Dalam masa saat ini, kemajuan teknologi dan informasi sudah merambah ke seluruh belahan dunia. Semua lapisan dalam masyarakat sudah menikmati kemajuan teknologi dan informasi. Mulai dari anak-anak hingga sampai dewasa juga mulai dari lapisan perekonomian masyarakat yang rendah hingga lapisan perekonomian masyarakat yang tinggi. Teknologi merupakan suatu kunci dari perkembangan bagi manusia dan bagi suatu organisasi.<sup>1</sup> Kemajuan teknologi dan informasi mempunyai beberapa dampak positif maupun bagi negatif bagi manusia atau bagi yang menikmatinya. Semua tergantung bagaimana orang yang menikmati kemajuan teknologi dan informasi untuk menyikapinya.

Beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari adanya kemajuan teknologi dan informasi yaitu mudahnya kemunculan berita bohong atau biasa disebut dengan berita *hoax*. Hal itu dikarenakan dengan mudahnya semua orang dapat mengakses ataupun dengan mudah dapat mengunggah sebuah tulisan ke dalam internet, yang mana semua orang juga dapat mengakses dan membacanya dengan mudah.

Beberapa dampak positif dari sebuah kemajuan teknologi dan interaksi adalah memberikan kemudahan bagi setiap pengguna dalam beberapa bidang. Misalnya dalam bidang pendidikan, kemajuan teknologi dan informasi dapat

---

<sup>1</sup> Aloysius Bagas P.I, dkk. “*Game Online* dan pengaruhnya terhadap komunikasi dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta)” *Sebatik*, (2019), 381.

memudahkan pelajar, guru maupun akademika lainnya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dengan sangat mudah dan cepat. Selain itu dapat membantu mengurangi plagiarisme dalam bidang penulisan karya ilmiah.

Kemudian manfaat lainnya kemajuan teknologi dan informasi yaitu memudahkan pengguna untuk mendapatkan sarana hiburan dengan sangatlah mudah. Hiburan yang didapatkan juga bisa berupa berbagai model. Misalnya, dengan menonton tayangan animasi bahkan juga dengan memainkan *game online*.

*Game online* bisa dikatakan juga sebagai pengganti permainan-permainan tradisional yang dicakup dalam tampilan modern dan diakses dengan menggunakan gawai atau perangkat lainnya. Banyak sekali masyarakat yang telah keseringan bahkan kecanduan *game online*. Mereka yang bermain *game online* sebenarnya memiliki tujuan tersendiri, ada yang sebagai pemain atau disebut dengan *gamer*, ada juga yang untuk bermain judi, atau hanya sebagai kesenangan atau kepuasan dalam bermain *game*. Mulai dari kalangan mahasiswa, bapak-bapak bahkan adapula ibu-ibu. Dikarenakan saking asiknya bermain *game online*, para mahasiswa tersebut lupa akan tugasnya sebagai mahasiswa. Lalu bapak-bapak lupa akan tugas-tugasnya sebagai suami atau kepala keluarga serta tugas untuk mencari nafkah. Kemudian ibu-ibu juga lupa akan tugasnya sebagai seorang istri untuk mengurus suami serta anak-anaknya. Serta kelupaan dari mereka yang paling bahaya yaitu tugas mereka sebagai seorang hamba untuk beribadah kepada Allah SWT.

*Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh semua umur maupun kalangan masyarakat, tak terkecuali orang yang sudah beristri atau yang biasa disebut dengan suami. Pada masa sekarang, banyak sekali ditemui bahwa seorang suami juga gemar bermain *game online*. Hal tersebut sangat memungkinkan bahwa kegemaran seorang suami tersebut dapat berpengaruh pada keharmonisan keluarga atau rumah tangganya.

Keharmonisan dalam rumah tangga adalah suatu hal yang setiap rumah tangga dambakan atau impikan. Keharmonisan dalam rumah tangga adalah dasar dari langgengnya usia pernikahan. Untuk dapat mempunyai rumahtangga yang harmonis yaitu maka setiap pasangan harus bisa memenuhi semua hak dan kewajiban pasangannya masing-masing tanpa ada yang merasa kekurangan. Salah satu kewajiban dari seorang suami yaitu memberikan nafkah, perhatian dan waktu untuk istrinya maupun anak-anaknya. Seorang suami juga harus mengetahui waktunya dengan baik dalam hal pemenuhan hak rumah tangganya. Suami harus mengetahui waktu untuk dirinya menghibur diri, bekerja dan waktu bersama keluarganya.

Beberapa berita belakangan ini, terdapat beberapa perceraian yang ada di Provinsi Jawa Timur yang diakibatkan oleh suami yang kecanduan *game online*. Suami yang kecanduan bermain *game online* tersebut menjadi tidak mau atau malas bekerja, sehingga banyak uang yang dihabiskan untuk *top up* permainan tersebut yang kemudian digunakan untuk melakukan perjudian pada *game online* tersebut. Bahkan ada pula yang sampai terlilit hutang. Sehingga suami tersebut digugat cerai oleh istrinya.

Hal tersebut juga senada dengan adanya kenaikan jumlah perceraian yang ada di Kabupaten Jombang. Kabupaten Jombang sendiri yaitu salah satu kabupaten yang ada di Jawa Timur dengan salah satu kabupaten yang memiliki tingkat perceraian bisa dibilang tinggi. Berdasarkan Rekapitulasi Rapor Penanganan Perkara Peradilan Agama berdasarkan SIPP periode 30 Desember 2022, Pengadilan Agama Jombang menduduki peringkat ke-2 nasional dalam kategori II (2501-5000 perkara), dengan perkara yang diputus pada tahun ini yaitu 3917 perkara. Meskipun semua perkara tidak seluruhnya yaitu perkara perceraian, tetapi perkara perceraianlah yang tetap mendominasi perkara pada perkara yang diputus di Pengadilan Agama pada tahun 2022 tersebut.<sup>2</sup>

Desa Daditunggal merupakan salah satu desa yang berada di Kabupaten Jombang. Desa ini sangat menarik untuk diteliti karena Tak jarang penulis jumpai bahwa beberapa orang suami juga sering memainkan *game online* entah itu hanya untuk kesenangan, ataupun untuk mendapatkan keuntungan. Tak jarang pula para suami juga melakukan *top up* atau fitur pengisian berbayar secara berkali-kali yang digunakan untuk memanjakan para *gamers* atau pemain untuk membuat karakter dari *game* yang dimainkan tersebut menjadi lebih keren maupun kuat.

Dengan dilakukannya *top up* berkali-kali, sudah dapat diartikan bahwa pemain atau *gamer* telah tertarik untuk memainkannya dan tidak menutup

---

<sup>2</sup> MA RI Direktorat Jenderal Badan Peradilan Agama, “Rapor Kinerja Penanganan Perkara SIPP pada Pengadilan Tingkat Pertama dan Tingkat Banding Periode 23 Desember 2022 dan 30 Desember 2022”, <https://badilag.mahkamahagung.go.id/pengumuman-elektronik/pengumuman-elektronik/rapor-kinerja-penanganan-perkara-sipp-pada-pengadilan-tingkat-pertama-dan-tingkat-banding-periode-23-desember-2022-dan-30-desember-2022-2-1> diakses pada 10 januari 2022.

kemungkinan bahwa permainan tersebut dimainkan dengan menghabiskan waktu yang tidak sebentar dalam sehari dan dilakukan berulang-ulang hingga sampai berbulan-bulan. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai perilaku yang sudah kecanduan terhadap *game online*.

Dengan adanya sikap atau perilaku suami yang kecanduan permainan seperti itu, tidak menutup kemungkinan bahwa kualitas dan kuantitas komunikasi dalam keluarganya mengalami kekurangan. Hal itu dapat berdampak langsung terhadap keharmonisan keluarganya. Gunarsa mengatakan bahwa aspek-aspek dari keharmonisan yaitu salah satunya adanya kualitas dan kuantitas komunikasi dalam keluarga tersebut. Terjalin komunikasi dalam keluarga juga dipecah menjadi beberapa hal, yaitu menyediakan cukup waktu untuk keluarga, menyediakan waktu untuk saling mendengar, bercerita, atau hanya sekedar bergurau, dan lain sebagainya.

Berangkat dari uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk meneliti dan melakukan analisa tentang dampak seorang suami yang kecanduan bermain *game online* terhadap keharmonisan rumah tangganya yang ada di Desa Daditunggal. Tujuan dari penulisan ini adalah sebagai pengetahuan bagaimana seorang suami yang kecanduan *game online* untuk menyadari dan bersikap lebih baik terhadap rumah tangganya.

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana tingkat kecanduan suami yang bermain *game online* di Desa Daditunggal Kec. Ploso Kab. Jombang?

2. Bagaimana dampak suami yang kecanduan *game online* terhadap keharmonisan dalam rumah tangga di Desa Daditunggal Kec. Ploso Kab. Jombang?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan suami yang bermain *game online* Desa Daditunggal Kec. Ploso Kab. Jombang.
2. Dampak suami yang kecanduan *game online* terhadap keharmonisan dalam rumah tangga di Desa Daditunggal Kec. Ploso Kab. Jombang.

### **D. Manfaat dan Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat dan kegunaan dalam penelitian ini yaitu menjadi pengalaman tentunya bagi penulis atau peneliti dalam membuat karya ilmiah, mulai dari memperoleh data, mengolah data sampai dapat menghasilkan sebuah karya tulis ilmiah yang dibuat untuk menyelesaikan studi Strata 1 (S1) di Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri. Kegunaan dan manfaat dari hasil karya tulis ilmiah ini yaitu sebagai berikut:

1. Dapat menjadi bahan untuk dipertimbangkan oleh pemerintah khususnya dalam hal mengambil suatu kebijakan terkait dengan berlakunya *game online* di kalangan masyarakat Indonesia.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan peneliti lainnya dalam penelitiannya yang relevan dengan penelitian ini.
3. Dapat dimanfaatkan untuk menambah wawasan maupun ilmu pengetahuan bagi akademisi yang membutuhkan data terkait penelitian ini.

4. Dapat menjadi pembelajaran bagi anggota keluarga dalam menjaga keharmonisan keluarga.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur Fitriani yang berjudul “Pengaruh Media Sosial terhadap Keharmonisan Keluarga menurut Hukum Islam (Studi Kasus Masyarakat di Desa Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar) menjelaskan bahwa dampak kemajuan teknologi dan informasi (media sosial) dalam lingkungan keluarga adalah menjadikan minimnya komunikasi diantara orang sekitar atau dengan anggota keluarga lainnya. Bahkan ada juga seorang suami yang tega melakukan perselingkuhan dikarenakan mudahnya berkomunikasi dengan perempuan lain yang dikenalnya di media sosial. Hal ini sangat memprihatinkan dan sangat memberikan pengaruh yang tidak baik terhadap keharmonisan rumah tangganya.<sup>3</sup> Persamaan dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang pengaruhnya kemajuan teknologi terhadap keharmonisan keluarga. Sedangkan perbedaannya yaitu terhadap fokus kemajuan teknologinya, yang mana pada penelitian diatas terfokus pada aplikasi media sosial selain aplikasi permainan.

Kemudian dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Saidi Tobing yang berjudul “Dampak *Game Online* terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal dalam Fungsi Sosial di Kecamatan Syiah Kuala” menjelaskan bahwa akibat dari kecanduan *game online* dapat menjadikan masyarakat dewasa awal

---

<sup>3</sup> Nur Fitriani, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Keharmonisan Keluarga Menurut Hukum Islam (Studi Kasus Masyarakat di Desa Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar”, Skripsi Thesis, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, (2017).

menjadi jarang berinteraksi dengan masyarakat sekitar, ibadah wajib atau sholat mereka juga terlalaikan bahkan tidak dilaksanakan. Begitupun dalam lingkup keluarga, mereka juga lebih memilih berinteraksi dengan *game online* daripada dengan anggota keluarga lainnya.<sup>4</sup> Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu terfokus terhadap dampak aplikasi permainan *online*, sedangkan perbedaannya yaitu subjek penelitiannya. Yang mana pada penelitian diatas yaitu kepada masyarakat dewasa awal sedangkan pada penelitian ini yaitu kepada suami atau yang sudah menikah.

Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Muthi Uddin yang berjudul “Fenomena Dampak Media Sosial terhadap Keharmonisan Rumah Tangga (Studi Kasus di Pengadilan Agama Kota Kediri)” menjelaskan bahwa kurang bijaknya dalam menggunakan media sosial dapat mengakibatkan kurangnya komunikasi di antara anggota keluarga bahkan dapat mengakibatkan lalainya memenuhi kebutuhan keluarganya. Dari permasalahan tersebut, hal itulah yang mengakibatkan angka perceraian di Kota Kediri menjadi tinggi.<sup>5</sup> Pada penelitian diatas, persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti tentang pengaruhnya kemajuan teknologi terhadap keharmonisan keluarga. Sedangkan perbedaannya yaitu terhadap fokus kemajuan teknologinya, yang mana pada penelitian diatas terfokus pada aplikasi media sosial selain aplikasi permainan.

Dari beberapa penelitian di atas, persamaan dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang pengaruh kemajuan teknologi dan informasi terhadap perilaku

---

<sup>4</sup> Muhammad Saidi Tobing, “Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial di Kecamatan Syiah Kuala”, Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, (2021).

<sup>5</sup> Ahmad Muthi uddin, “Fenomena Dampak Negatif Media Sosial Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga: Studi Kasus di Pengadilan Agama Kota Kediri”, *Legitima*, vol. 3, no. 2, (2021).



pelaku maupun keharmonisan rumah tangga pelaku. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini akan berfokus pada pengaruh kecanduan bermain *game online* dari seorang suami terhadap keharmonisan dalam lingkungan keluarga atau rumah tangganya.