

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 tidak hanya membawa perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, dan budaya, tetapi juga secara nyata telah memasuki ruang domestik, termasuk kehidupan rumah tangga. Internet tidak lagi sekadar sarana komunikasi, melainkan telah menjadi ruang sosial baru yang membentuk pola interaksi, identitas, dan relasi antarindividu. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pada tahun 2024 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 79,5% dari total populasi, atau sekitar 221 juta orang, yang merupakan angka tertinggi sepanjang sejarah digital Indonesia.¹ Tingginya penetrasi teknologi ini menunjukkan bahwa aktivitas digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat modern, termasuk dalam relasi keluarga dan rumah tangga.

Salah satu bentuk aktivitas digital yang mengalami perkembangan signifikan adalah bermain game online. Aktivitas ini tidak lagi sekadar berfungsi sebagai hiburan, tetapi telah berkembang menjadi medium interaksi sosial yang memungkinkan individu membangun relasi dalam ruang virtual. Platform seperti Mobile Legends, PUBG Mobile, dan Free Fire tidak hanya berperan sebagai permainan, tetapi juga sebagai ruang komunikasi dan interaksi sosial antar pemain.² Berdasarkan laporan Data Reportal 2024 Indonesia, sebanyak 41,9% pengguna internet berusia 16–64 tahun menggunakan aplikasi atau situs game dalam satu bulan terakhir, dengan rata-rata durasi bermain sekitar 1–2 jam per hari.³ Data ini menunjukkan bahwa

¹ Ahmad Wijaya, "APJII: Pengguna internet Indonesia tahun 2024 capai 79,5 persen," *ANTARA News*, 2024, <https://www.antaranews.com/berita/3979335/apjii-pengguna-internet-indonesia-tahun-2024-capai-795-persen>.

² Ilham Dwipa Widhiawan, Neneng Yanti K Lahpan, and Iip Sarip Hidayana, "E-Sports Dan Interaksi Subkultur Gamer di Indonesia," *Jurnal Budaya Etnika* 9, no. 1 (2025): 57–72.

³ Data Reportal, *Digital 2024: Indonesia* (We Are Social & Meltwater, 2024), https://wearesocial.com/id/wp-content/uploads/sites/19/2024/02/Digital_2024_Indonesia.pdf; Kontan – Pusat Data, "Rata-Rata Orang Indonesia Main Game Online 1 Jam Hingga 2 Jam per Hari," 2024, <https://pusatdata.kontan.co.id/news/rata-rata-orang-indonesia-main-game-online-1-jam-hingga-2-jam-per-hari>.

intensitas bermain game online telah menjadi bagian dari pola kehidupan sehari-hari masyarakat, termasuk dalam kehidupan rumah tangga.

Generasi Z (lahir antara 1997–2012) merupakan kelompok yang paling dominan dalam penggunaan teknologi digital.⁴ Mereka tumbuh dalam lingkungan yang sangat terhubung, sehingga aktivitas digital menjadi bagian dari gaya hidup sekaligus sarana utama dalam berinteraksi sosial.⁵ Dalam konteks rumah tangga, keadaan seperti ini dapat memengaruhi pola komunikasi, pembagian waktu, serta kedekatan emosional antar pasangan. Intensitas penggunaan teknologi dan hiburan digital, khususnya game online, dalam banyak kasus game online sendiri mulai menggeser kualitas interaksi langsung dalam keluarga.

Fenomena ini juga tercermin dari adanya kecenderungan meningkatnya jarak emosional antar pasangan (*emotional divorce*) yang dipicu oleh penggunaan teknologi secara berlebihan, di mana sebagian besar individu menunjukkan penurunan kualitas hubungan interpersonal akibat tingginya intensitas aktivitas digital.⁶ Sejalan dengan fenomena tersebut, data empiris menunjukkan bahwa lebih dari separuh individu dalam suatu kelompok mengalami tingkat kecanduan game online yang tinggi, dengan proporsi mencapai 57,1%, yang berkaitan dengan menurunnya kualitas interaksi sosial.⁷ Dinamika ini dalam praktiknya dapat berkembang menjadi konflik rumah tangga yang berkepanjangan, bahkan terdapat kasus perceraian yang secara langsung dipicu oleh kecanduan game online, di mana salah satu pihak mengabaikan tanggung jawab dalam rumah tangga sehingga memicu ketegangan dalam relasi pasangan.⁸ Hal ini menunjukkan bahwa

⁴ Manjillatul Urba et al., “Generasi Z: Apa Gaya Belajar Yang Ideal Di Era Serba Digital?,” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 50–56.

⁵ Fajar Nugraha Asyaidha and Abdul Azis, “Konformitas Dan Penyimpangan: Perspektif Sosiologis Tentang Pengalaman FoMO Di Kalangan Generasi Z Pada Media Sosial TikTok,” *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education* 11, no. 2 (2024): 120–32.

⁶ Maryam Latifian et al., “Investigating the Relationship between Internet Addiction, Domestic Violence, and Emotional Divorce among Married Women in Tehran,” *BMC Psychiatry* 24, no. 1 (October 2024): 707, doi:10.1186/s12888-024-06139-7.

⁷ Ananda Oktavianti, Sang Ayu Made Adyani, and Evin Novianti, “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja,” *Jurnal Profesi Keperawatan* 8, no. 2 (2021): 155–62.

⁸ Aulia Hafizha, Anggalana Anggalana, and Yulia Hesti, “Juridical Review of Divorce Lawsuits Due to Addiction to Playing Online Games (Decision Study

perkembangan teknologi digital tidak hanya memengaruhi ruang publik, tetapi juga berdampak langsung pada dinamika kehidupan domestik pasangan.

Dalam konteks tersebut, aktivitas bermain game online tidak lagi dapat dipandang sebagai hiburan semata, melainkan telah menjadi sebuah realitas sosial yang memiliki implikasi terhadap kualitas relasi dalam rumah tangga. Waktu yang dihabiskan untuk aktivitas digital cenderung mengurangi intensitas komunikasi tatap muka, menurunkan kualitas kebersamaan, serta berpotensi menimbulkan ketidakseimbangan peran dalam keluarga. Situasi tersebut menunjukkan adanya permasalahan yang nyata dalam hubungan pasangan, khususnya terkait kualitas komunikasi dan stabilitas emosional. Apabila tidak dikelola secara proporsional, aktivitas digital seperti bermain game online dapat mengganggu keharmonisan rumah tangga.

Perspektif hukum keluarga Islam memandang bahwa rumah tangga ideal dibangun atas prinsip mu'asyarah bil ma'ruf, yaitu relasi yang dilandasi oleh sikap saling menghormati, bergaul dengan baik, dan penuh kasih sayang (QS. An-Nisa: 19).⁹ Prinsip ini menekankan pentingnya keseimbangan antara hak dan kewajiban dalam kehidupan berkeluarga. Hal tersebut sejalan dengan konsep keluarga sakinah, mawaddah, warahmah sebagaimana termaktub dalam QS. Ar-Rum: 21¹⁰, yang menegaskan bahwa hubungan suami-istri harus dibangun atas dasar ketenangan, cinta, dan kasih sayang. Keharmonisan rumah tangga tidak hanya diukur dari aspek emosional, tetapi juga dari kualitas komunikasi dan pelaksanaan tanggung jawab masing-masing pasangan. Oleh karena itu, dominasi aktivitas digital dalam kehidupan sehari-hari berpotensi mengganggu keseimbangan nilai-nilai tersebut.

Keharmonisan rumah tangga tidak hanya ditentukan oleh kedekatan emosional, tetapi juga oleh kemampuan pasangan dalam menjaga komunikasi yang efektif dan menjalankan tanggung jawab secara seimbang. Ketika salah satu pihak

Number.52/Pdt.G/2023/PN.Tjk),” *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia* 3 (June 1, 2024): 317–24, doi:10.57235/qistina.v3i1.2134.

⁹ NU Online, “QS An-Nisa Ayat 19,” n.d., <https://quran.nu.or.id/an-nisa/19>.

¹⁰ NU Online, “Ar-Rum Ayat 21,” accessed October 3, 2024, <https://quran.nu.or.id/ar-rum/21>.

lebih banyak menghabiskan waktu dalam aktivitas digital seperti game online, interaksi langsung antar pasangan cenderung berkurang. Kondisi ini memperlihatkan adanya pergeseran prioritas dalam hubungan rumah tangga yang dapat berdampak pada menurunnya kualitas relasi interpersonal.

Pengamatan awal dalam penelitian ini, ditemukan adanya indikasi bahwa intensitas bermain game online yang tinggi sangat berkaitan dengan menurunnya kualitas komunikasi serta berkurangnya waktu interaksi dalam rumah tangga bersama pasangan. Temuan awal ini juga menunjukkan bahwa aktivitas digital tidak hanya dapat memengaruhi individu saja, akan tetapi juga memiliki implikasi terhadap dinamika hubungan dalam keluarga. Oleh karena itu, fenomena ini perlu dikaji secara lebih mendalam melalui pendekatan ilmiah yang sistematis.

Namun demikian, kajian yang secara khusus mengkaji pengaruh aktivitas digital, terutama game online, terhadap pola komunikasi dan keharmonisan rumah tangga dalam perspektif hukum keluarga Islam masih relatif terbatas. Sebagian besar kajian yang ada lebih menitikberatkan pada aspek sosial dan psikologis, sehingga belum memberikan analisis yang komprehensif terkait nilai tanggung jawab, etika penggunaan waktu, serta prinsip *mu'asyarah bil ma'ruf* dalam kehidupan keluarga muslim. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian antara fenomena sosial digital dengan kajian hukum keluarga Islam yang ada.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) yang terletak pada pendekatan analisis yang mengintegrasikan fenomena digital dalam rumah tangga dengan perspektif hukum keluarga Islam secara empiris dan konseptual. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung membahas dampak game online dari sudut pandang sosial dan psikologis, penelitian ini menempatkan intensitas aktivitas digital sebagai variabel yang dianalisis dalam kerangka prinsip *mu'asyarah bil ma'ruf*, khususnya dalam kaitannya dengan keseimbangan hak dan kewajiban serta kualitas komunikasi dalam rumah tangga. Kebaruan penelitian ini juga terletak pada temuan bahwa aktivitas digital tidak hanya berpengaruh secara teknis terhadap komunikasi, tetapi juga memiliki implikasi normatif terhadap pemenuhan tanggung jawab dalam relasi suami-istri dalam perspektif hukum keluarga Islam. Selain itu,

penelitian ini menghadirkan fokus pada pasangan Generasi Z yang telah menikah sebagai subjek kajian, sehingga memberikan kontribusi baru dalam memahami dinamika keluarga muslim di era digital. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji pengaruh secara empiris, tetapi juga menawarkan pemaknaan konseptual baru mengenai relasi keluarga dalam perspektif hukum keluarga Islam.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya memahami pengaruh intensitas bermain game online terhadap pola komunikasi dan tingkat keharmonisan rumah tangga pasangan Gen Z dalam perspektif hukum keluarga Islam. Penelitian ini tidak hanya berupaya menggambarkan fenomena secara empiris, tetapi juga memberikan kerangka analisis normatif yang berlandaskan pada nilai-nilai Islam. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara realitas sosial digital dengan prinsip-prinsip hukum keluarga Islam dalam kehidupan modern.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pasangan muda muslim dalam mengelola aktivitas digital secara bijak agar tetap selaras dengan tanggung jawab rumah tangga. Bagi lembaga pembinaan keluarga dan keagamaan seperti KUA atau BKKBN Islam, temuan penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam pengembangan program bimbingan keluarga berbasis literasi digital. Dengan demikian, pasangan muda diharapkan mampu menyeimbangkan antara aktivitas hiburan, komunikasi interpersonal, dan tanggung jawab spiritual dalam kehidupan berkeluarga.

Dengan memperhatikan dinamika perubahan gaya hidup digital yang semakin cepat, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam menjawab kebutuhan zaman. Kajian empiris yang berpijak pada nilai-nilai hukum keluarga Islam diharapkan tidak hanya memperkaya khazanah keilmuan, tetapi juga memberikan arah baru dalam pembinaan keluarga muslim di era digital. Melalui penelitian ini, nilai sakinah, mawaddah, warahmah tidak hanya dipahami sebagai konsep normatif, tetapi juga dapat diimplementasikan secara konkret dalam kehidupan rumah tangga modern.

B. Identifikasi Masalah

Dalam konteks penelitian ini, proses identifikasi masalah dilakukan untuk menentukan secara spesifik fenomena yang akan diuji melalui pendekatan kuantitatif. Berdasarkan fenomena sosial dan kajian teoritis yang telah diuraikan dalam latar belakang, terdapat beberapa aspek permasalahan yang dapat diukur secara obyektif melalui data empiris dan analisis statistik.

Pertama, intensitas bermain game online yang tinggi pada pasangan Gen Z menjadi fenomena yang menonjol dalam kehidupan rumah tangga modern. Aktivitas ini mencakup durasi, frekuensi, dan tingkat keterlibatan emosional yang dapat memengaruhi keseimbangan waktu antara kehidupan digital dan interaksi keluarga. Intensitas yang berlebihan berpotensi menimbulkan perubahan perilaku serta menurunkan tingkat kedekatan emosional antar pasangan.

Kedua, muncul potensi perubahan pola komunikasi dalam rumah tangga akibat meningkatnya keterlibatan pasangan dalam aktivitas digital. Komunikasi yang semula berlangsung secara tatap muka dapat bergeser menjadi komunikasi singkat dan fungsional. Dalam konteks keluarga, hal ini berpotensi mengurangi kedalaman makna komunikasi emosional, empati, serta keterbukaan antara suami dan istri. Kondisi ini dapat diukur melalui indikator frekuensi komunikasi, kejelasan pesan, dan tingkat keintiman verbal maupun nonverbal.

Ketiga, terdapat kecenderungan penurunan keharmonisan akibat berkurangnya waktu interaksi langsung. Ketika sebagian besar waktu luang dihabiskan untuk aktivitas bermain game online, kesempatan untuk berinteraksi secara personal dan membangun kehangatan keluarga menjadi semakin terbatas. Faktor ini dapat memengaruhi tingkat kepuasan hubungan, komitmen emosional, serta keseimbangan peran dalam rumah tangga.

Keempat, fenomena tersebut menggambarkan tantangan baru dalam membangun keluarga Islami di era digital. Hukum keluarga Islam menekankan pentingnya prinsip *mu'asyarah bil ma'ruf*, yaitu bergaul dengan cara yang baik, penuh kasih sayang, serta seimbang antara hak dan kewajiban pasangan. Namun, tantangan digital seperti distraksi waktu, individualisasi aktivitas hiburan, dan

menurunnya interaksi langsung menjadi hambatan bagi terwujudnya nilai-nilai sakinah, mawaddah, warahmah. Oleh karena itu, diperlukan kajian empiris untuk memahami sejauh mana aktivitas digital, khususnya bermain game online, memengaruhi dinamika komunikasi dan keharmonisan rumah tangga pasangan Gen Z.

Dengan mengidentifikasi empat permasalahan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh data yang valid dan terukur mengenai hubungan antara intensitas bermain game online, pola komunikasi, dan tingkat keharmonisan rumah tangga dalam perspektif hukum keluarga Islam. Identifikasi ini sekaligus menjadi dasar bagi penyusunan hipotesis serta pemilihan metode analisis yang relevan dalam pendekatan kuantitatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan dalam proposal tesis ini, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas bermain game online pada pasangan Gen Z yang sudah menikah?
2. Bagaimana pengaruh intensitas bermain game online terhadap pola komunikasi dalam rumah tangga pasangan Gen Z?
3. Bagaimana pengaruh intensitas bermain game online terhadap tingkat keharmonisan rumah tangga pasangan Gen Z?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan maksud untuk memperoleh pemahaman empiris dan analisis yang terukur mengenai pengaruh intensitas bermain game online terhadap kehidupan rumah tangga pasangan Gen Z. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan intensitas bermain game online pada pasangan Gen Z yang sudah menikah, meliputi durasi, frekuensi, serta motivasi dan keterlibatan emosional dalam aktivitas tersebut sebagai bagian dari gaya hidup digital.

2. Menganalisis pengaruh intensitas bermain game online terhadap pola komunikasi rumah tangga pasangan Gen Z, guna mengetahui sejauh mana aktivitas digital tersebut memengaruhi frekuensi interaksi, kualitas pesan, dan kedekatan emosional antara suami dan istri.
3. Menganalisis pengaruh intensitas bermain game online terhadap tingkat keharmonisan rumah tangga pasangan Gen Z, dengan mengukur perubahan aspek afeksi, komitmen, serta kepuasan hubungan sebagai indikator keharmonisan yang relevan dengan nilai-nilai hukum keluarga Islam.

Melalui tujuan-tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris yang objektif sekaligus landasan teoretis bagi penguatan nilai *mu'asyarah bil ma'ruf* dan *sakinah, mawaddah, warahmah* dalam kehidupan rumah tangga pasangan muda di era digital.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata baik dalam pengembangan teori maupun dalam penerapan praktis di bidang hukum keluarga Islam dan pembinaan keluarga muslim modern. Manfaat penelitian dijabarkan secara rinci sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian empiris dalam bidang hukum keluarga Islam, khususnya terkait dengan dinamika keluarga di era digital. Dengan mengkaji pengaruh intensitas bermain game online terhadap pola komunikasi dan tingkat keharmonisan rumah tangga pasangan Gen Z, penelitian ini memberikan pemahaman baru tentang bagaimana prinsip *mu'asyarah bil ma'ruf* dan nilai *sakinah, mawaddah, warahmah* dapat diimplementasikan dalam konteks kehidupan keluarga modern. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi akademik dalam pengembangan teori tentang relasi digital dan etika keluarga Islam yang adaptif terhadap perubahan sosial.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pasangan muda muslim, terutama generasi Z, agar mampu menyeimbangkan aktivitas digital termasuk bermain game online dengan tanggung jawab rumah

tangga. Melalui pemahaman terhadap dampak intensitas bermain game online terhadap komunikasi dan keharmonisan, pasangan suami-istri dapat mengatur waktu, meningkatkan komunikasi efektif, serta menguatkan komitmen emosional dalam keluarga. Selain itu, bagi penulis sendiri, penelitian ini menjadi sarana untuk memperdalam kemampuan analisis empiris, memperkuat pemahaman terhadap integrasi antara fenomena sosial dan nilai hukum Islam, serta meningkatkan kompetensi penelitian di bidang keluarga dan digital behavior.

3. Secara Kebijakan

Dari sisi kebijakan, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi lembaga pembinaan keluarga dan keagamaan, seperti Kantor Urusan Agama (KUA), Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional Islam (BKKBN Islam), serta lembaga Bimbingan dan Konseling Islam (BKI). Temuan empiris dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pengembangan program bimbingan keluarga berbasis literasi digital Islami, yang bertujuan membantu pasangan muda dalam menghadapi tantangan gaya hidup digital secara proporsional dan sesuai dengan nilai-nilai syariah. Dengan demikian, hasil penelitian ini berpotensi mendukung peningkatan efektivitas pembinaan keluarga dan memperkuat ketahanan keluarga muslim ditengah perubahan sosial yang cepat.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini merupakan tata urutan penyusunan karya ilmiah yang disusun secara sistematis dan terstruktur guna memudahkan pembaca dalam memahami keseluruhan isi kajian. Adapun sistematika penulisan tesis ini disusun dalam lima bab sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini memuat penjelasan awal mengenai latar belakang permasalahan yang menjadi dasar penelitian, yaitu fenomena meningkatnya intensitas bermain game online serta implikasinya terhadap pola komunikasi dan keharmonisan rumah tangga pasangan Generasi Z. Dalam bab ini juga diuraikan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan tesis. Bab ini berfungsi sebagai landasan awal yang menjelaskan arah, ruang lingkup, dan urgensi penelitian.

BAB II: INTENSITAS GAME ONLINE DAN DINAMIKA KOMUNIKASI DALAM KEHARMONISAN RUMAH TANGGA PASANGAN GENERASI Z

Bab ini menyajikan kajian teoretis yang relevan dengan penelitian, meliputi konsep Generasi Z dan karakteristiknya dalam era digital, konsep game online dan intensitas bermain, pola komunikasi dalam rumah tangga, serta konsep keharmonisan keluarga. Selain itu, dibahas pula prinsip-prinsip hukum keluarga Islam, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, serta hipotesis penelitian sebagai dasar analisis.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN INTENSITAS GAME ONLINE DAN KEHARMONISAN RUMAH TANGGA GENERASI Z

Bab ini membahas secara rinci metode penelitian yang digunakan, meliputi jenis dan pendekatan penelitian kuantitatif asosiatif, desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV: HASIL DAN ANALISIS PENGARUH INTENSITAS GAME ONLINE TERHADAP POLA KOMUNIKASI DAN KEHARMONISAN RUMAH TANGGA PASANGAN GENERASI Z

Bab ini menyajikan temuan empiris yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan, serta analisis data menggunakan teknik statistik untuk menguji hubungan dan pengaruh antar variabel. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan dengan mengaitkannya pada kerangka teori dan perspektif hukum keluarga Islam.

BAB V: KESIMPULAN, IMPLIKASI, KETERBATASAN, DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dirumuskan berdasarkan temuan dan analisis pada bab sebelumnya. Selain itu, disajikan implikasi penelitian baik secara teoretis maupun praktis, keterbatasan penelitian, serta saran bagi penelitian selanjutnya dan pihak-pihak terkait.