PERILAKU APATIS REMAJA LAKI-LAKI PENGGEMAR GAME ONLINE DI KECAMATAN BANDAR PUSAKA

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

Rizqi Auwlyanda

NIM : 3022018019

Program Studi:

BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM



FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA

1447 H / 2025

LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Langsa untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos) Bimbingan dan Konseling Islam

Oleh :

RIZQI AUWLYANDA

NIM : 3022018019

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah

Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
	
Marimbun, M. Pd	**Wan Chalidaziah, M. Pd**
NIP. 198811242019031004	**NIP. 198811242019031 004**

Telah Dinilai Olch Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Langsa. Dinyatakan Lulus dan Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Bimbingan dan Konseling Islam

Pada hari/tanggal
Jumat, 15 agustus 2025 M
21 Shafar 1447 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,

Marimbun, M. Pd
NIP. 198811242019031004

Sekretaris,

Wan Chalidaziah, M. Pd
NIP. 199206222019032018

Penguji I

Dr. Mawardi, M. S. I
NIP. 197405102014111002

Penguji II

Nengsih, M. Pd
NIP. 198605222020122009

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Langsa

Dr. Mawardi, M. S. I
NIP. 197405102014111002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Rizqi Auwlyanda
Nim	: 3022018019
Fakultas/Jurusan	: Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) Bimbingan dan Konseling Islam (BKI)
Alamat	: Dusun Bukit Karim Desa Blang Kandis Kec. Bendahara

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Perilaku Apatis Remaja Laki-Laki Penggemar Game Online Di Kecamatan Bandar Pusaka**" adalah benar hasil karya saya sendiri dan bersifat original. Apabila dikemudian hari ternyata terbukti hasil plagiat karya orang lain, maka akan saya batalkan dan saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 29 Juli 2025

Pembuat pernyataan



Rizqi Auwlyanda

NIM. 3022018019

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahi rabbil „aalamin puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang menjadi tugas dan tanggung jawab mahasiswa diakhir masa perkuliahan. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasullah Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat yang senantiasa selalu membantu perjuangan beliau dalam menegakkan dinullah dimuka bumi ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat akademis untuk menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) di Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) Institut Agama Islam Negeri Langsa, yang berjudul "**Perilaku Apatis Remaja Laki-Laki Penggemar Game Online Di Kecamatan Bandar Pusaka**".

Penulis menyadari ketidaksempurnaan skripsi ini dikarenakan keterbatasan waktu, kemampuan serta pengalaman yang penulis miliki dalam penyajiannya. Dengan petunjuk dan bantuan serta bimbingan yang diberikan kepada penulis dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. T. Wildan, MA selaku dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.
2. Bapak Marimbun, M.Pd selaku ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Islam.
3. Bapak Marimbun, M. Pd selaku pembimbing I dan Ibu Wan Chalidaziah, M. Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk dapat mengoreksi dan memberikan masukan serta arahan terhadap penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Langsa yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat.

5. Seluruh staf akademik, dan tata usaha, serta staf Program Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah yang telah banyak membantu dalam proses pengurusan skripsi ini.
6. Secara khusus saya persembahkan rasa terimakasih yang mendalam kepada kedua orang tua, Alm Bapak Syahrian dan Ibu Sutini. Serta kakak saya, Novi Amelia yang dengan penuh cinta dan doa serta pengorbanan yang luar biasa serta yang selau memberikan dukungan dan mensupport setiap langkah hidup saya tanpa doa dan semangat dari orang tua serta keluarga tercinta, terutama untuk ibu saya yang telah menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan berada di posisi sekarang ini, tolong hidup lebih lama di dunia ini, izinkan saya mengabdi untuk membalas semua pengorbanan yang ibu lakukan selama ini. Terimakasih atas dukungan moral maupun materi yang selama ini kalian berikan kepada saya
7. Keluarga dan semua teman-teman saya yang telah bersedia membantu dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang telah banyak membantu dalam segala hal dan juga yang telah mendoakan, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas atas semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis, Aamiin.Skripsi ini penulis persembahkan dan semoga bermanfaat bagi banyak orang.Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran-saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tulisan yang berikutnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Langsa, 28 Juli 2025
Penulis

Rizqi Auwlyanda
NIM. 3022018019

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Rumusan Masalah 7
D. Tujuan Penelitian 7
E. Manfaat Penelitian 8
F. Sistematika Penulisan 9
BAB II LANDASAN TEORI 10
A. Kerangka Teoritis 10
B. Penelitian yang Relevan 30
C. Kerangka Konseptual 34
D. Hipotesis 34
BAB III METODELOGI PENELITIAN 36
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 36
B. Tempat dan Waktu Penelitian 37
C. Variabel Penelitian 37
D. Definisi Operasional 40
E. Populasi dan Sampel 41
F. Teknik Pengumpulan Data 44

G. Instrument Penelitian 46
H. Validitas dan Reabilitas 48
I. Teknik Analisis Data 51
BAB IV PEMBAHASAN 55
A. Demografi Responden Penelitian 55
B. Hasil Penelitian 59
C. Pembahasan 66
BAB V PENUTUP 75
A. Kesimpulan 75
B. Saran 76
C. Keterbatasan Penelitian 77
DAFTAR PUSTAKA 78

ABSTRAK

Rizqi Auwlyanda, 2025, Perilaku Apatis Remaja Laki-Laki Penggemar Game Online Di Kecamatan Bandar Pusaka, Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Langsa.

Perilaku apatis pada remaja laki-laki dapat berdampak pada rendahnya partisipasi sosial dan berkurangnya rasa tanggung jawab terhadap lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku apatis remaja laki-laki di Kecamatan Bandar Pusaka, membandingkan tingkat apatis antara remaja penggemar game online dan yang tidak menggemarinya, serta menguji perbedaan di antara kedua kelompok. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif komparatif dengan teknik pengambilan sampel total sampling terhadap 99 responden. Instrumen penelitian berupa kuesioner perilaku apatis yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji Independent Samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum perilaku apatis remaja laki-laki berada pada kategori sedang. Baik penggemar game online maupun yang tidak menggemarinya memiliki tingkat apatis yang serupa, meskipun rata-rata skor kelompok tidak menggemari game online sedikit lebih tinggi. Uji perbedaan menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok, yang mengindikasikan bahwa faktor-faktor lain seperti interaksi sosial, dukungan keluarga, dan keterlibatan dalam kegiatan positif juga memengaruhi perilaku apatis remaja. Temuan ini menegaskan bahwa upaya mengurangi apatisme pada remaja perlu dilakukan secara komprehensif, tidak hanya dengan mengatur kebiasaan bermain game online, tetapi juga dengan mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan sosial dan pembinaan karakter.

Kata Kunci : Perilaku apatis, Remaja laki-laki, Game online, Partisipasi sosial

ABSTRACT

Rizqi Auwlyanda, 2025, The Apathetic Behavior of Male Adolescents Who Are Online Game Enthusiasts in Bandar Pusaka District, Undergraduate Thesis, Islamic Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Ushuluddin, Adab, and Da'wah, IAIN Langsa.

Apathetic behavior among male adolescents can lead to low social participation and a reduced sense of responsibility towards the surrounding environment. This study aims to describe the apathetic behavior of male adolescents in Bandar Pusaka District, compare the levels of apathy between adolescents who are online game enthusiasts and those who are not, and examine the differences between the two groups. This research employed a descriptive-comparative quantitative approach with a quota sampling technique involving 99 respondents. The research instrument was an apathetic behavior questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed descriptively and inferentially using the Independent Samples t-test.The results indicate that, in general, the apathetic behavior of male adolescents falls within the moderate category. Both online game enthusiasts and non-enthusiasts exhibit similar levels of apathy, although the average score of the non-enthusiast group is slightly higher. The difference test results show a significant difference between the two groups, suggesting that other factors such as social interaction, family support, and involvement in positive activities also influence adolescent apathetic behavior. These findings emphasize that efforts to reduce apathy among adolescents should be comprehensive, not only focusing on regulating online gaming habits but also encouraging active participation in social activities and character development programs.

Keywords*: Apathetic behavior, Male adolescents, Online games, Social participation*

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan, sosial, budaya, dan hiburan. Salah satu produk dari kemajuan teknologi digital yang sangat digemari oleh kalangan remaja saat ini adalah game online. Game online tidak hanya menjadi bentuk hiburan semata, melainkan telah berkembang menjadi bagian dari gaya hidup dan bahkan menjadi identitas sosial bagi sebagian besar remaja, khususnya remaja laki-laki.

Berdasarkan laporan dari We Are Social dan Hootsuite (2024), disebutkan bahwa lebih dari 70% remaja laki-laki di Indonesia bermain game online secara rutin setiap minggunya.[1] Game seperti Mobile Legends, PUBG, Free Fire, dan berbagai jenis game lainnya telah membentuk komunitas virtual yang aktif, menciptakan pola interaksi baru, dan bahkan memengaruhi gaya komunikasi serta cara remaja mengekspresikan diri. Dalam banyak

[1] Andi Dwi Riyanto, "Hootsuite (We are Social): Data Digital Indonesia 2024," *Dosen, Praktisi, Konsultan, Pembicara/Fasilitator Digital Marketing, Internet marketing, SEO, Technopreneur dan Bisnis Digital*, 21 Februari 2024, https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2024/.

kasus, game online juga dijadikan sebagai media pelarian dari tekanan akademik, keluarga, atau pergaulan sosial di dunia nyata.[2]

Namun demikian, di balik berbagai manfaat hiburan dan sosial yang ditawarkan oleh game online, terdapat pula dampak negatif yang mengkhawatirkan, terutama apabila penggunaannya berlangsung secara berlebihan dan tidak terkontrol. Salah satu dampak yang paling menonjol adalah munculnya perilaku apatis, yaitu sikap tidak peduli atau kurangnya respons terhadap lingkungan sosial. Remaja yang terlalu larut dalam dunia virtual cenderung menarik diri dari interaksi sosial, kurang peduli terhadap nilai-nilai tanggung jawab sosial, dan menunjukkan penurunan partisipasi dalam kegiatan-kegiatan kolektif di masyarakat.

Kraut et al dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan internet secara berlebihan, termasuk dalam bermain game online, dapat menyebabkan menurunnya keterlibatan sosial serta meningkatkan perasaan kesepian dan keterasingan.[3] Dalam konteks ini, game online tidak hanya berdampak pada waktu luang remaja, tetapi juga pada pembentukan karakter sosial dan moral, termasuk karakter tanggung jawab sosial, yang seharusnya berkembang dengan baik pada masa remaja.

---

[2] Daria Joanna Kuss dan Mark D. Griffiths, "Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research," *International Journal of Mental Health and Addiction* (Germany) 10, no. 2 (2012): 278–96, https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5.

[3] R. Kraut dkk., "Internet Paradox. A Social Technology That Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being?," *The American Psychologist* 53, no. 9 (1998): 1017–31, https://doi.org/10.1037//0003-066x.53.9.1017.

Permasalahan ini menjadi semakin penting apabila dilihat dari perspektif peran gender, khususnya pada remaja laki-laki. Dalam berbagai budaya, termasuk budaya Indonesia, remaja laki-laki secara sosial diharapkan menjadi pribadi yang tangguh, aktif, dan bertanggung jawab, baik dalam konteks keluarga maupun masyarakat.[4] Mereka dipandang sebagai calon pemimpin masa depan yang harus menunjukkan kepedulian sosial dan keterlibatan aktif dalam komunitasnya. Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan tersebut dengan perilaku aktual remaja laki-laki penggemar game online.

Fenomena ini secara nyata dapat diamati di Kecamatan Bandar Pusaka, Kabupaten Aceh Tamiang. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru, tokoh masyarakat, dan orang tua, diketahui bahwa sebagian besar remaja laki-laki di wilayah tersebut menghabiskan waktu berjam-jam bermain game online, baik di rumah, di warung internet, maupun di ruang-ruang publik lainnya. Mereka terlihat lebih senang menyendiri, enggan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan menolak untuk terlibat dalam kegiatan sosial seperti gotong royong, pengajian, atau organisasi kepemudaan. Sebaliknya, remaja laki-laki yang tidak kecanduan game online menunjukkan kecenderungan lebih aktif dalam kehidupan sosial,

[4] Siti Khodijah Nasution, "Nilai-nilai multikultural pada buku teks pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas IV Sekolah Dasar terbitan Kemendikbud edisi revisi tahun 2017" (masters, IAIN Padangsidimpuan, 2021), http://etd.uinsyahada.ac.id/7141/.

lebih kooperatif, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya.

Padahal, masa remaja merupakan periode penting dalam pembentukan identitas dan integrasi sosial, di mana partisipasi dalam kehidupan bermasyarakat menjadi penentu bagi perkembangan psikososial individu.[5] Jika dalam masa ini remaja gagal membentuk relasi sosial yang sehat, maka besar kemungkinan mereka akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri di masa dewasa. Terlebih lagi, remaja laki-laki yang memiliki potensi besar dalam memimpin dan menjadi teladan dalam lingkungan sosialnya, justru menunjukkan perilaku menyimpang dari ekspektasi sosial tersebut.

Lebih lanjut, perilaku apatis tidak bisa dipandang sebagai masalah pribadi semata, melainkan juga merupakan masalah sosial yang berpengaruh terhadap kohesi sosial, rasa kebersamaan, dan keberfungsian masyarakat. Ketika generasi muda kehilangan kepedulian terhadap sekitarnya, maka yang terjadi adalah menurunnya solidaritas sosial, melemahnya nilai-nilai gotong royong, dan meningkatnya kecenderungan individualisme. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat berdampak pada meningkatnya konflik sosial, menurunnya partisipasi warga negara dalam kehidupan berbangsa, dan pudarnya nilai-nilai keindonesiaan.

---

[5] Elizabeth Bergner Hurlock, *Adolescent Development* (McGraw-Hill, 1973); Stephanie K. Scott dan Kelli A. Saginak, "Adolescence: Emotional and Social Development," dalam *Human Growth and Development Across the Lifespan* (John Wiley & Sons, Ltd, 2016), https://doi.org/10.1002/9781394258925.ch12.

Dari sudut pandang Islam, sikap apatis dan tidak bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial adalah bentuk kerugian spiritual dan moral. Dalam Surah Al-‘Ashr ayat 1–3, Allah SWT menegaskan bahwa manusia berada dalam keadaan merugi, kecuali mereka yang beriman, beramal saleh, dan saling menasihati dalam kebenaran serta kesabaran. Ayat tersebut berbunyi:

وَالْعَصْرِ ۝ إِنَّ الْإِنسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ۝

Artinya: "Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran" (QS. Al-‘Ashr: 1–3).

Ayat ini menjadi peringatan sekaligus pedoman bahwa penggunaan waktu harus diarahkan untuk hal-hal yang bermanfaat, termasuk dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan bertanggung jawab. Remaja laki-laki, sebagai agen perubahan sosial, harus memiliki kesadaran akan tanggung jawabnya dalam kehidupan bermasyarakat, bukan justru tenggelam dalam dunia maya yang menjauhkan mereka dari realitas.

Melihat kondisi tersebut, menjadi sangat penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana perilaku apatis muncul pada remaja laki-laki penggemar game online, serta bagaimana perbedaannya dengan remaja yang tidak menggemari game online. Penelitian ini juga akan menelaah sejauh mana kecanduan game online dapat menghambat pembentukan karakter sosial dan tanggung jawab sosial pada remaja laki-laki. Hasil penelitian ini diharapkan

dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kondisi psikososial remaja di era digital, khususnya di wilayah Kecamatan Bandar Pusaka, serta menjadi masukan yang berguna bagi para orang tua, pendidik, tokoh agama, dan pengambil kebijakan dalam merumuskan pendekatan yang tepat untuk membina karakter remaja yang bertanggung jawab dan berintegritas.

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini berjudul:

"Perilaku Apatis Remaja Laki-laki Penggemar Game Online di Kecamatan Bandar Pusaka."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini, antara lain:

1. Meningkatnya penggunaan game online di kalangan remaja laki-laki, baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah, yang memicu kekhawatiran terhadap perubahan perilaku sosial mereka.
2. Gejala apatisme atau kurangnya kepedulian sosial mulai terlihat pada sebagian remaja penggemar game online, seperti menarik diri dari lingkungan, tidak peduli terhadap peristiwa sosial, dan menurunnya interaksi dengan keluarga atau masyarakat.

3. Belum adanya penelitian khusus yang memfokuskan pada hubungan antara kegemaran bermain game online dengan perilaku apatis, khususnya pada remaja laki-laki di wilayah Kecamatan Bandar Pusaka.
4. Perlu dilakukan kajian untuk melihat apakah terdapat perbedaan perilaku apatis antara remaja penggemar dan tidak penggemar game online, agar dapat dirancang langkah-langkah intervensi yang tepat dalam pendidikan karakter remaja.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku apatis remaja laki-laki di Kecamatan Bandar Pusaka?
2. Bagaimana perilaku apatis remaja laki-laki penggemar game online di Kecamatan Bandar Pusaka?
3. Bagaimana perilaku apatis remaja laki-laki yang tidak menggemari game online di Kecamatan Bandar Pusaka?
4. Bagaimana perbedaan perilaku apatis antara remaja laki-laki penggemar dan tidak penggemar game online di Kecamatan Bandar Pusaka?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui perilaku apatis remaja laki-laki di Kecamatan Bandar Pusaka.

2. Mengetahui perilaku apatis remaja laki-laki penggemar game online di Kecamatan Bandar Pusaka.
3. Mengetahui perilaku apatis remaja laki-laki yang tidak menggemari game online di Kecamatan Bandar Pusaka.
4. Menganalisis perbedaan perilaku apatis antara remaja laki-laki penggemar dan tidak penggemar game online di Kecamatan Bandar Pusaka.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori-teori psikologi perkembangan remaja, khususnya yang berkaitan dengan perilaku sosial dan dampak teknologi digital terhadap karakter remaja. Penelitian ini juga memperkuat literatur ilmiah mengenai fenomena perilaku apatis dalam konteks remaja laki-laki di era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua dan Keluarga:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan game online pada anak laki-laki, sehingga tidak mengganggu perkembangan sosial dan emosional mereka.

b. Bagi Sekolah dan Guru BK:

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang layanan bimbingan dan konseling yang mendorong keterlibatan sosial dan mengurangi sikap apatis di kalangan siswa, khususnya yang gemar bermain game online.

c. Bagi Masyarakat dan Pemerintah Daerah:

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan acuan dalam membuat program-program yang mendorong keterlibatan remaja dalam kegiatan sosial dan keagamaan di tingkat desa atau kecamatan

F. Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan, pada bab ini peneliti membahas terkait Latar Belakang masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian Dan Manfaat Peneliti.

BAB II : Landasan Teori yaitu berisi tentang pengertian game online dan layanan informasi.

BAB III : Metodologi Penelitian, menjelaskan tentang jenis penelitian, Tempat dan Waktu penelitian, Informan Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumupulan Data, Dan Teknik Analisis Data

BAB IV
PEMBAHASAN

A. Demografi Responden Penelitian

Penelitian ini melibatkan sebanyak 99 orang responden yang seluruhnya berjenis kelamin laki-laki, sehingga hasil penelitian ini merepresentasikan sudut pandang dan perilaku kelompok tersebut secara spesifik. Rentang usia responden berada pada kisaran 13 hingga 18 tahun, yang secara psikologis dan perkembangan termasuk dalam kategori remaja, yaitu masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik, emosional, sosial, dan kognitif yang signifikan. Pemilihan rentang usia ini didasarkan pada pertimbangan bahwa masa remaja merupakan periode yang rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk penggunaan teknologi dan keterlibatan dalam permainan daring (game online). Karakteristik responden yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup usia, kebiasaan bermain game online, serta durasi bermain setiap harinya. Informasi ini digunakan untuk memberikan gambaran awal mengenai profil responden dan menjadi dasar dalam menginterpretasikan hasil analisis data pada tahap selanjutnya.

1. Karakteristik Berdasarkan Usia

Berdasarkan data hasil angket, responden penelitian ini tersebar pada enam kelompok usia. Rincian jumlah dan persentase responden pada masing-masing kelompok usia dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Karakteristik Berdasarkan Usia

Usia (tahun)	Jumlah (orang)	Persentase (%)
13	8	8,08
14	16	16,16
15	17	17,17
16	27	27,27
17	17	17,17
18	14	14,14
Total	**99**	**100**

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.1, dapat diketahui bahwa kelompok usia yang mendominasi responden adalah 16 tahun dengan jumlah 27 orang atau sebesar 27,27% dari total responden. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas partisipan penelitian berada pada fase pertengahan masa remaja, yang umumnya ditandai dengan tingginya rasa ingin tahu, kebutuhan akan hiburan, serta peningkatan interaksi sosial, termasuk melalui media digital seperti game online. Sementara itu, jumlah responden paling sedikit terdapat pada kelompok usia 13 tahun, yakni sebanyak 8 orang atau 8,08%. Hal ini mengindikasikan bahwa keterlibatan responden dari usia remaja awal relatif lebih rendah dibandingkan kelompok usia lainnya, yang kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan akses,

perbedaan minat, atau pengaruh pengawasan orang tua yang lebih ketat pada usia tersebut.

2. Distribusi Responden Berdasarkan Kebiasaan Bermain Game Online

Penelitian ini juga mengidentifikasi kebiasaan responden dalam bermain game online. Variabel ini penting dianalisis karena kebiasaan bermain game online dapat mencerminkan tingkat keterpaparan responden terhadap media digital dan berpotensi memengaruhi perilaku maupun pola interaksi sosial mereka. Pada bagian ini, responden dibedakan menjadi dua kategori, yaitu Ya bagi responden yang mengaku bermain game online secara rutin, dan Tidak bagi responden yang tidak melakukan aktivitas tersebut. Rincian jumlah dan persentase masing-masing kategori dapat dilihat pada Tabel.

Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Kebiasaan Bermain Game Online

Keterangan	Jumlah (orang)	Persentase (%)
Ya	71	71,72
Tidak	28	28,28
Total	**99**	**100**

Berdasarkan Tabel 4.2, dapat diketahui bahwa mayoritas responden, yaitu sebanyak 71 orang atau 71,72%, menyatakan bahwa mereka bermain game online. Hal ini menunjukkan bahwa permainan daring menjadi aktivitas yang cukup populer di kalangan responden penelitian, yang seluruhnya merupakan remaja laki-laki. Fenomena ini sejalan dengan

perkembangan teknologi digital yang memberikan kemudahan akses terhadap berbagai jenis permainan melalui perangkat seperti ponsel pintar dan komputer. Sementara itu, sebanyak 28 orang atau 28,28% responden mengaku tidak bermain game online. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti preferensi pribadi, minat terhadap aktivitas lain, keterbatasan waktu, atau adanya kontrol dari orang tua terhadap penggunaan perangkat digital. Proporsi ini memberikan gambaran awal mengenai tingkat keterlibatan responden dalam aktivitas bermain game online, yang selanjutnya dapat dianalisis hubungannya dengan variabel-variabel lain dalam penelitian.

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain Game Online

Selain mengetahui kebiasaan responden dalam bermain game online, penelitian ini juga mengkaji durasi waktu yang dihabiskan setiap harinya untuk bermain. Durasi bermain menjadi salah satu indikator penting yang dapat menunjukkan tingkat intensitas keterlibatan responden dalam aktivitas tersebut. Semakin lama waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, semakin besar pula potensi terjadinya pengaruh terhadap perilaku, kesehatan fisik, maupun aspek sosial responden. Pada penelitian ini, durasi bermain game online dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu 0 jam (tidak bermain), ≤ 2 jam per hari, 3–5 jam per hari, dan > 5 jam per hari. Rincian distribusi responden berdasarkan kategori tersebut disajikan pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain Game Online

Durasi Bermain per Hari	Jumlah (orang)	Persentase (%)
0 jam	28	28,28
≤ 2 jam	14	14,14
3–5 jam	26	26,26
> 5 jam	31	31,31
Total	**99**	**100**

Berdasarkan Tabel 4.3, kategori durasi bermain terbanyak adalah > 5 jam per hari, yaitu sebanyak 31 responden atau 31,31% dari total responden. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian responden memiliki tingkat intensitas bermain yang tinggi dan berpotensi mengalami dampak negatif seperti gangguan waktu belajar, kelelahan fisik, serta berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata. Sebaliknya, kategori dengan jumlah responden paling sedikit adalah ≤ 2 jam per hari, yaitu sebanyak 14 responden atau 14,14%. Kelompok ini dapat dikatakan memiliki tingkat keterlibatan yang rendah dalam bermain game online, sehingga risiko terjadinya dampak negatif akibat durasi bermain yang panjang relatif lebih kecil.

B. Hasil Penelitian

1. Kategorisasi Penelitian

a. Perilaku Apatis Remaja Laki-laki

Kategorisasi perilaku apatis dilakukan untuk melihat tingkat kecenderungan perilaku apatis pada remaja laki-laki di Kecamatan

Bandar Pusaka. Pengelompokan ini menggunakan kriteria berdasarkan nilai rata-rata (M) dan simpangan baku (SD) yang telah ditentukan, yaitu:

Tabel 4.4 Distribusi Perilaku Apatis Remaja Laki-laki

Kategori	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
Rendah	17	17,17
Sedang	68	68,69
Tinggi	14	14,14
Total	99	100

Berdasarkan Tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 68 orang atau sebesar 68,69%. Sementara itu, sebanyak 17 orang (17,17%) berada pada kategori rendah, dan 14 orang (14,14%) berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja laki-laki di Kecamatan Bandar Pusaka memiliki tingkat perilaku apatis yang tergolong sedang, meskipun masih ada sebagian kecil yang berada pada kategori rendah maupun tinggi.

b. Perilaku Apatis Remaja Laki-laki Penggemar Game Online

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh distribusi perilaku apatis pada remaja laki-laki yang merupakan penggemar game online seperti ditunjukkan pada Tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Distribusi Perilaku Apatis Remaja Laki-laki Penggemar Game Online

Kategori	Jumlah (Orang)	Persentase (%)

Rendah	11	16,18
Sedang	47	69,12
Tinggi	10	14,71
Total	68	100

Tabel diatas terlihat bahwa mayoritas remaja laki-laki penggemar game online berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 47 orang (69,12%). Selanjutnya, 11 orang (16,18%) berada pada kategori rendah, dan 10 orang (14,71%) berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa walaupun sebagian besar penggemar game online memiliki tingkat perilaku apatis sedang, masih terdapat kelompok yang cukup signifikan pada kategori rendah dan tinggi, yang mengindikasikan adanya variasi perilaku apatis di kalangan mereka.

c. Perilaku Apatis Remaja Laki-laki yang Tidak Menggemari Game Online

Distribusi perilaku apatis pada remaja laki-laki yang tidak menggemari game online dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4.6 Distribusi Perilaku Apatis Remaja Laki-laki yang Tidak Menggemari Game Online

Kategori	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
Rendah	5	16,13
Sedang	20	64,52
Tinggi	6	19,35
Total	31	100

Berdasarkan Tabel 4.6, sebagian besar remaja laki-laki yang tidak menggemari game online berada pada kategori sedang sebanyak 20 orang (64,52%), diikuti oleh kategori tinggi sebanyak 6 orang (19,35%) dan kategori rendah sebanyak 5 orang (16,13%). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mereka tidak menggemari game online, tingkat perilaku apatis mereka tetap mayoritas berada pada kategori sedang, dengan sebagian kecil berada pada kategori rendah maupun tinggi.

2. Uji Asumsi Penelitian

Sebelum melakukan analisis perbedaan perilaku apatis remaja laki-laki berdasarkan kebiasaan bermain game online, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat ini bertujuan untuk memastikan bahwa metode statistik yang digunakan, yaitu Independent Samples t-Test, layak diterapkan pada data penelitian. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data dan uji homogenitas varians untuk memastikan kesamaan varians antara kelompok. Uji asumsi lain, seperti uji multikolinearitas dan heteroskedastisitas, tidak dilakukan karena penelitian ini tidak menggunakan analisis regresi berganda, melainkan hanya membandingkan dua kelompok berdasarkan satu variabel bebas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data pada masing-masing kelompok penelitian mengikuti distribusi

normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena jumlah responden dalam masing-masing kelompok kurang dari 100 orang. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah responden pada masing-masing kelompok kurang dari 100 orang. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.7 Uji Normalitas Perilaku Apatis Berdasarkan Kebiasaan Bermain Game Online

Game Online	Statistic	df	Sig.
Bermain Game Online	0,979	68	0,307
Tidak Bermain Game Online	0,977	31	0,720

Hasil uji menunjukkan bahwa pada kelompok remaja laki-laki yang bermain game online, nilai signifikansi (Sig.) Shapiro-Wilk adalah 0,307, sedangkan pada kelompok remaja laki-laki yang tidak bermain game online, nilai signifikansinya adalah 0,720. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, yang berarti data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal.

Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, analisis statistik selanjutnya dapat menggunakan teknik statistik parametrik, yaitu Independent Samples t-Test, untuk menguji perbedaan rata-rata perilaku apatis antara kedua kelompok.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data antara kedua kelompok adalah sama (homogen) atau berbeda (heterogen). Pengujian dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances. Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau berbeda. Hasil uji homogenitas ditampilkan pada Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.8 Uji Homogenitas Varians Perilaku Apatis

Variabel	F	Sig.
Perilaku Apatis	1,395	0,240

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,240 (> 0,05). Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai Sig. > 0,05 maka varians kedua kelompok dianggap homogen. Artinya, sebaran data perilaku apatis antara remaja laki-laki yang bermain game online dan yang tidak bermain game online memiliki tingkat keragaman yang setara.

Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan model equal variances assumed pada Independent Samples t-Test.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan Independent Samples t-Test untuk mengetahui perbedaan rata-rata perilaku apatis antara remaja laki-laki yang bermain game online dan yang tidak bermain game online. Hasil uji dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Independent Samples t-Test

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval (Lower)	95% Confidence Interval (Upper)
Perilaku Apatis	1,984	97	0,050	3,83159	1,93164	-0,00218	7,66537

Berdasarkan Tabel 4.8, nilai signifikansi 0,050 sama dengan batas taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Sesuai kaidah pengambilan keputusan, jika $p \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan perilaku apatis antara remaja laki-laki yang bermain game online dan yang tidak bermain game online.

Nilai Mean Difference sebesar 3,83 menunjukkan bahwa rata-rata skor perilaku apatis pada kelompok yang tidak bermain game online lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang bermain game online. Walaupun demikian, batas bawah Confidence Interval (-0,00218) yang sangat dekat dengan nol dan nilai Cohen's d = -0,40 menunjukkan bahwa kekuatan perbedaan ini berada pada kategori kecil menuju sedang.

C. Pembahasan

Pembahasan dalam bab ini disusun untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang terdiri dari empat pokok bahasan, yaitu: perilaku apatis remaja laki-laki di Kecamatan Bandar Pusaka, perilaku apatis remaja laki-laki penggemar game online di Kecamatan Bandar Pusaka, perilaku apatis remaja laki-laki yang tidak menggemari game online di Kecamatan Bandar Pusaka, serta perbedaan perilaku apatis antara remaja laki-laki penggemar dan tidak penggemar game online di Kecamatan Bandar Pusaka. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan data di lapangan dengan teori-teori psikologi dan hasil penelitian terdahulu yang relevan, sehingga analisis yang disajikan tidak hanya menjelaskan hasil secara deskriptif, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

1. Perilaku Apatis Remaja Laki-Laki di Kecamatan Bandar Pusaka

Berdasarkan hasil kategorisasi skor perilaku apatis terhadap 99 responden remaja laki-laki di Kecamatan Bandar Pusaka, diketahui bahwa mayoritas berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 68 orang (68,69%), diikuti oleh kategori rendah sebanyak 17 orang (17,17%) dan kategori tinggi sebanyak 14 orang (14,14%). Distribusi ini menunjukkan bahwa perilaku apatis secara umum berada pada tingkat menengah, sehingga tidak berada pada taraf ekstrem. Meskipun demikian, keberadaan 14,14% remaja pada kategori tinggi tetap menjadi perhatian serius karena

dapat berdampak pada menurunnya keterlibatan sosial dan partisipasi mereka dalam kehidupan bermasyarakat.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Santrock yang menyatakan bahwa masa remaja merupakan periode transisi yang rentan terhadap munculnya sikap acuh tak acuh akibat perubahan psikologis, emosional, dan sosial.[70] Apatis pada remaja dapat termanifestasi dalam bentuk ketidakpedulian terhadap kegiatan sekolah, minimnya partisipasi dalam kegiatan sosial, serta kurangnya perhatian terhadap isu-isu di lingkungan sekitarnya.[71]

Faktor lingkungan juga turut memengaruhi tingkat apatis remaja. Guntur dkk, mengungkapkan bahwa kurangnya dukungan keluarga, lemahnya pengawasan orang tua, serta minimnya keterlibatan remaja dalam kegiatan positif dapat mempercepat pembentukan perilaku apatis.[72] Dalam konteks Kecamatan Bandar Pusaka, kondisi sosial-ekonomi masyarakat, keterbatasan sarana pembinaan remaja, serta kurangnya wadah kegiatan kreatif diduga menjadi faktor pendukung munculnya perilaku ini.

---

[70] Santrock, *Adolescence*.

[71] Resdati dan Rizka Hasanah, "Kenakalan Remaja Sebagai Salah Satu Bentuk Patologi Sosial (Penyakit Masyarakat)," *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 1, no. 3 (2021): 343–54, https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalaindonesia.v1i3.614.

[72] Guntur Hari Mukti dkk., "The Role of the Church in Avoiding Theological Apathy Towards Young People: Peran Gereja Dalam Upaya Menghindari Sikap Apatis Teologis Terhadap Kaum Muda," *INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL, POLICY AND LAW* 4, no. 3 (2023): 91–100, https://doi.org/10.8888/ijospl.v4i3.148.

2. Perilaku Apatis Remaja Laki-Laki Penggemar Game Online di Kecamatan Bandar Pusaka

Hasil analisis pada kelompok penggemar game online (n = 68) menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 47 orang (69,12%), diikuti oleh kategori rendah 11 orang (16,18%) dan kategori tinggi 10 orang (14,71%). Rata-rata skor perilaku apatis pada kelompok ini adalah 48,98 dengan standar deviasi 8,81.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun mereka memiliki ketertarikan dan intensitas bermain game online yang relatif tinggi, tingkat apatis mereka tidak selalu berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dijelaskan melalui Uses and Gratifications Theory, yang menyatakan bahwa individu menggunakan media, termasuk game online, untuk memenuhi berbagai kebutuhan seperti hiburan, interaksi sosial, atau pelarian dari tekanan.[73] Bagi sebagian remaja, bermain game online dapat menjadi sarana positif untuk bersosialisasi dengan teman daring, namun bagi yang lain, penggunaan berlebihan dapat mengurangi keterlibatan dalam aktivitas nyata.[74]

[73] Elihu Katz dkk., "Uses And Gratifications Research," *Public Opinion Quarterly* 37, no. 4 (1973): 509–23, https://doi.org/10.1086/268109.

[74] Anderson dan Dill, "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life"; Jeroen S. Lemmens dkk., "The Internet Gaming Disorder Scale," *Psychological Assessment* (US) 27, no. 2 (2015): 567–82, https://doi.org/10.1037/pas0000062.

Penelitian Hammam menguatkan temuan ini dengan menunjukkan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi berhubungan dengan penurunan minat dalam kegiatan sosial di dunia nyata.[75] Caplan et al, juga menemukan bahwa keterlibatan berlebihan dalam aktivitas daring cenderung mengurangi interaksi langsung, yang pada akhirnya dapat memperburuk sikap apatis terhadap lingkungan sekitar.[76]

3. Perilaku Apatis Remaja Laki-Laki yang Tidak Menggemari Game Online di Kecamatan Bandar Pusaka

Kelompok tidak menggemari game online (n = 31) menunjukkan distribusi perilaku apatis dengan mayoritas pada kategori sedang (20 orang atau 64,52%), diikuti kategori tinggi (6 orang atau 19,35%) dan kategori rendah (5 orang atau 16,13%). Rata-rata skor perilaku apatis pada kelompok ini adalah 51,06 dengan standar deviasi 10,79, yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok penggemar game online.

Fenomena ini menunjukkan bahwa ketidakgemaran terhadap game online tidak otomatis berkorelasi dengan tingkat apatis yang rendah. Menurut Social Needs Theory Maslow, keterlibatan sosial merupakan

[75] Faiqurrijal Hammam dan S. Psi M. Si Setiyo Purwanto, "Pengaruh Kontrol Diri Dan Konformitas Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja Yang Bermain Di Internet Cafe Poseidon Surakarta" (s1, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2024), https://doi.org/10/Surat%20Pernyataan%20Publikasi%20Rijal%20%283%29.pdf.

[76] Scott Caplan dkk., "Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players," *Computers in Human Behavior* 25, no. 6 (2009): 1312–19, https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.006.

salah satu kebutuhan dasar manusia.[77] Remaja yang tidak terlibat dalam game online mungkin juga memiliki keterbatasan akses terhadap media hiburan atau kegiatan sosial alternatif, sehingga mereka berpotensi mengalami perasaan terisolasi atau kurang terlibat dalam lingkungan sosial.

Hurlock menegaskan bahwa apatis dapat muncul akibat kurangnya stimulasi dan keterlibatan dalam aktivitas bermakna.[78] Dalam konteks ini, remaja yang tidak bermain game online tetapi juga tidak aktif dalam kegiatan sosial atau organisasi kepemudaan tetap berisiko menunjukkan tingkat apatis yang tinggi.

4. Perbedaan Perilaku Apatis antara Remaja Laki-Laki Penggemar dan Tidak Menggemari Game Online

Hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara tingkat perilaku apatis remaja laki-laki penggemar game online dan yang tidak menggemarinya. Menariknya, rata-rata skor perilaku apatis kelompok tidak menggemari game online (51,06) sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok penggemar game online (48,98).

---

[77] A. H. Maslow, "A theory of human motivation," *Psychological Review* (US) 50, no. 4 (1943): 370–96, https://doi.org/10.1037/h0054346.

[78] Elizabeth B. Hurlock, "Psikologi Perkembangan," Scribd, 2011, https://www.scribd.com/document/416393098/Psikologi-Perkembangan-Elizabeth-B-Hurlock-pdf.

Temuan ini menantang asumsi umum bahwa penggemar game online selalu memiliki tingkat apatis yang lebih tinggi. Sebaliknya, data ini mengindikasikan bahwa faktor-faktor lain seperti kualitas interaksi sosial, dukungan keluarga, keterlibatan dalam kegiatan positif, dan dinamika lingkungan sekitar dapat memengaruhi tingkat apatis remaja secara signifikan.[79]

Menurut Social Disengagement Theory, rendahnya keterlibatan dalam interaksi sosial baik secara langsung maupun tidak langsung dapat menurunkan rasa memiliki terhadap komunitas dan mengurangi partisipasi individu dalam aktivitas kolektif.[80] Dalam konteks ini, remaja yang tidak bermain game online namun juga tidak memiliki aktivitas sosial alternatif dapat mengalami tingkat apatis yang sama atau bahkan lebih tinggi daripada remaja yang bermain game online secara terkontrol.

Dalam perspektif Islam, perilaku apatis bertentangan dengan nilai tanggung jawab sosial yang seharusnya dimiliki oleh seorang laki-laki. Al-Qur'an menegaskan bahwa laki-laki memiliki tanggung jawab sebagai pemimpin dan pelindung dalam keluarga serta masyarakat. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT:

---

[79] Nahliyah Septi Zahrah Manik dkk., "Peran Keluarga Dalam Pendidikan Moral Pada Remaja," *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 2 (2024): 637–46, https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.569; Santrock, *Adolescence*.

[80] Elaine Cumming dan William E. Henry, *Growing Old, the Process of Disengagement* (Basic Books, 1961).

"Kaum laki-laki itu adalah pemimpin bagi kaum wanita, oleh karena Allah telah melebihkan sebagian mereka (laki-laki) atas sebagian yang lain (wanita), dan karena mereka telah menafkahkan sebagian dari harta mereka..." (QS. An-Nisa: 34).

اَلرِّجَالُ قَوَّامُوْنَ عَلَى النِّسَآءِ بِمَا فَضَّلَ اللّٰهُ بَعْضَهُمْ عَلٰى بَعْضٍ وَّبِمَآ اَنْفَقُوْا مِنْ اَمْوَالِهِمْۗ فَالصّٰلِحٰتُ قٰنِتٰتٌ حٰفِظٰتٌ لِّلْغَيْبِ بِمَا حَفِظَ اللّٰهُۗ وَالّٰتِيْ تَخَافُوْنَ نُشُوْزَهُنَّ فَعِظُوْهُنَّ وَاهْجُرُوْهُنَّ فِى الْمَضَاجِعِ وَاضْرِبُوْهُنَّۚ فَاِنْ اَطَعْنَكُمْ فَلَا تَبْغُوْا عَلَيْهِنَّ سَبِيْلًاۗ اِنَّ اللّٰهَ كَانَ عَلِيًّا كَبِيْرًا

Artinya: Laki-laki (suami) adalah penanggung jawab atas para perempuan (istri) karena Allah telah melebihkan sebagian mereka (laki-laki) atas sebagian yang lain (perempuan) dan karena mereka (laki-laki) telah menafkahkan sebagian dari hartanya. Perempuan-perempuan saleh adalah mereka yang taat (kepada Allah) dan menjaga diri ketika (suaminya) tidak ada karena Allah telah menjaga (mereka). Perempuan-perempuan yang kamu khawatirkan akan nusyuz, berilah mereka nasihat, tinggalkanlah mereka di tempat tidur (pisah ranjang), dan (kalau perlu,) pukullah mereka (dengan cara yang tidak menyakitkan). Akan tetapi, jika mereka menaatimu, janganlah kamu mencari-cari jalan untuk menyusahkan mereka. Sesungguhnya Allah Mahatinggi lagi Mahabesar.

Ayat ini menunjukkan bahwa laki-laki diberi peran kepemimpinan yang menuntut rasa tanggung jawab, keberanian, dan kepedulian terhadap lingkungan sosial. Apabila remaja laki-laki menunjukkan sikap apatis, maka mereka berpotensi mengabaikan peran kepemimpinan tersebut.

Selain itu, Allah SWT memerintahkan umat Islam untuk saling tolong-menolong dalam kebaikan, sebagaimana dalam firman-Nya:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا لَا تُحِلُّوْا شَعَاۤىِٕرَ اللّٰهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَاۤىِٕدَ وَلَآ اٰۤمِّيْنَ الْبَيْتَ الْحَرَامَ يَبْتَغُوْنَ فَضْلًا مِّنْ رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًاۗ وَاِذَا حَلَلْتُمْ

فَاصْطَادُوْاۗ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ اَنْ صَدُّوْكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ اَنْ تَعْتَدُوْا وَتَعَاوَنُوْا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوٰىۖ وَلَا تَعَاوَنُوْا عَلَى الْاِثْمِ وَالْعُدْوَانِۚ وَاتَّقُوا اللّٰهَۗ اِنَّ اللّٰهَ شَدِيْدُ الْعِقَابِ

Artinya: " Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syiar-syiar (kesucian) Allah, jangan (melanggar kehormatan) bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) hadyu (hewan-hewan kurban) dan qalā'id (hewan-hewan kurban yang diberi tanda), dan jangan (pula mengganggu) para pengunjung Baitulharam sedangkan mereka mencari karunia dan rida Tuhannya! Apabila kamu telah bertahalul (menyelesaikan ihram), berburulah (jika mau). Janganlah sekali-kali kebencian(-mu) kepada suatu kaum, karena mereka menghalang-halangimu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat melampaui batas (kepada mereka). Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya".

Ayat ini mengandung pesan bahwa setiap Muslim, khususnya laki-laki sebagai pemimpin, harus aktif dalam aktivitas sosial dan kemasyarakatan, bukan bersikap pasif atau acuh tak acuh terhadap lingkungannya.

Fenomena yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan adanya tantangan dalam internalisasi nilai tanggung jawab tersebut di era digital. Role Theory menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh ekspektasi sosial terhadap peran yang dijalankannya.[81] Remaja laki-laki yang gagal memenuhi peran sosialnya misalnya dengan tidak terlibat dalam kegiatan produktif atau sosial dapat dianggap kurang bertanggung jawab, baik dari perspektif sosial maupun agama.

[81] Bruce J. Biddle, "Recent developments in role theory," *Annual Review of Sociology* (US) 12 (1986): 67–92, https://doi.org/10.1146/annurev.so.12.080186.000435.

Oleh karena itu, upaya mengurangi perilaku apatis pada remaja laki-laki harus dilakukan secara menyeluruh, tidak hanya dengan mengatur durasi bermain game online, tetapi juga dengan memberikan pembinaan karakter berbasis nilai agama dan sosial. Program seperti organisasi kepemudaan, kegiatan olahraga, pelatihan keterampilan, kewirausahaan, dan kajian keagamaan dapat menjadi sarana efektif untuk membentuk rasa kepedulian, keterhubungan sosial, dan kesadaran akan peran kepemimpinan yang harus diemban. Dengan demikian, remaja laki-laki dapat tumbuh menjadi pribadi yang aktif, bertanggung jawab, dan berkontribusi positif bagi masyarakat sesuai ajaran agama dan norma sosial

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perilaku apatis remaja laki-laki di Kecamatan Bandar Pusaka, baik yang menggemari maupun yang tidak menggemari game online, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara umum, perilaku apatis remaja laki-laki di Kecamatan Bandar Pusaka berada pada tingkat sedang. Artinya, sebagian besar remaja masih menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan sosialnya, namun tidak jarang pula ditemukan perilaku acuh tak acuh, seperti kurangnya partisipasi dalam kegiatan masyarakat, ketidakpedulian terhadap isu sosial, atau lebih memilih aktivitas pribadi daripada keterlibatan sosial. Kondisi ini menunjukkan bahwa perilaku apatis bukan masalah yang sepenuhnya dominan, tetapi tetap menjadi isu yang perlu diantisipasi agar tidak berkembang menjadi masalah sosial yang lebih besar.
2. Remaja laki-laki yang menggemari game online pada umumnya menunjukkan perilaku apatis pada tingkat sedang. Meskipun game online sering diasosiasikan dengan berkurangnya interaksi sosial, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa tidak semua penggemar game otomatis memiliki tingkat apatis tinggi. Beberapa remaja justru tetap mampu

menjaga interaksi sosial di dunia nyata, terutama jika penggunaan game dilakukan secara wajar, tidak berlebihan, dan disertai dukungan dari keluarga serta lingkungan yang sehat.

3. Pada kelompok yang tidak menggemari game online, perilaku apatis juga cenderung berada pada tingkat sedang. Menariknya, tingkat apatis mereka tidak selalu lebih rendah dibandingkan penggemar game online. Hal ini menunjukkan bahwa apatisme tidak hanya dipengaruhi oleh hobi bermain game, tetapi juga oleh faktor-faktor lain seperti minimnya kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan positif, kurangnya dukungan sosial, atau lingkungan yang kurang mendorong keterlibatan aktif remaja.
4. Terdapat perbedaan signifikan dalam perilaku apatis antara remaja laki-laki penggemar dan yang tidak menggemari game online. Namun, temuan yang cukup mengejutkan adalah bahwa remaja yang tidak bermain game online justru dapat menunjukkan tingkat apatis yang sama atau bahkan lebih tinggi dibandingkan mereka yang bermain. Ini menegaskan bahwa perilaku apatis pada remaja tidak dapat dilihat hanya dari kebiasaan bermain game online, tetapi harus mempertimbangkan kualitas interaksi sosial, peran keluarga, dan keterlibatan dalam kegiatan bermakna lainnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk remaja laki-laki, sebaiknya lebih aktif terlibat dalam kegiatan positif, baik di lingkungan sekolah, masyarakat, maupun organisasi kepemudaan, guna mengembangkan rasa tanggung jawab sosial dan kepedulian terhadap lingkungan.
2. Untuk orang tua dan keluarga, penting memberikan dukungan, arahan, dan kesempatan bagi remaja untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang membangun keterampilan sosial dan kepemimpinan.
3. Untuk sekolah, perlu mengintegrasikan kegiatan pembinaan karakter dan kerja sama sosial dalam program ekstrakurikuler maupun pembelajaran.
4. Untuk pemerintah daerah, disarankan menyediakan fasilitas dan program kreatif yang dapat menjadi alternatif kegiatan positif bagi remaja, sehingga mereka memiliki pilihan selain bermain game atau berdiam diri di rumah.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif sedikit, yang disebabkan oleh keterbatasan waktu penelitian. Selain itu, variabel lain seperti tingkat ekonomi, latar belakang keluarga, intensitas bermain game online, dan jenis game yang dimainkan tidak dianalisis secara mendalam, padahal dapat memengaruhi tingkat apatis.