

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU
SOSIAL KEAGAMAAN REMAJA
(Studi Kasus di Kampung Subulussalam Barat Kecamatan
Simpang Kiri Kota Subulussalam)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

RAMADHAN

NIM : 170302013

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Prodi Studi Agama-Agama



**FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2021 M / 1442 H**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya bertandatangan

Nama : Ramadhan
NIM : 170302013
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Studi Agama-Agama

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya/sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Banda Aceh 27 Desember 2021

Yang Menyatakan



(Ramadhan)

NIM. 170302013

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry
Sebagai Salah Satu Beban Studi Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S-1)
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Prodi Studi Agama-Agama

Diajukan Oleh:

RAMADHAN
NIM: 170302013

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. H. Taslim HM. Yasin, M.Si
NIP.19196012061987031004



Nofal Liata, M.Si
NIP. 198410282019032004

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Araniry dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban
Studi Program Strata Satu (S1) Dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Prodi Studi Agama-Agama

Pada Hari/Tanggal : Jum'at, 31 Desember 2021 M -
26 Rabiul Akhir 1443 H

Di Darussalam-Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Drs. H. Taslim HM. Yasin, M.Si
NIP.1919601206198703100

Sekretaris,


Nofal Liata, M.Si
NIP. 198410282019032004

Penguji I

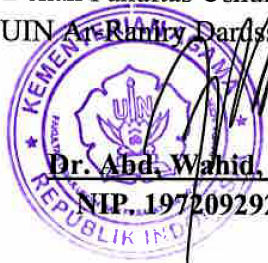

Dr. Husna Amin, M. Hum
NIP. 196312261994022001

Penguji II


Dr. Juwaini, M. Ag
NIP. 196606051994022001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh


Dr. Abd. Wahid, S. Ag., M. Ag
NIP. 197209292000031003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“ Dijadikan indah pada (pandangan) manusia kecintaan kepada apa-apa yang diinginkan, yaitu wanita-wanita, anak-anak, harta yang banyak dari jenis emas, perak, kuda pilihan, binatang-binatang ternak dan sawah ladang. Itulah kesenangan hidup di dunia, dan disisi Allah-lah tempat kembali yang baik (syurga). Jika kamu benar-benar mencintai Allah, ikutilah aku, niscaya Allah mengasihi dan mengampuni dosa-dosamu. Allah maha pengasih lagi maha penyayang”
(QS. Ali-Imran: 14 dan 31)

“ Hendaklah seorang hamba memiliki waktu-waktu khusus menyendiri untuk berdo’a, sholat, merenung, muhasabah, dan memperbaiki hatinya ”
(Syaikhul Islam Ibnu Taimiyah Rahimamullah)

Segala puji bagi Allah SWT. Merupakan zat yang paling sempurna dan memohon keridhaan-Nya, saya persembahkan hasil penelitian ilmiah ini sebagai tanda cinta dan kasih sayang yang saya tujukan khusus untuk kedua orang tua tercinta, terimakasih tiada terhingga atas semua didikan yang diberikan kepada saya sampai detik ini sehingga saya bisa menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Kepada umak dan adikku terimakasih atas segala do’a dan dukungnyanya. Serta sahabat-sahabat yang telah membantu dan memberi motivasi yang tiada hentinya untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

KATA PENGANTAR



Bismillahirrahmannirrahim, segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat dan karunianya yang tak terhingga kepada kita semua besertaridha-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan oleh Allah Swt kepada Baginda Rasulullah, yakni Nabi besar Muhammad Saw dan sahabat-sahabat serta pengikut-pengikutnya. Adapun Skripsi saya berjudul **“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Remaja (Studi kasus di Kampung Subulussalam Barat Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam)”**. Adalah karya pertama penulis dalam syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan memenuhi salah satu syarat dalam menempuh sidang skripsi untuk menggapai sarjana yaitu program S1 Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Prodi Studi Agama-agama Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini banyak halangan dan rintangan yang dihadapi peneliti baik dari segi penulisan, penyusunan bahasa, pengaturan dan lain sebagainya yang dihadapi, tapi pada akhirnya dapat diselesaikan dengan adanya saran, bimbingan, arahan, bantuan, dorongan dan semangat dari berbagai pihak, dan allhamdulillah bisa diselesaikan walaupun dengan waktu yang terbilang lama. Peneliti juga tidak lupa kepada apa yang telah Allah SWT berikan kepada saya sehingga sampai saat ini masih bisa melanjutkan dalam penulisan skripsi, kedua orang tua penulis yaitu Alm. Azad dan ibunda asiyah, terimakasih telah menjadi penyemangat yang sangat luar biasa dalam kehidupan serta mengiringi perjalanan hidup saya sampai ini, dengan diiringin do’a mudah-mudahan tercapai lah semua cita-cita. Saudara-saudari penulis yakni Raja Panjang (Abang), Hamdani (abok), Nurdiana, Nurdiasa (kakak), dan Fahruraji (adik). Semoga kita semua selalu dalam lindungan allah SWT dan menjadi anak-anak yang bisa membanggakan kedua orang tua dan bisa menjadi atas apa yang mereka inginkan. Penulis juga

mengucapkan ribuan terimakasih sebesar-besarnya kepada Bapak pembimbing Drs. H. Taslim HM. Yasin, M, Si I yang sudah menyempatkan banyak waktu demi membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis juga kepada Bapak Nofal Lianta, M, Si dipercaya sebagai pembimbing II yang telah memberikan ide-ide dari pikiran juga saran-saran yang menjadikan penulisan skripsi ini dapat dilesaikan dengan baik dan benar. Selanjutnya pada kesempatan ini penulis juga tidak lupa menyampaikan terima kasih kepada karyawan/karyawati fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry yang memberikan pelayanan serta membantu saya demi kelancaran proses penyusunan skripsi ini. Peneliti juga ingin mengucapkan terimakasih kepada para aparatur kampung warga kecamatan simpang kiri kota Subulussalam yang telah membantu demi kelancaran skripsi ini, informan yang telah banyak membantu peneliti untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan. Kepada Abi Muhammad Daud S.Pd (Ustadz) ribuan terimakasih atas bantuan, suport dan kekuatan yang menyempatkan waktu selama pembuatan skripsi mulai dari seminar proposal samapi penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah membantu, memberi masukan, bahkan menguatkan penulis. Kepada sahabat-sahabat prodi Studi Agama-Agama angkatan 2017 sekaligus menjadi sahabat terbaik peneliti Abizar, Nawira, Diana, Boy, Ofi, Guna, Nora, Fajar, Findika, Rahmat dan sahabat mungkin tidak bisa peneliti sebutkan semua dalam skripsi ini. Terimakasih telah membuat perkuliahan penulis terasa lebih bewarna-warni dengan canda tawa dan semangat kalian untuk tercapainya cita-cita yang kita mimpikan mulai dari awal kuliah sampai akhir kuliah, semoga kita selalu sukses disetiap langkah yang dituju. Penulis menyadari, bahwa masih banyak orang-orang yang telah berjasa bagi kehidupan peneliti, karena keterbatasan tempat, peneliti tidak bisa menyebutkan satu persatu. Oleh sebab itu semoga Allah SWT membalas dan selalu memberikan rezeki yang halal dan kesehatan serta umur yang panjang bagi kita semua.

Mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan kemampuan peneliti, masih banyak yang kurang dalam penelitian skripsi ini, dalam penelitian peneliti berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi penelitian selanjutnya, khususnya bagi semua pihak yang berkenan memanfaatkannya.

Banda Aceh 27 Desember 2021

Ramadhan

NIM. 170302013



ABSTRAK

Nama/ NIM : Ramadhan / 170302013
Judul Skripsi : Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Remaja (Studi Kasus di Kampung Subulussalam Barat Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam)
Tebal Skripsi : 65 Halaman
Prodi : Studi Agama-agama
Pembimbing I : Drs. H. Taslim HM. Yasin, M,Si
Pembimbing II : Nofal Liata, M,Si

Game online merupakan suatu bentuk permainan yang selalu menghiasi kehidupan masyarakat kampung Subulussalam Barat khususnya para remaja. *Game online* juga merupakan suatu alat atau cara untuk menghilangkan rasa bosan, kejenuhan, menghibur, dan membantu masalah ketika remaja ada tugas dari sekolah. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui dampak dari *game online* dan pengaruhnya terhadap perilaku sosial keagamaan di Kampung Subulussalam Barat.

Peneliti menggunakan metode kualitatif yang berbasis survei ke lapangan, yaitu teknik pengumpulan data, wawancara langsung dengan remaja di kampung Subulussalam barat. Selain itu juga, tehnik pengumpulan data lainnya seperti dokumentasi dan observasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* di kampung Subulussalam masih sangat meresahkan masyarakat karena terjadinya keributan ketika remaja sedang bermain *game online*, *game online* juga berdampak positif dan negatif, positifnya adalah remaja merasa terhibur, bisa mendapatkan uang, belajar bahasa inggris, dan aktif, negatifnya adalah melawan orang tua, bolos sekolah, mencuri kebun sawit masyarakat dan kurangnya rasa sosial terhadap masyarakat kampung subulussalam barat.

DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Pustaka	8
B. Kerangka Teori	12
C. Definisi Operasional	16
1. <i>Game</i>	16
2. <i>Game Online</i>	16
3. Perilaku Sosial.....	16
4. Keagamaan.....	18
5. Remaja	18

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	20
B. Jenis Penelitian	20
C. Informan Penelitian	21
D. Sumber Data	21
E. Teknik Pengumpulan Data	22
F. Teknik Analisis Data	25

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian	26
B. Permainan <i>Game</i>	27
1. Sejarah <i>Game</i>	28
2. Sejarah <i>Game Online</i>	29
3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	30
C. <i>Game Online</i> yang di Mainkan di Indonesia	35
D. Dampak Permainan <i>Game Online</i>	38
1. Sisi Negatif Permainan <i>Game Online</i>	38
2. Sisi Positif Permainan <i>Game Online</i>	39
E. <i>Game Online</i> dan Perilaku Remaja	40
1. Dampak Terhadap Perilaku Sosial Remaja	41
2. Dampak Terhadap Keagamaan Remaja	43
3. Dampak Terhadap Pendidikan	44
F. Sikap orang Tua dengan Gadget ke Remaja	48
G. Remaja dan Permainan <i>Game Online</i>	50
1. Tempat Permainan	51
2. Alasan Tertarik Bermain <i>Game Online</i>	52
H. Pengaruh Lingkungan Penggunaan Gadget	54
I. <i>Game Online</i> di Wifi Gratis	56
J. Mudah Beradaptasi Dengan <i>Game</i>	57
K. Analisis	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	59
B. Saran	61

DAFTAR PUSTAKA..... 63

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi adalah proses menduniannya suatu hal sehingga batas antara negara menjadi hilang. Globalisasi didukung oleh berbagai faktor, seperti perkembangan transportasi, ilmu pengetahuan, telekomunikasi, teknologi dan sebagainya yang kemudian berpengaruh pada perubahan berbagai aspek kehidupan dalam manusia. Terjadinya kemajuan dan perkembangan teknologi dalam berbagai aspek, contohnya saja dengan kehadiran internet yang memudahkan komunikasi antar satu sama lain menjadi lebih efisien. Globalisasi juga bersahabat dengan manusia seperti yang dikatakan dalam sebuah buku Tidak ada keraguan tentangnya, “globalisasi” merupakan jargon dekade mutakhir. Para akademisi, para pelaku bisnis, media, dan lain-lainnya menggunakan kata tersebut untuk menandakan bahwa sesuatu yang luar biasa sedang berlangsung, dunia sedang berubah, dunia sedang menjadi satu kota. Namun istilah “Globalisasi” digunakan dalam begitu banyak konteks yang berbeda, untuk begitu banyak tujuan yang berbeda.¹ Yang artinya semua kalangan sudah beralih ke globalisasi dan resmi digunakan oleh siapapun.

Era globalisasi merupakan era penggunaan teknologi menjadi mudah dan penggunaan teknologi sendiri menjadi daya tarik suatu kemajuan negara. Negara akan dikatakan maju jika negara tersebut dapat memiliki tingkat penggunaan teknologi tinggi. Kemajuan teknologi sendiri merupakan suatu yang tidak bisa dipungkiri untuk kehidupan manusia, karena pada perkembangan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan *sains* *society* atau ilmu pengetahuan. Teknologi memberikan banyak manfaat kepada manusia dengan memudahkan urusan-urusan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi dapat mengakibatkan suatu dampak buruk bagi penggunanya yang salah menggunakan teknologi tersebut.

¹ S. Makki dkk, *Pemerintahan Akhir Zaman*, Al-huda 2005, hlm. 273.

Perkembangan teknologi di zaman sekarang sudah sangat meluas dari kota-kota besar sampai ke pedesaan. Salah satu teknologi alat komunikasi yang sangat mudah untuk didapat dengan kualitas yang terjamin dan bisa dijangkau oleh masyarakat karena harganya yang murah. Perkembangan teknologi di Indonesia semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Hal ini dapat dilihat terhadap pengguna media internet yang lambat laun perkembangannya semakin meningkat. Bahkan didukung dengan adanya telepon genggam atau biasanya disebut *handphone* (HP). Adanya Internet memudahkan semua orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi melalui jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *path*, *whatsapp*, *line*, *game online*, dan lain-lain.²

Game Online merupakan jenis *game* yang cara mengaksesnya menggunakan jaringan Internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus berinteraksi antara pemain yang lain dengan cara bersamaan.³ *Game Online* merupakan jenis jejaring sosial yang banyak diminati oleh remaja bahkan sampai orang yang akan menuju ke dewasa. *Game Online* bisa membuat para pemainnya akan kehilangan waktu tanpa disadari, ini disebabkan pemainnya melakukan aktivitas dengan cara berlebihan karena para pemain menyatakan bahwa *game online* permainannya sangat menghibur dan mengakibatkan menghilangkan kejenuhan.⁴

Selain menyenangkan dan menghilangkan rasa jenuh, Para pemainnya sudah tentu sangat betah dan lama bermain *game online* tujuannya hanya untuk bertahan di suatu tempat, berharap tidak ada yang mengganggu dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online*. Ada sebagian *gamers* yang kecanduan dengan *game online*, sehingga lupa akan kewajiban yang diberikan kepadanya seperti shalat lima waktu, tugas sekolah dan lainnya.

²Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), hlm. 16.

³ Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), hlm.

1.

⁴*Ibid*, hlm. 2.

Kondisi ini membuat banyak orang tua yang sudah mulai resah jika anak-anak mereka mengetahui tentang *game online*.⁵ Saat ini sudah banyak *game online* yang menyediakan fitur komunitas *online*. Menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. Aktivitas semacam inilah yang sekarang ini sangat diminati oleh para *gamers* dari pada permainan yang *single player games*. Adanya komunitas *online* membuat para *gamers* merasa tertantang untuk mengalahkan orang lain serta ada kepuasan batin tersendiri.

Perkembangan *game online* membuat perubahan terhadap perilaku sosial keagamaan para remaja di Indonesia khususnya di Kampung Subulussalam Barat. Perubahan ini dapat dilihat dari banyaknya bermunculan komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamersnya*. Sehingga dampak dari pada komunitas *game online* ini menyebabkan para remaja kurang berhadir dalam beribadah di mesjid sekitar, hal ini memperlihatkan keadaan perilaku sosial keagamaan remaja di Kampung Subulussalam Barat semakin berkurang.

Berdasarkan observasi awal di Kampung Subulussalam Barat adanya penurunan aktivitas keagamaan pada remaja. Biasanya sebagian para remaja melakukan shoalat lima waktu di masjid terdekat, terutama pada sholat zhuhur, sholat jum'at, ashar, magrib, dan isya, biasanya masjid dipenuhi oleh sebagian remaja. Remaja kampung Subulussalam juga sering membantu kegiatan masyarakat mulai dari acara pesta kawinan, khitanan, samadiayah, membantu menggali kuburan dan kegiatan-kegiatan kampung lainnya. Setelah para remaja mengenal *game online* kebanyakan para remaja kota Subulussalam mengalami perubahan yang sangat memperhatikan baik dari segi sosial, akhlak, dan tepat waktu dalam beribadah. Peristiwa ini terjadi ketika shalat berjamaah di mesjid setempat yang hadir hanya orang tua saja, namun para remajanya hanya sebagian saja yang ada di dalam mesjid ketika

⁵Riki Yanto, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*, Skripsi, Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Padang 2011.

shalat berjamaah sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan menurunnya perilaku sosial keagamaan para remaja di kota Subulussalam. Perilaku keagamaan adalah suatu sikap menonjol dalam kehidupan beragama yang mempunyai keyakinan terhadap hal-hal ghoib atau supranatural yang memiliki pengaruh dalam kehidupan.⁶ Perilaku tersebut muncul disebabkan konsistensi mulai dari keyakinan beragama sebagai unsur kognitif (menilai), perasaan kepada unsur keagamaan yang efektif (Hasil) juga juga melibatkan agama dengan konatif (sikap). Perilaku keagamaan merupakan integrasi yang kompleks antara ketiganya. Namun, tidak semua orang mempunyai sikap yang sama terhadap pengetahuan, perasaan, dan perilaku dalam beragama.⁷

Kampung Subulussalam Barat terdapat tujuh warung kopi fasilitas pendukung *game online*, dan warung internet juga sekarang menyediakan lima fasilitas *game online*, pemilik atau penjaga beberapa warnet yang berada di daerah sekitar kampung Subulussalam barat fasilitas *game online* lebih banyak menarik pengunjung dibandingkan fasilitas lainnya yang disediakan oleh pihak warung internet. Kapasitas pengunjung yang memanfaatkan fasilitas untuk *browsing*, membuka *e-mail*, *facebook* atau bahkan memperbarui status dalam situs jaringan sosial atau *social network service*, tidak sebanyak pengunjung yang datang dengan maksud untuk bermain *game online*. Dari fasilitas tersebut yang di sediakan adalah *wifi* yang lancar mengadakan turnamen dan lain-lain, hal ini membuat para remaja kampung Subulussalam barat ketagihan dan sangat memudahkan para remaja setempat untuk mengakses *game online*. Sehingga para remaja sangat nyaman dan lupa shalat lima waktu akibat bermain *game online*.

Pengaruh dari *game online* ini sangat jauh dari perilaku sosial yang mencontohkan hal baik, karena *game online* mempengaruhi remaja kampung Subulussalam Barat untuk

⁶ Syukur Dister, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kanisius, 1995), hlm. 1 27.

⁷ Sururin, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2004), hlm. 7-

melakukan hal yang negatif. Hal ini memiliki beberapa perilaku yang tidak baik yang ada pada remaja umumnya. Beberapa perilakunya adalah tidak membuat tugas sekolah, kurang ikut serta dalam kegiatan keagamaan di kampung dan bahkan tidak menjaga waktu sholatnya. Peneliti melihat ketika waktu azan sudah tiba para remaja setempat masih banyak yang duduk-duduk dan melanjutkan permainan misi *gamesnya* bahkan ketika waktu sore tiba remaja semakin ramai dan bertambah ke warung kopi dan warung internet berkumpul untuk bermain *game online* sampai waktu sholat magrib tiba. Dampak *game online* sangat terlihat pada remaja setempat seperti menghabiskan waktu yang sia-sia dan lalai atau kurang dalam melakukan hal-hal yang baik. Ibadah-ibadah yang wajibpun sangat sering ditinggalkan seperti sholat lima waktu, sholat jum'at dan pengajian. Ini semua merupakan dampak dari *game online*. Sejak ditemukannya *game online* membuat para remaja kampung Subulussalam barat sangat kurang andil atau berperan dalam kegiatan bermasyarakat seperti kegiatan-kegiatan yang dibuat oleh masyarakat sekitar.

Berdasarkan realita yang ada di kampung Subulussalam barat remaja masih belum bisa memaknai agama sebagai tujuan hidupnya, karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah dari apa yang ia anut. Seperti yang kita lihat banyaknya remaja yang lupa akan perintah tuhan nya juga masih banyak remaja yang lupa diri, padahal remaja yang seharusnya belajar dan semangat dalam mencari ilmu dunia dan akhirat malah sebaliknya yang dilakukan oleh remaja sekarang.⁸ Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil sebuah penelitian tentang **“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Keagamaan bagi Remaja di Kampung Subulussalam Barat, Kecamatan Simpang Kiri, Kota Subulussalam”**.

⁸ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas*, hlm. 9.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah pernyataan tentang indikator dan faktor- faktor yang akan diteliti secara lebih detail. Rincian aspek yang akan diteliti tersebut berguna memberikan arah dan memperjelas jalinan fenomena yang diteliti.⁹ Meleong mengemukakan bahwa fokus penelitian yang sama halnya dengan membatasi penelitian, berfungsi untuk mendapatkan serta menentukan tempat penelitian, menyempurnakan standar informasi yang di peroleh dari lapangan.¹⁰ Jadi, jadi peneliti memfokuskan pada dampak *game online* terhadap perilaku sosial keagamaan bagi remaja di kampung Subulussalam barat, kecamatan Simpang Kiri, kota Subulussalam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak Game Online terhadap perilaku sosial keagamaan remaja Kampung Subulussalam Barat?
2. Mengapa para remaja di Kampung Subulussalam Barat mengakses *game online* tersebut?

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Secara teoritis tujuan penelitian merupakan usaha yang di lakukan untuk dapat mengetahui beberapa hal yang ingin di peroleh. Pengetahuan yang ingin di peroleh dari jenis penelitian ini bisa dilakukan secara langsung atau secara praktis sehingga peneliti sangat mudah untuk mendapatkan informasi tentang masalah tujuan penelitian. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang akan menjadi tujuan penelitian ini adalah :

⁹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Airlangga University Press, 2011, hlm. 48.

¹⁰ Husna Amin, *Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, Tahun 2019, hlm. 6.

- a. Untuk menjelaskan dan menganalisis mengenai dampak *Game Online* terhadap perilaku sosial keagamaan remaja di Kampung Subulussalam Barat.
- b. Untuk mencari jawaban alasan dibalik perilaku para remaja di Kampung Subulussalam barat yang mengakses *game online*.

2. Manfaat Penelitian

Tujuan dilakukanya penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian berikutnya ataupun sebagai bahan bacaan untuk mahasiswa studi agama-agama khususnya dan masyarakat pada umumnya. Kegunaan hasil penelitian ini untuk kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan baik secara teoritis maupun praktis.

a. Kegunaan secara Teoritis

Adapun penelitian ini semoga digunakan sebagai sumber informasi dan ilmu pengetahuan serta memperkaya wawasan terhadap sistem bagi para remaja yang menggunakan *game online*. Penelitian ini dapat dilihat secara objektik dari pergaulan para remaja dalam menggunakan *game online* dan pengaruhnya terhadap perilaku sosial keagamaan di Kampung Subulussalam Barat.

b. Kegunaan Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan ilmu atau menambah informasi dari hasil penelitian serta dapat menambah khasanah dan menambah sikap sopan santun terhadap orang yang lebih tua. Penelitian ini untuk para remaja di Kampung Subulussalam Barat agar bisa memanfaatkan waktu dalam kegiatan-kegiatan yang bermanfaat terutama bagi yang masih menggunakan atau masih menerapkan *game online* dan pengaruhnya bagi perilaku sosial keagamaan di Kampung Subulussalam Barat.