

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game online memiliki daya tarik tersendiri bagi para gamer. Tampilan dan tantangan game online menjadi tertarik menggunakannya. Game online sangat mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Cukup menggunakan handphone dan kuota internet. Game online merupakan game yang berbasis elektronik dan visual. Game online juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala¹. Game online yang banyak diminati oleh semua kalangan adalah higgs domino.

Higgs domino adalah aplikasi permainan untuk bermain gable, poker dan slot. Taruhan dalam game ini adalah dengan menggunakan chip, dan nantinya chip tersebut dapat diperjual belikan. Menurut laporan dan data, situs domino island, perputaran uangnya bisa mencapai Rp 2,2 triliun perbulan, pemain judi online ini bisa mengeluarkan uang Rp 30.000 perhari atau sekitar Rp. 900.000 perbulanya.²

Saat ini permainan game online berupa *higgs domino* banyak digemari di semua kalangan, baik remaja bahkan orang dewasa yang telah berumah tangga. Rata-rata penggunaanya berumur 12 tahun sampai 40 tahun.

¹ Tumiyem Dan Dessy Nita Br. Sembiring, "Program Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas Viii Smp Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018", Jurnal Pendidikan Dan Konseling, Volume 8, No 1, Juni 2018.

² Andri Arif Khustiawan, Andy Widhiya Bayu Utamo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Mangetan: CV Ae Media Grafika, 2019, h. 7.

Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat ada sekitar 3,2 juta penjudi online di Tanah Air. Sebesar 80 persen di antaranya bermain di bawah nilai Rp 100.000.

Adapun permainan higgs domino ini dimainkan secara online sehingga hal ini banyak diminati oleh orang-orang terkhususnya dikalangan kaum muslimin dikarenakan bermain domino bisa dengan melalui jaringan internet tanpa harus keluar rumah. Penelitian Misnawati Zakfah, Arfandi Sanubari & Imran tentang Judi Online dan Kerentanan Pernikahan : Studi Dampak Terhadap Keluarga di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah perceraian akibat perjudian online terus meningkat selama lima tahun terakhir menyikapinya, beberapa langkah telah dilakukan, seperti memperketat peraturan untuk menekan penyebaran perjudian online, memblokir situs perjudian online, memberikan konseling dan rehabilitasi bagi mereka yang kecanduan perjudian online, serta memberikan bimbingan dan pendidikan bagi pasangan, baik yang sedang mempersiapkan pernikahan. dan yang sudah berkeluarga tentang bahaya judi online terhadap keharmonisan kehidupan keluarga.³

Sekalipun game online adalah hiburan dan permainan itu diperbolehkan oleh Islam, tetapi ia juga mengharamkan setiap permainan yang dicampuri perjudian, yaitu permainan yang tidak luput dari untung rugi yang dialami oleh si pemain. Oleh karena itu tidak halal seorang muslim menjadikan

³ Misnawati Zakfah, Arfandi Sanubari & Imran, *Judi Online dan Kerentanan Pernikahan : Studi Dampak Terhadap Keluarga di Indonesia*, At-Tafakur: Jurnal Ilmu Syariah dan Hukum, 1(10), 2024.

permainan judi sebagai alat untuk menghibur diri dan mengisi waktu luang bahkan menjadikannya sebagai mata pencaharian.

Allah SWT berfirman dalam surah Al-Maidah ayat 90

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجَسٌ مِّنْ
عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٩٠

Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. (Qs. Al Maidah:90)

Ayat di atas menjelaskan bahwa dalam agama Islam, semua jenis permainan yang menggunakan taruhan maka di anggap sebagai judi dan tergolong kedalam perbuatan mengundi nasib. Judi merupakan suatu perbuatan yang dilarang agama Islam dan sangat dibenci oleh Allah dan karna perbuatan tersebut merupakan perbuatan syaitan, dan Allah mengingatkan kita untuk menjauhi perbuatan tersebut karena tidak memberikan manfaat terhadap kehidupan. Judi merupakan suatu tindakan kriminal yang membawa dampak negatif, dengan merusak prekonomian keluarga, mengganggu keamanan masyarakat, dan melumpuhkan semangat kreasi, serta menimbulkan kemalasan dalam beraktivitas dan kecanduan.

Kecanduan merupakan pemakaian internet yang melebihi batas kewajaran dan ditandai dengan beberapa gejala, misalnya menikmati internet sebagai objek candu, pemakaian yang melebihi durasi rata-rata orang serta dampak buruk terhadap psikologis. Kecanduan dapat menyebabkan gangguan

kecanduan internet (internet addiction disorder). Gangguan kecanduan internet adalah salah satu bentuk gangguan yang berupa kecanduan bermain jejaring internet, pornografi dan game online yang diakses dengan internet.⁴ Kecanduan game online dikenal dengan istilah Game Addiction. Kondisi ini dapat menyebabkan pemain merasa seolah-olah tidak ada hal lain yang ingin dilakukan selain bermain game.

Dalam mengakses game online melalui internet setiap individu memiliki motivasi dalam dirinya untuk melakukan sesuatu. Motivasi adalah keinginan, dorongan yang timbul pada diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, untuk melakukan suatu kegiatan dengan tujuan tertentu. Atau usaha-usaha yang dilakukan sekelompok orang atau individu yang bergerak ingin melakukan sesuatu dengan tujuan ingin mendapatkan kepuasan dengan adanya perbuatan itu.⁵ Berdasarkan pola motivasi yang ada dalam diri individu ada dua jenis motivasi yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dalam diri individu seperti minat atau keinginan tanpa ada paksaan dan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya rangsangan dari luar, hal ini karena ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain atau lingkungannya.⁶

⁴ Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2023), h 15.

⁵ Salim Peter, Yenny salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer* (Jakarta: Modern English Pers, 2004) h. 997.

⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. (Jakarta, Pt Bumi Aksara, 2006) Hal 3.

Sedangkan pengguna game online higgs domino memiliki motivasi dalam mengakses game tersebut, salah satunya adalah laki-laki yang sudah berumah tangga. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Nurul 'Ain dkk (2024) yang mengatakan bahwa para suami yang memiliki ketergantungan dalam bermain game Motivasi dalam bermain Higgs Domino Island yaitu meminimalisir, menyangkal, dan menghindari situasi yang dapat menimbulkan pertengkaran dalam keluarga, seperti berdiam diri dan bermain game di warung (menjaga jarak). Teknik penyelesaian perselisihan dalam keluarga suami kecanduan bermain *game higgs domino island* sudah dilakukan dengan mencoba berbagai cara, namun tidak dapat menyelesaikan permasalahan. Sehingga penyelesaian perselisihan dilakukan dengan cara istri selalu mengalah pada suaminya.⁷

Penelitian Fajarwati (2021) juga membahas tentang “Dampak Game Online Dalam Rumah Tangga”. Hasil penelitian menunjukan bahwa ketidakharmonisan dalam rumah tangga, seperti terjadinya percecokan, urusan membantu mengurus anak atau hal lainnya terjadi terbengkal, tidak memiliki waktu lagi bersama keluarga, tidak adanya komunikasi yang baik antara anggota keluarga. kehidupan rumah tangga sering terjadi keributan atau pertengkaran. berpotensi menjerumuskan pemainnya kepada kebangkrutan.⁸

⁷ Nurul 'Ain, Rahmi Surya Dewi, Sarmiati. *Perselisihan Interpersonal Suami yang Kecanduan Game Higgs Domino Island dalam Keluarga Petani*, Jurnal Audiens, VOL. 5, NO. 2 (2024)

⁸ Fajarwati, *Dampak Game Online Dalam Rumah Tangga*, Jurnal Tahqiq, Vol 15 No 2 (2021)

Sedangkan berdasarkan hasil observasi awal pada 18 Mei 2024-22 Mei 2024 dengan mengamati 37 orang laki-laki dewasa yang sudah menjadi suami. Pada saat diamati dapat diperhatikan bahwa mereka bermain game online higs domino di salah satu warung di Desa Talago Sariak, Kota Pariaman tidak kenal waktu sehingga seharian tidak pulang ke rumah dan menghabiskan waktu dan uang mereka untuk membeli chip untuk bermain game online.

Berdasarkan data awal tergambar bahwa motivasinya bermain game online *higs domino* adalah salah satu game favoritnya, dan baginya dengan bermain *higs domino* juga dapat menghilangkan stres karena seharian sudah berkerja. jika tidak bermain game online *higgs domino* satu hari saja ia bisa pusing dan kadang ia rela memberikan hasil kerjanya untuk membeli chip untuk hasrat kecanduannya dalam bermain game online *higgs domino*. Berdasarkan fakta tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Motivasi suami yang kecanduan game online (*higgs domino*) di Desa Talago Sariak, Kota Pariaman”

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dijelaskan pokok masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Motivasi Suami Yang Kecanduan Game Online *Higgs Domino* di Desa Talago Sariak Kota Pariaman?”

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, dibuat batasan masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

- a. Motivasi suami yang kecanduan game online *higgs domino* di Desa Talago Sariak, Kota Pariaman ditinjau dari pola Intrinsik
- b. Motivasi suami yang kecanduan game online *higgs domino* di Desa Talago Sariak, Kota Pariaman ditinjau dari pola Ektrinsik

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi suami yang kecanduan game online *higgs domino* di Desa Talago Sariak, Kota Pariaman ditinjau dari pola Intrinsik
2. Untuk mengetahui motivasi suami yang kecanduan game online *higgs domino* di Desa Talago Sariak, Kota Pariaman ditinjau dari pola Ekstrinsik

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis: Penelitian ini diharapkan menambah wawasan bagi peneliti, pembaca serta tambahan referensi penelitian dan kajian keilmuan tentang kontrol diri dan judi online (*higgs domino*). Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan atau referensi untuk penelitian lain yang memiliki substansi yang hampir sama.

2. Secara Praktis; diharapkan agar tulisan ini berguna bagi mahasiswa sebagai bahan rujukan dalam penyimbangan layanan ilmu Bimbingan Konseling Islam dan dalam bidang kontrol diri sertmenambah wawasan atau cakrawala dan pengetahuan peneliti dalam membahas permasalahan yang akan di teliti. Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca, dan menambah wawasan tentang“motivasi suami yang kecanduan game online (*higgs domino*)”

E. Penjelasan Judul

1. Motivasi : Motivasi adalah keinginan, dorongan yang timbul pada diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, untuk melakukan suatu kegiatan dengan tujuan tertentu
2. *Higgs Domino* : *Higgs Domino Island* merupakan game yang berbasis android, di dalamnya terdapat sejumlah pilihan permainan, mulai dari domino, kartu, puzzle, dan slot. Permainan slot inilah yang sangat populer, mulai dari duofu duocai, fafafa, rezeki nomplok, 5 dragon, dan jinji baoxi. *Higgs Domino Island* merupakan permainan judi yang dapat dimainkan secara online.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami skripsi ini, maka sistematika penulisan dibagi sebagai berikut:

BAB I : Pendahulaun berisi latar belakang masalah, rumusan masalah,

batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, penelitian relevan dan sistematika penulisan.

BAB II : Menyajikan kerangka teori tentang Motivasi Suami yang Kecanduan Game Online (*Higgs Domino*)

BAB III : Metode penelitian meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV : Berisi tentang hasil penelitian dalam bentuk penjelasan mengenai Motivasi Suami yang Kecanduan Game Online (*Higgs Domino*)

BAB V : Berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

