

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI
MASYARAKAT DEWASA AWAL DALAM FUNGSI SOSIAL DI
KECAMATAN SYIAH KUALA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**MUHAMMAD SAIDI TOBING
NIM. 160402065
Prodi Bimbingan Konseling Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021M / 1442 H**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam**



Pembimbing I,

Dr. Kusmawati, Hatta. M.Pd
NIP. 196412201984122001

Pembimbing II,

Azhari, M.A
NIDN. 2013078902

SKRIPSI

Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
Dan Dinyatakan Lulus Serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Prodi Bimbingan dan Konseling Islam

Diajukan Oleh :

MUHAMMAD SAIDI TOBING

NIM. 160402065

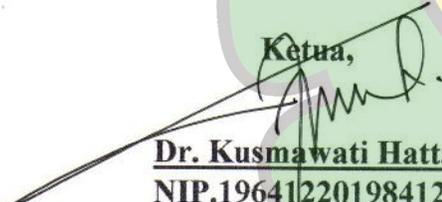
Pada Hari/ Tanggal

Rabu, 27 Januari 2021
14 Jumadil Akhir 1442 H

Di

Darussalam- Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah

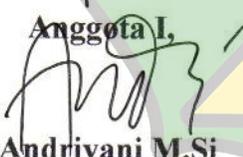
Ketua,


Dr. Kusmawati Hatta, M. Pd
NIP.196412201984122001

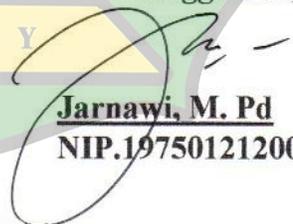
Sekretaris,


Azhari, MA
NIP.2013078902

Anggota I,


Juli Andriyani M.Si
NIP. 197407222007102001

Anggota II,


Jarnawi, M. Pd
NIP.19750121200641003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry




Dr. Fakhri, S.Sos., MA
NIP.196411291998031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Muhammad Saidi Tobing

NIM : 160402065

Jenjang : Strata Satu (S-1)

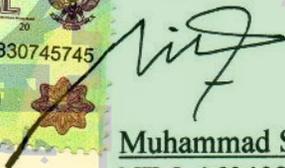
Jurusan/Prodi : Bimbingan Dan Konseling Islam

Menyatakan bahwa dalam skripsi berjudul “Dampak Game Online Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Pada Fungsi Sosial Kota Banda Aceh” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar *kesarjanaan di suatu perguruan tinggi*, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-raniry.

Banda Aceh, 23 Januari 2021

Yang menyatakan,




Muhammad Saidi Tobing
NIM. 160402065

A R - R A N I R Y

ABSTRAK

Game online menjadi aplikasi yang sangat populer dan menyita perhatian publik, hanya dengan memiliki akun *game online* seorang bisa bermain *game* ini dengan mudah. Banda Aceh diramaikan dengan beranekaragam warung kopi yang didalamnya berkumpul masyarakat kota Banda Aceh untuk bermain *game online*. Namun, bermain *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan dampak terhadap interaksi masyarakat dewasa awal. Berdasarkan latar belakang masalah ini peneliti tertarik untuk membahas lebih dalam dengan tujuan umumnya adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap interaksi masyarakat dewasa awal pada fungsi sosial Kota Banda Aceh, kemudian secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, *game online* yang paling dominan dimainkan oleh masyarakat dewasa awal Kota Banda Aceh, rentang usia yang paling dominan di masyarakat dewasa awal Kota Banda Aceh dan dampak yang di timbulkan dari *game online* terhadap interaksi masyarakat dewasa awal dalam fungsi sosial Kota Banda Aceh dalam kemasyarakatannya. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitis. Pada penelitian ini untuk teknik pemilihan subjeknya sepenuhnya ditentukan oleh peneliti yaitu dengan cara memilih kasus yang informatif (*informatif-rich cases*) dengan berdasarkan strategi dan tujuan yang telah ditetapkan. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentas. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini dengan cara menganalisis *Data Reduction, Data Display, dan Conclusion Drawing/ Verification*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* mengakibatkan mereka tidak sering berinteraksi dengan masyarakatnya, kemudian sholat mereka terlalaikan bahkan tidak dilaksanakan. Namun berbeda ketika didalam keluarga, mereka lebih memilih untuk interaksi dari pada *game online*.

Kata kunci: Dampak Game Online, Interaksi Sosial, Fungsi Sosial

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Swt, yang telah memberi rahmat karunia-Nya kepada kita semua. Shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad Saw keluarga dan sahabatnya sekalian yang telah membawa umat manusia dari alamjahiliyyah ke alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah-Nya Allah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Dampak Game Online Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal dalam Fungsi Sosial Kota DI Banda Aceh". Skripsi ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Proses penyelesaian karya ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan banyak pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, mengingatkan keterbatasan lembaran ini. Kendati demikian rasa hormat dan puji syukur diutarakan kenaribaan-Nya dan semua individu baik secara langsung maupun tidak, penulis ucapkan banyak terima kasih.

1. Skripsi ini penulis persembahkan untuk lelaki terhebat dan wanita terbaik yang mengantarkan penulis pada lembaran kehidupan dengan sempurna, ibunda Tuti Khairani yang selalu memberikan kasih sayang yang tak terhingga, mengasuh dan memberikan do'a paling istimewa untuk anak-anaknya. Teruntuk ayahanda Amir, penulis hanturkan terimakasih tiada

terkira, untuk bahu kokoh dan jemari hangat, serta cucuran peluh dan air mata yang berjuang untuk memberikan yang terbaik untuk anaknya.

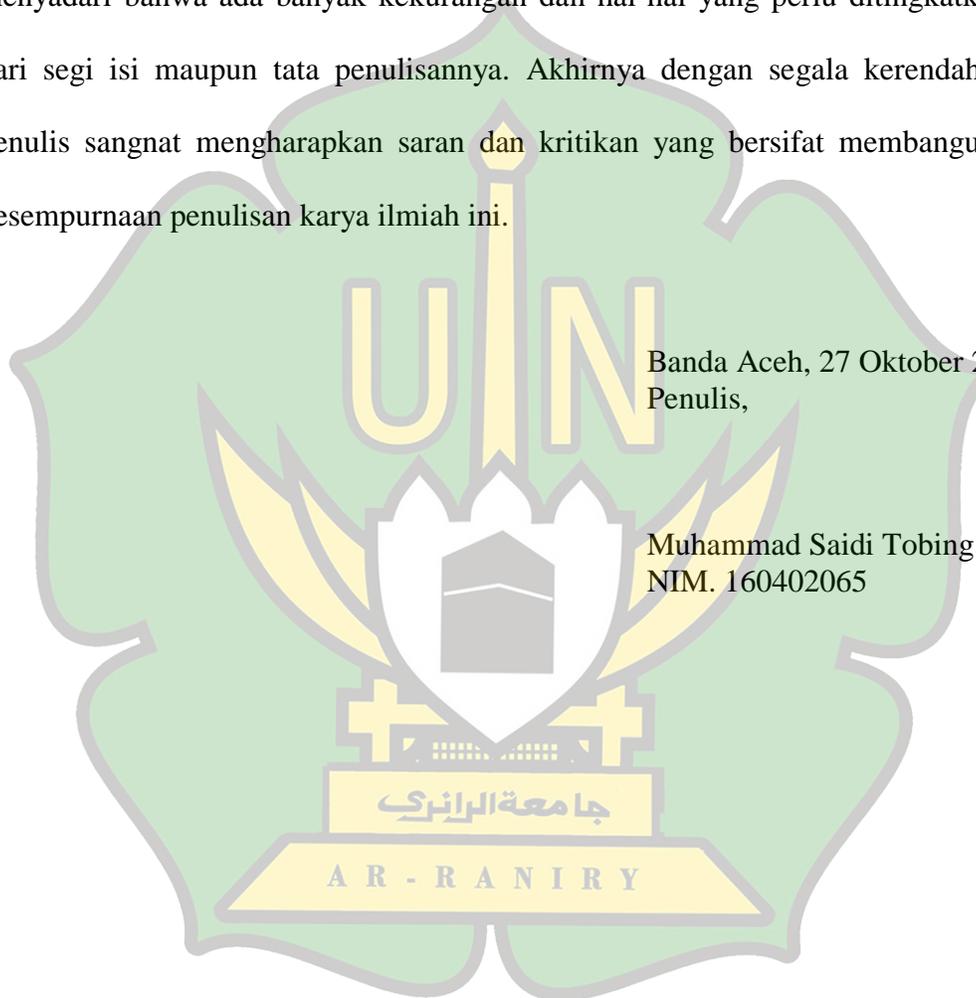
2. Ucapan terima kasih penulis hanturkan kepada dua abang saya Adrian Sahputra dan Lukman Muhammad dan juga kepada kakak saya Mutiara Sari Tobing dan juga adik tercinta Sari lestari Tobing yang senantiasa memberikan semangat dalam setiap langkah yang penulis pilih, semoga bahagia sampai menua bersama.
3. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada ibu Dr. Kusmawati Hatta, M.pd, selaku pembimbing pertama dan kepada bapak Azhari M.A. Selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bantuan, bimbingan, ide dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Selanjutnya ucapan terima kasih juga tak lupa penulis sampaikan kepada bapak Dr. Fakhri, S.Sos selaku Dekan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi. Kepada bapak Drs. Umar Latif, MA selaku ketua Prodi Bimbingan Dan Konseling Islam dan kepada seluruh civitas akademika Fakultas Dakwah Dan Komunikasi yang membantu dalam berbagai hal untuk mendukung dan memberikan sarana kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
5. Ucapan terima kasih untuk sahabat saya Irhamna, Nazhira Tamimi, Masvitia, Zaki Fardhiya, Nurlaili, Try Novia Masdar, Asri Wahyuni, Ulya, Ayuni Triana, Eni Marlinda, Ghina Surayya, Raudhi Sabra, Rais An-nazary, Debby Miranda, Arini Jeromi dan seluruh teman seperjuangan prodi Bimbingan Konseling Islam angkatan 2016, yang telah memberikan bantuan berupa doa,

dukungan, saran dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, penulis juga menyadari bahwa ada banyak kekurangan dan hal-hal yang perlu ditingkatkan baik dari segi isi maupun tata penulisannya. Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah ini.

Banda Aceh, 27 Oktober 2020
Penulis,

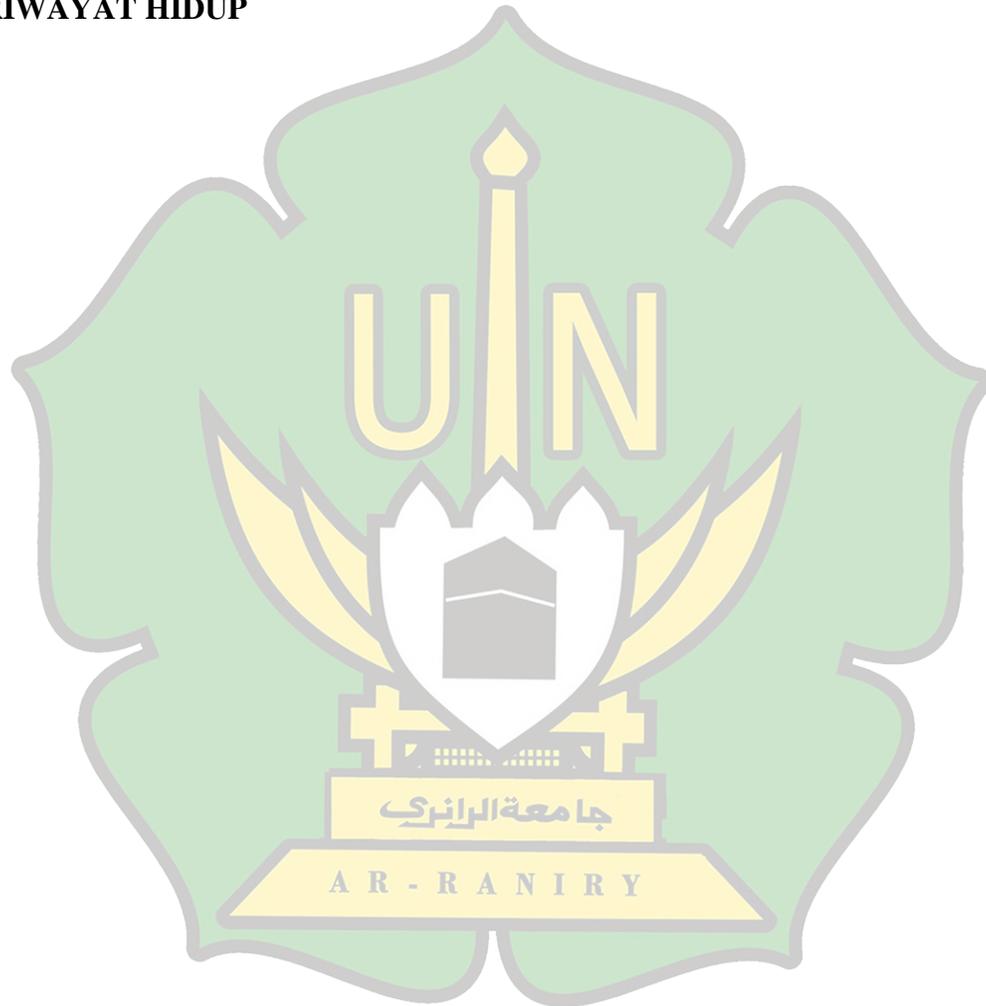
Muhammad Saidi Tobing
NIM. 160402065



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Kegunaan dan Manfaat Penelitian.....	4
E. Definisi Oprasional.....	5
F. Kajian terdahulu	10
G. Sistematika penulisan	14
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsepsi Game Online.....	11
1. Pengertian Game Online.....	11
2. Jenis-jenis Game Online	13
3. Manfaat Game Online.....	17
B. Konsepsi Interaksi Sosial	19
1. Pengertian Interaksi Sosial.....	19
2. Ciri-ciri Interaksi Sosial.....	20
3. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial	21
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Interaksi Sosial.....	24
5. Peran dan Fungsi Sosial Masyarakat	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode dan pendekatan Penelitian.....	31
B. Objek Dan Subjek Penelitian	32
C. Teknik pemilihan Subjek Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	37
F. Prosedur Penelitian.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian.....	43
B. Pembahasan Data Penelitian	65

BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	76
	B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		



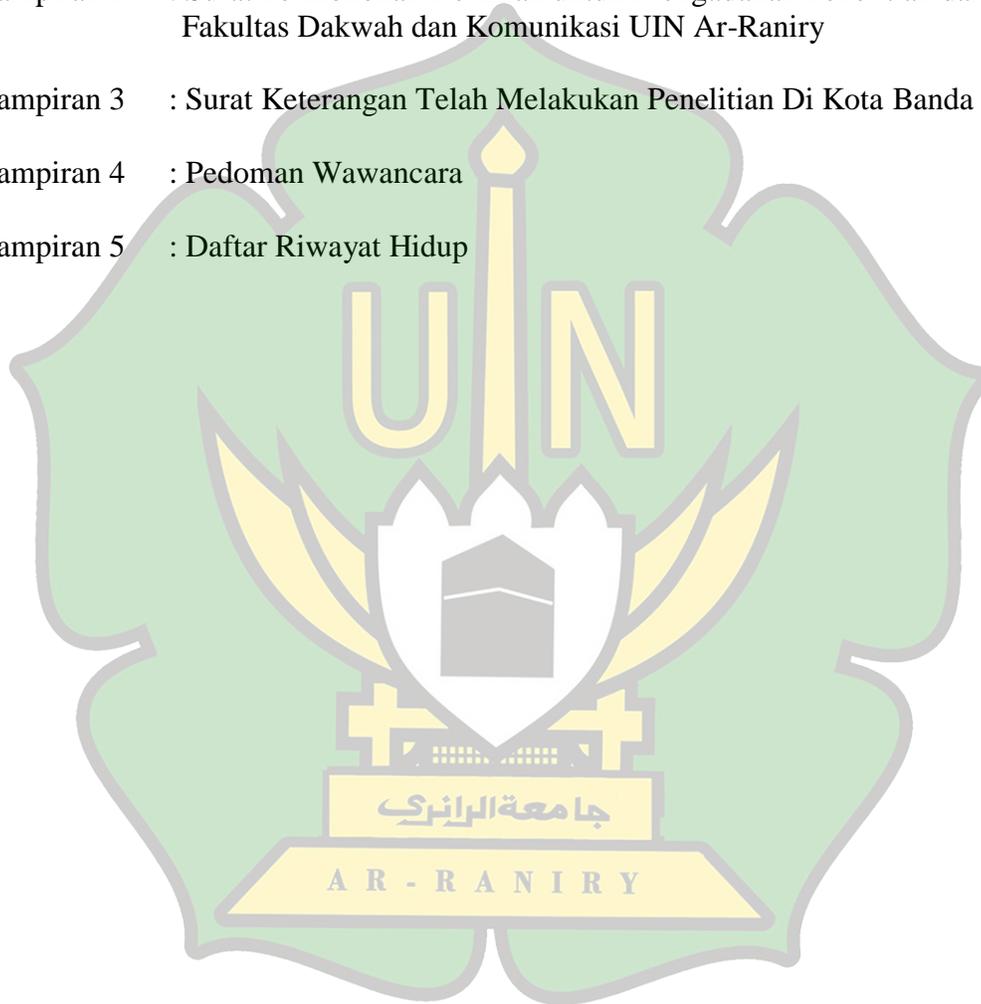
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 : Pembagian Wilayah Kecamatan dan Jumlah Gampong	45
Tabel 4.2 : Pembagian Wilayah Kecamatan dan Jumlah Gampong	46
Tabel 4.3 : Fasilitas Ibadah	46



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Keizinan untuk Mengadakan Penelitian dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di Kota Banda Aceh
- Lampiran 4 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 5 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 sudah sangat pesat dan tidak bisa dibendung. Perkembangan teknologi yang pesat telah melahirkan berbagai jenis aplikasi yang menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat. Kalangan muda maupun kalangan orang dewasa berlomba lomba mengunduh aplikasi menarik yang disajikan di internet (*Play Store* dan *App Store*).

Salah satu aplikasi yang sangat populer dan menyita perhatian publik saat ini adalah *game online*. *Game online* merupakan salah satu game yang berbasis akun atau game yang bisa dimainkan dengan perangkat yang berbeda. Artinya, dengan bermodalkan akun *game online*, seorang bisa bermain game ini dimanapun, kapanpun, dan menggunakan perangkat apapun (smartphone, tablet dan komputer).

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.¹⁰

¹⁰Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) dalam (id.wikipedia.org). Diakses 25 September 2019

Zaman sekarang di kota Banda Aceh diramaikan dengan beranekaragam warung kopi yang didalamnya berkumpul masyarakat kota Banda Aceh untuk bermain game online. Menurut Nurlaila mendapatkan data dari DISHUBKOMINFO Kota Banda Aceh yang bekerjasama dengan PT. Telkom mendapatkan sebanyak 102 warung kopi yang memiliki akses internet yang tersebar diseluruh Kota Banda Aceh.¹¹

Bermain *game online* tidak hanya dilakukan oleh mahasiswa saja, bahkan seluruh jenjang status dalam masyarakat bermain *game online*. Mereka bermain *game online* memiliki tujuannya tersendiri, ada yang sebagai gamer, ada untuk bermain judi, atau hanya sebagai kesenangan dalam bermain game. Mahasiswa, bapak-bapak, dan ibu-ibu, karena keasikan bermain game online para mahasiswa ia lupa akan tugas-tugasnya sebagai mahasiswa, bapak-bapak lupa akan tugasnya sebagai kepala keluarga untuk mencari nafkah, kemudian ibu-ibu lupa akan tugasnya sebagai seorang istri untuk mengurus suami dan anak-anaknya, dan yang paling dilupakan dari mereka adalah tugas mereka sebagai seorang hamba akan tugasnya beribadah kepada Allah swt.

Selain dari itu dampak *game online* terhadap individu menjadi kesenjangan antara fungsi individu terhadap interaksi sosial, seperti mahasiswa yang melalaikan kerja kelompoknya, individu yang melalaikan gotong royong dalam masyarakat, para pemuda yang tidak mengikuti sholat berjama'ah di masjid, dan kegiatan-kegiatan sosial lainnya di masyarakat.

¹¹Nurlaila Hayati, *Eksistensi Penggunaan Wifi di WarungKopi di Kota Banda Aceh*, Jurnal Al-Ijtima'iyah, Vol. 1. No. 1. Tahun 2015

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berpendapat bahwa fenomena tersebut penting untuk dikaji secara mendalam tentang: “Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Orang Dewasa Awal pada Fungsi Sosial dalam Masyarakat di Kecamatan Syiah Kuala.” Hal ini sangat perlu dilakukan mengingat permainan *game online* ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak kecil namun juga dimainkan oleh orang dewasa pada masyarakat Banda Aceh khususnya masyarakat di Kecamatan Syiah Kuala.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan umum masalah penelitian ini adalah bagaimana dampak *game online* terhadap interaksi masyarakat dewasa awal dalam fungsi sosial di Kecamatan Syiah Kuala. Sedangkan secara khusus rumusan penelitian ini dibuat dalam tiga pertanyaan penelitian yaitu:

1. Game apa saja yang paling dominan dimainkan oleh masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala?
2. Rentang usia berapa saja yang paling dominan memainkan *game online* oleh masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala?
3. Bagaimana aktivitas masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala dalam Interaksi sosial kemasyarakatannya?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap interaksi masyarakat dewasa awal

Kecamatan Syiah Kuala dalam fungsi sosial. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. *Game online* apa saja yang paling dominan dimainkan oleh masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala.
2. Usia berapa paling dominan di masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala yang memainkan *game online*.
3. Bagaimana dampak yang di timbulkan dari *game online* terhadap interaksi masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala dalam interaksi sosial kemasyarakatannya.

D. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah menjadi pengalam bagi peneliti dalam mendapatkan data, mengolah data dan mengalis data dan menjadi pengalaman dalam penulisan karya tulis ilmiah, sehingga dapat menghasilkan sebuah karya tulis ilmiah sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Sedangkan hasilnya dapat:

1. Menjadi bahan bahan pertimbangan bagi pemerintah dalam hal mengambil kebijakan terkait dalam penggunaan *game online* yang mengganggu masyarakat sekitar.
2. Menjadi bahan rujukan untuk penelitian lain terkait dengan data yang bersamaan.

3. Menjadi bahan belajar bagi mahasiswa-mahasiswa yang membutuhkan data yang berkaitan dengan *game online*.

E. Defenisi Operasional

Defenisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam penulisan karya ilmiah, maka penulis mendefinisikan dua variable dari penelitian ini yaitu: (1) Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal (2) Fungsi Sosial pada Masyarakat Kecamatan Syiah Kuala.

1. Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah dampak dapat diartikan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif). Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.¹²

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

¹² Poewardaminta WJS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka), Hal. 234.

Interaksi adalah suatu jenis tindakan yang terjadi ketika dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Ide efek dua arah ini penting dalam konsep interaksi, sebagai lawan dari hubungan satu arah pada sebab akibat. Lewis mengatakan bahwa sosial adalah sesuatu yang dicapai, dihasilkan dan ditetapkan dalam interaksi sehari-hari antara warga negara dan pemerintahannya.

Interaksi sosial adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh suatu individu dengan individu yang lain, kelompok dengan kelompok yang lain yang menghasilkan efek atau ide yang dapat mempengaruhi satu sama lain.

Kata “Masyarakat” dalam Kamus Bahasa Indonesia berarti sekumpulan manusia dalam arti seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama. Menurut Koentjaraningrat masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinyu dan terikat oleh suatu rasa identitas yang sama. Sehingga masyarakat adalah sekumpulan orang-orang yang berinteraksi sesuai dengan adat istiadat tertentu yang bersifat berkelanjutan dan terikat oleh suatu rasa identitas yang sama.¹³

Istilah adult atau dewasa awal berasal dari bentuk lampau kata *adultus* yang berarti tumbuh menjadi kekuatan atau ukuran yang lebih sempurna atau telah menjadi dewasa. Menurut Hurlock masa dewasa dimulai pada usia 18-40 tahun. Usia ini biasa berada pada jenjang pendidikan perguruan tinggi atau masa selesai sekolah menengah atas (SMA). Pada masa akhir ini adalah masa pertumbuhan fisik, mental, emosi,

¹³ Koentjaraningrat. 2009. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: RinekaCipta.

intelektual, kreativitas dan sosial sudah tumbuh dengan stabil, sehingga sudah mampu mengambil keputusan untuk masa depannya. Masa dewasa ini berupa masa penyesuaian diri terhadap sosial.¹⁴

Berdasarkan konsep di atas, maka yang dimaksud dengan dampak game online terhadap interaksi masyarakat dewasa awal dalam penelitian ini adalah tindakan atau ide yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang menimbulkan efek pada diri sendiri menyebabkan terganggunya kesehatan dan kepada orang lain yang dapat menggagu lingkungan sosial dalam melakukan interaksi sosial terhadap masyarakat.

2. Fungsi Sosial dalam Masyarakat Kecamatan Syiah Kuala,

Kata “fungsi” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sebagai kegunaan terhadap suatu hal atau objek. Menurut Zainal fungsi merupakan suatu aspek khusus dari suatu tugas tertentu yang dimiliki individu.¹⁵ Sehingga fungsi menjadi peran penting terhadap individu dalam menentukan tujuan yang dicapai.

Kata “sosial” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti hal-hal yang berkenaan dengan kemasyarakatan atau sifat-sifat kemasyarakatan serta memperhatikan kepentingan umum. Menurut Lewis sosial merupakan sesuatu yang dapat dicapai atau dihasilkan serta juga ditetapkan dalam proses interaksi sehari-hari

¹⁴ B. Hurlock Elizabet, “ *Psikologi perkembangan*”. Edisi V, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama), Hal. 246

¹⁵ Aqip, Zainal. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: CV Yarma Widiya, 2008), Hal. 22

diantara warga suatu negara dengan pemerintahannya.¹⁶ Sehingga sosial merupakan suatu cara mengenai bagaimana setiap individu saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

Kata “Masyarakat” dalam Kamus Bahasa Indonesia berarti sekumpulan manusia dalam arti seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama. Menurut Koentjaraningrat masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinyu dan terikat oleh suatu rasa identitas yang sama. Sehingga masyarakat adalah sekumpulan orang-orang yang berinteraksi sesuai dengan adat istiadat tertentu yang bersifat berkelanjutan dan terikat oleh suatu rasa identitas yang sama.¹⁷

Kota Banda Aceh merupakan ibu kota dari provinsi Aceh, berdasarkan letak geografisnya kota Banda Aceh berada di ujung utara Pulau Sumatra sekaligus menjadi wilayah paling berat dari Pulau Sumatra. Kota Banda Aceh memiliki luas wilayah 61,36 km² dengan 17 kemukiman, 90 gampong dan memiliki total 270.321 jiwa masyarakat yang terbagi menjadi 9 kecamatan dari 9 kecamatan tersebut peneliti memilih kecamatan syiah kuala sebagai lokasi penelitian¹⁸

¹⁶ Faisal, Sanafiah. *Format-format penelitian sosial*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), Hal. 145

¹⁷ Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: RinekaCipta.

¹⁸ Badan Statistik Kota Banda Aceh, “*Kota Banda Aceh Dalam Angka*”, (Banda Aceh: BPS Kota Banda Aceh, 2020), Hal. 20

Berdasarkan konsep di atas, yang dimaksud dengan fungsi sosial masyarakat Kecamatan Syiah Kuala adalah suatu proses kegunaan anggota masyarakat Kecamatan Syiah Kuala terhadap sifat atau nilai sosial yang terdapat dalam hidup bermasyarakat yang saling mempengaruhi dan bertujuan untuk menghasilkan suatu tujuan tertentu.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Skripsi yang diteliti oleh Sri Luthfiwati mahasiswa UIN Sunan Kalijaga tahun 2018 dengan judul “Memahami Kecanduan *Game Online* Melalui Pendekatan Neurobiologi”. Skripsi ini menggunakan metode penelitian literasi pada buku pendidikan, psikologi, dan biopsikologi. Skripsi ini membahas tentang pemahaman terhadap seseorang pada kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. Hasil dari penelitian ini adalah kecanduan *game online* di pengaruhi oleh faktor melarikan diri dari kehidupan sosial didunia nyata yang terasa sulit, rendahnya penilaian diri dan penghargaan diri, komunikasi yang kurang baik. Persamaan dengan

penelitian yang peneliti adalah melihat kecanduan dampak dari *game online* terhadap interaksi sosial, sedangkan yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah ingin mengetahui dampak game online terhadap interaksi sosial pada orang dewasa awal.¹⁹

Skripsi yang diteliti oleh Awiya Rahma mahasiswa Psikologi Universitas Muhamadiyah Surakarta tahun 2018 dengan judul “Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan *Game Online*”. Skripsi ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna dan masalah sosial. Skripsi ini membahas tentang remaja yang bermain *game online* sehari minimal 5 jam, melakukan interaksi hanya dengan media sosial saja. Hasil dari penelitian ini adalah berdasarkan penelitian yang telah dilakukan orang yang bermain *game online* lebih dari 5 jam seseorang dapat dilihat dari interaksinya seperti yang diperoleh dari wawancara dan observasi, yaitu meskipun pecandu *game online* seluruh subjek peneliti tergolong *moderate*, yaitu subjek penelitian dalam bermain *game* sering mengalami beberapa permasalahan dan menganggap *game online* merupakan hal yang penting, namun tidak selalu menjadi yang utama dalam kehidupan sosial *gamers* hal itu dibuktikan dari tujuan yang subjek bermacam-macam, yaitu belajar berkehidupan di masyarakat, menjalin silaturahmi, agar terlihat akrab dengan lawan bicara, menjalin kerjasama dan juga bertujuan untuk menjalin banyak relasi. Persamaan dengan penelitian yang peneliti adalah dengan menggunakan metode yang

¹⁹ Sri Lutfiwati, “Memahami Kecanduan *Game Online* Melalui Pendekatan *Neurobiologi*” *Jurnal Psikologi* Vol. 1 No. 1 (2018), e-mail:lulu.chococinno@gmail.com, Diakses 3Juli 2020.

sama yaitu kualitatif, sedangkan perbedaannya peneliti melihat apakah dampak dari bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada suatu objek.²⁰

Skripsi yang diteliti oleh Drajat Edy Kurniawan mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”. Skripsi ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional yaitu bertujuan untuk mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor yang berkaitan dengan variasi-variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan koefisien korelasi. Skripsi ini membahas tentang prilaku Prokrastinasi atau menunda hingga hari esok pekerjaan akademik dikarenakan kecanduan game online. Hasil dari penelitian ini Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku *prokrastinasi* akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku *prokrastinasi* akademik.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang dapat dilakukan untuk menekan tingginya perilaku *prokrastinasi* akademik mahasiswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengurangi intensitas bermain *game online*. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah membahas tentang *game online*,

²⁰Awiyah Rahma, “*Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online*” Publikasi Ilmiah Universitas Muhamadiyah Surakarta , (2018), Diakses 3Juli 2020.

sedangkan perbedaannya adalah Penelitian ini melihat perilaku prokrastinasi atau menunda hingga hari esok pekerjaan akademik dikarenakan kecanduan *game online*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial pada orang dewasa awal.²¹

Berdasarkan kajian terdahulu diatas, maka peneliti belum menemukan bahwa tidak ada penelitian yang sama dengan penelitian ini. Pada penelitian pertama membahas tentang pemahaman terhadap seseorang pada kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. Penelitian kedua membahas tentang remaja yang bermain game online sehari minimal 5 jam, melakukan interaksi hanya dengan media sosial saja. Penelitian ketiga perilaku Prokrastinasi atau menunda hingga hari esok pekerjaan akademik dikarenakan kecanduan game online. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang dampak game online terhadap interaksi sosial pada orang dewasa awal.

G. Sistematika Penulisan

Skripsi ini ditulis dalam lima bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut: Bab satu merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan dan manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika penulisan. Bab dua berisi landasan konseptual yang meliputi: pengertian dampak game online, sejarah game online, dan jenis game

²¹Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta" Jurnal GUSIJANG, Vol. 3 No. 1 (Februari-2017), e-mail : drajat_cellcius@yahoo.com, Diakses 20 Juli 2020.

online. Kemudian yang berkaitan pengertian interaksi sosial dan fungsi sosial Bab tiga berisi tentang metode penelitian yang meliputi, metode dan pendekatan penelitian, objek dan subjek penelitian, teknik pemilihan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data penelitian dan prosedur penelitian. Bab empat berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi, gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan. Bab lima merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

Sistematika penulisan ini dimaksudkan sebagai suatu cara yang di tempuh untuk menyusun suatu karya tulis, sehingga masalah yang ada di dalamnya menjadi lebih jelas, teratur, berurutan dan mudah dipahami. Dalam karya ilmiah ini, penulis menggunakan pedoman buku Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-raniry Banda Aceh 2013.

Sedangkan penulisan bahasa latin dan bahan-bahan yang digunakan disesuaikan dengan penulisan tulisan inggris dan tulisan latin yang digunakan berdasarkan pedoman buku Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2013. R Y

BAB II KAJIAN KONSEPTUAL GAME ONLINE DAN INTERAKSI SOSIAL

A. Konsepsi Game Online

1. Pengertian *Game Online*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. *Game* adalah sesuatu hal yang dapat dimainkan dengan sebuah aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dilakukan dalam hal serius atau tidak atau memiliki tujuan tersendiri seperti *refreshing*.²²

Dalam bahasa Indonesia istilah *online* dipadankan menjadi dalam jaringan (daring), yaitu perangkat elektronik yang terhubung ke jaringan internet. *Online* menurut Kurniawan adalah suatu kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan berbagai kegiatan yang bisa dilakukan secara *online* seperti halnya untuk *searching*, *stalking*, bisnis, daftar kuliah, dan lain-lain.²³

Game online menurut Kim dalam Azis adalah game atau permainan dimana banyak individu yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan

²² Putra ,Febriyano Pratama. “Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#”. Skripsi. (Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah, 2012).

²³ Kurniawan, Dedik dan Java Creativity. *Website Pencetak Uang*. (Jakarta: PT. Elek Media Komputindo, 2010).

komunikasi secara *online*.²⁴ Selanjutnya Winn dan Fisher dalam Azis, mengatakan bahwa *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan di bagian yang besar, satu individu menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta menggunakan konsep umum seperti *game* lain. Sehingga *game* dapat dimainkan oleh banyak individu dalam waktu yang sama.

Selanjutnya Burhan berpendapat bahwa *game online* merupakan *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui jaringan internet. Hal ini disediakan sebagai tambahan perusahaan penyedia layanan online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang menyediakan permainan. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu komputer yang terpisah dengan spesifikasi yang diperlukan dan koneksi dengan internet.²⁵

Berdasarkan konsep di atas, maka *game online* merupakan sesuatu hal yang dapat dimainkan dengan sebuah aturan tertentu, yang menggunakan sebuah perangkat baik itu komputer atau ponsel yang sudah terkoneksi dengan jaringan internet.

2. Jenis-jenis *Game Online*

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk

²⁴ Adri, Andy, “*Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*”, Edisi 1, (Jawa Timur: Media grafika, 2018). Hal 5.

²⁵ *Ibid...*, Hal. 6.

mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu di instal atau *patch* untuk memainkan *gamenya*. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu di download untuk memainkan sebagian *game*, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lagi dan membutuhkan *bandwith* yang besar. Selain itu, sebagian besar *web based game* adalah gratis.

Selanjutnya pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan akun pada *game* tersebut. Sedangkan *text based game* bisa dibidang sebagai awal dari *web based games*. *Textbased games* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game-game* dengan grafis yang bagus, sehingga dibuatlah *game-game* dimana hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan pemain sedikit atau tanpa gambar. Memang setelah masa tersebut, *text based games* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para *gamers*, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak *text based games* yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai *web based game*. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan *developer game* yang makin kreatif.²⁶

Game online dapat dibagi dalam beberapa jenis bagian seperti, *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online*

²⁶ Bartle, R.G. & Sherbert, D. R., *Introduction to Real Analysis*, (New York: John Wiley & Sons, Inc, 2000). Third Edition.

First Person Shooter (MMOFPS), Cross-Platform Online, Browser game dan lain-lain.²⁷

a. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)*

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) adalah salah satu jenis *online game* yang memainkan tokoh *online*, pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)* akan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan bisa berupa bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level atau kemampuan dari tokoh atau karakter yang dimainkan. Seperti: *MMORPG* adalah *Dragon Nest, Ran Online, Ragnarok Online, Atlantica Online, Mobile Legend*.

b. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*.

Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) merupakan *game* yang permainannya menekankan pada penggunaan senjata. Pemain bisa bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh, kemudian permainan ini memiliki banyak tantangan dibanding dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan

²⁷ Young, K. *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*, (Jurnal: *Cyber Psychology & Behaviour*. 2005), Hal. 31

permainan pertarungan. Seperti: *Point Blank*, *Counter Strike*, *Player Unknowns Battle Grounds*

c. *Cross-Platform Online*

Cross-Platform Online merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan *hardware* yang berbeda.

d. *Browser Game*

Browser game merupakan *game* yang dimainkan menggunakan browser dan juga membutuhkan jaringan internet, seperti Chrome Mozilla, firefox, dan Opera. Seperti: Poker, Minecarf.

Menurut Sulistyono, ada beberapa jenis platform di dunia game yang selalu dipilih oleh pengguna *games*, yaitu:

- a. *Arcade games*, yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah/tempat khusus dan memiliki *box* atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis *video games* tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa masuk dan menikmati, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).
- b. *Console games*, yaitu *video games* yang dimainkan menggunakan *console* tertentu, seperti *Playstation*, *XBOX 360*, dan *Nintendo Wii*.
- c. *Handheld games*, yaitu yang dimainkan di *console* khusus *video game* yang dapat dibawa kemana-mana, contoh *Nintendo DS* dan *Sony PSP*.

- d. *Mobile games*, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk *mobile phone*.²⁸

Berdasarkan konsep di atas, maka ada beberapa jenis *game online*, seperti *Web based games*, yaitu aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses *games* tersebut. Kemudian ada *Arcade Game, Pc Games, Console Games, Handheld Games*, dan yang paling dominan dimainkan sekarang adalah *Mobile games* dan *Player Unknowns Battle Grounds*

3. Manfaat *Game Online*

Pada masa kini, bermain *game online* merupakan solusi untuk orang-orang menghilangkan kejenuhan dari aktivitas sehari-hari yang dilakukannya. Di bawah ini beberapa pendapat mengenai manfaat bermain *game online*. Yang pertama menurut pendapat Alif ada beberapa manfaat bermain *game online* sebagai berikut:

- a. Menghilangkan Stress.

Satu hal yang perlu mendapat perhatian dari *game* adalah *game* merupakan hiburan yang murah dan dapat dengan mudah untuk menghilangkan atau menjadi alternatif untuk menghilangkan stress.

- b. Memulihkan Kondisi Tubuh.

Game online dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun

²⁸ Basuki, Sulistyو. *Metode Penelitian*. (Jakarta: Penaku, 2010).

gamer akan dengan mudah untuk melakukan *game* ini. Pemain *game* atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan *game-game* yang ada.

c. Meningkatkan Konsentrasi.

Pemain *game* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain *game* atau pemain *game* biasanya akan sangat memperhatikan peran-peran dia dalam permainan sehingga seorang anak akan sangat memperhatikan gerakan-gerakan setiap permainan.²⁹

Kemudian yang kedua ada pendapat dari Anhar, bahwa ada beberapa manfaat dari memainkan *game online* sebagai berikut:

- a. Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial.
- b. Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.³⁰

Berdasarkan konsep di atas, maka ada beberapa manfaat bermain game online seperti untuk mengilangkan stress atau jenuh, memulihkan kondisi tumbuh, dan juga untuk meningkatkan konsentrasi. Kemudian ada juga untuk mengembangkan fungsi

²⁹ Sepri Ridho, *Game Online dan Religiusitas agama*, (Lampung: Skripsi Sepri Ridho, 2018).
Hal 13

³⁰ Anhar. *PHP & MySql Secara Otodidak*. (Jakarta: PT TransMedia, 2010).

anggota seperti mata, tangan, serta kemampuan terpendam baik dalam menganalisa, mengambil keputusan dan juga berpikir dengan cepat.

B. Konsepsi Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Interaksi adalah suatu jenis tindakan yang terjadi ketika dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Hal ini penting dalam konsep interaksi, sebagai lawan dari hubungan satu arah pada sebab akibat.³¹ Jadi interaksi adalah suatu jenis tindakan yang memiliki efek yang mempengaruhi satu sama lain baik individu maupun kelompok.

Kemudian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ada kata “sosial” memiliki arti ialah hal-hal yang berkenaan dengan kemasyarakatan atau sifat-sifat kemasyarakatan serta memperhatikan kepentingan umum.³² Menurut Lewis sosial merupakan sesuatu yang dapat dicapai atau dihasilkan serta juga ditetapkan dalam proses interaksi sehari-hari diantara warga suatu negara dengan pemerintahannya.³³ Jadi sosial adalah suatu hal yang memiliki hubungan dengan yang lain, seperti individu dengan individu, kelompok dengan kelompok atau individu dengan kelompok.

³¹ Poewardaminta WJS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka), Hal 448

³² *Ibid.*, Hal 1141.

³³ Faisal, Sanafiah. *Format-format penelitian sosial*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), Hal. 145

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya.³⁴ Kemudian Soejono Soekanto berpendapat bahwa interaksi sosial adalah sebuah proses sosial yang mempunyai hubungan dengan berbagai cara berhubungan, baik sesama individu maupun kelompok tertentu, yang bertujuan untuk membangun sistem dalam sebuah hubungan sosial.³⁵

Berdasarkan konsep di atas, maka interaksi sosial adalah ialah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, yang mana individu satu dapat memengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, yang mana terjadi adanya hubungan yang saling timbal balik, dan hubungan tersebut dapat berlangsung antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

2. Ciri-ciri Interaksi Sosial

Menurut Charles P. Lommis bahwa ciri-ciri dari interaksi sosial adalah sebagai berikut:

- a. Jumlah pelaku lebih dari seorang, bisa dua atau lebih.
- b. Adanya komunikasi antara para pelaku dengan menggunakan simbol-simbol.

³⁴ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), Hal, 48

³⁵ Soerjono Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), Hal. 55.

- c. Adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini dan akan datang, yang menentukan sifat dari aksi yang sedang berlangsung.
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama atau tidak sama dengan yang diperkirakan oleh para pengamat.³⁶

Kemudian Dayakisni & Hudaniah berpendapat bahwa ada empat ciri-ciri interaksi sosial antara lain:

- a. Jumlah pelakunya lebih dari satu orang
- b. Terjadinya komunikasi diantara pelaku melalui kontak mata
- c. Mempunyai maksud atau tujuan yang jelas
- d. Dilaksanakan melalui suatu pola sistem sosial tertentu.³⁷

Berdasarkan konsep di atas, maka ciri-ciri dari interaksi sosial adalah interaksi sosial harus dilakukan oleh dua orang atau lebih, adanya komunikasi antara kedua belah pihak, dan kemudian memiliki maksud atau tujuan untuk mereka berinteraksi.

3. Syarat-syarat terjadinya Interaksi Sosial

Hubungan interaksi sosial merupakan hubungan interaksi sosial yang dinamis, menyangkut antara individu, antara kelompok maupun antar komunikasi tersebut, sikap individu dengan kelompok. Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

³⁶ Soleman, B.taneko, *Struktur dan Proses Sosial*, (Jakarta: Rajawali, 1984), Hal 113-114.

³⁷ Dayakisni, T. dan Hudaniah. *Psikologi Sosial*. (Malang: UMM Press, 2009).

a. Adanya Kontak Sosial (Sosial Contact)

Secara etimologi kontak artinya bersama-sama menyentuh. Secara fisiologis, kontak akan terjadi dalam bentuk sentuhan anggota tubuh. Dalam konsep sosiologi istilah kontak sosial akan terjadi jika seseorang atau sekelompok orang mengadakan hubungan dengan pihak lain yang mana dalam mengadakan hubungan ini tidak harus selalu berbentuk fisik, tetapi kontak sosial juga bisa terjadi melalui gejala-gejala sosial seperti berbicara dengan orang lain melalui pesawat telepon, membaca surat, saling mengirimkan informasi melalui email dan lain sebagainya. Sehingga kontak sosial dapat diartikan sebagai aksi individu atau kelompok dalam bentuk isyarat yang memiliki arti atau makna bagi si pelaku, dan penerima membalas aksi tersebut dengan reaksi.³⁸

Kontak sosial dilihat dari bentuknya yaitu berupa kontak sosial positif dan kontak sosial negatif. Kontak sosial dapat dikatakan positif apabila bentuk hubungan tersebut lebih mengarah pada pola-pola kerjasama. Sedangkan kontak sosial negatif yaitu apabila hubungan yang terjadi mengarah pada pertentangan yang bisa mengakibatkan pada putusnya suatu interaksi.³⁹

b. Adanya Komunikasi.

Adanya komunikasi yaitu orang memberi arti pada perilaku orang lain perasaan- perasaan apa yang ingin di sampaikan orang tersebut. Adanya komunikasi,

³⁸ Elly M. Setiadi & Usman Kolip, *Pengantar Sosiologi*, (Jakarta: Kencana, 2011), Hal.73.

³⁹ Dany Haryanto, S.S & G. Edwi Nugrohadi, S.S.,M.A, *Pengantar Sosiologi Dasar*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2013), Hal. 216.

yaitu seseorang memberi arti pada perilaku orang lain, perasaan-perasaan apa yang ingin di sampaikan orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin di sampaikan oleh orang tersebut. Arti terpenting komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berbentuk pembicaraan, gerak-gerik badan atau sikap). perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin di sampaikan orang lain tersebut. kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan orang lain tersebut. Dengan adanya komunikasi tersebut, sikap-sikap dan perasaan suatu kelompok manusia atau perseorangan dapat diketahui oleh kelompok lain. Hal itu kemudian merupakan bahan untuk menentukan reaksi apa yang di lakukannya.

Berdasarkan konsep di atas, maka syarat-syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dimana dua atau lebih individu saling dipertemukan maupun secara langsung atau tidak kemudian adanya komunikasi yaitu hubungan yang terjadi antara dua individu atau lebih yg berisi tentang pemberitahuan pesan atau informasi.

4. Faktor-faktor yang memperngaruhi interaksi sosial

Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara tunggal maupun secara bergabung ialah:

a. Faktor Imitasi

Faktor ini telah diuraikan oleh Gabriel Tarde yang beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan pada faktor imitasi saja. Walaupun pendapat ini berat sebelah, namun peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil. Terbukti misalnya pada anak-anak yang sedang belajar bahasa, seakan-akan mereka mengimitasi dirinya sendiri mengulang-ulangi bunyi kata-kata, melatih fungsi-fungsi lidah dan mulut untuk berbicara. Kemudian ia mengimitasi kepada orang lain, dan memang sukar orang belajar bahasa tanpa mengimitasi orang lain, bahkan tidak hanya berbahasa saja, tetapi juga tingkah laku tertentu, cara memberi hormat, cara berterima kasih, cara memberi isyarat, dan lain-lain kita pelajari pada mula-mulanya mengimitasi. Juga cara berpakaian, adat istiadat, dan konvensi-konvensi lainnya faktor imitasilah yang memegang peranan penting.

Peranan faktor imitasi dalam interaksi sosial seperti digambarkan di atas juga mempunyai segi-segi yang negatif mungkin yang diimitasi itu salah, sehingga menimbulkan yaitu: Mungkin yang diimitasi itu salah, sehingga menimbulkan kesalahan kolektif yang meliputi jumlah manusia yang besar⁴⁰

b. Faktor Identifikasi

Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun secara batiniah. Misalnya identifikasi seorang anak laki-laki untuk menjadi sama seperti ayahnya atau seorang anak

⁴⁰ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007). Hal 52.

perempuan untuk menjadi sama dengan ibunya. Proses identifikasi ini mula-mula berlangsung secara tidak sadar (secara dengan sendirinya) kemudian irrasional, yaitu berdasarkan perasaan-perasaan atau kecenderungan-kecenderungan dirinya yang tidak diperhitungkan secara rasional, dan yang ketiga identifikasi berguna untuk melengkapi sistem norma-norma, cita-cita, dan pedoman-pedoman tingkah laku orang yang mengidentifikasi itu. Mula-mula anak mengidentifikasinya dirinya sendiri dengan orang tuanya, tetapi lambat laun setelah ia dewasa, berkembang di sekolah, maka identifikasi dapat beralih dari orang tuanya kepada orang-orang yang berwatak luhur dan sebagainya.

Timbul persoalan: Apakah bedanya identifikasi dengan imitasi? Imitasi dapat berlangsung antara orang-orang yang saling tidak kenal, sedangkan identifikasi perlu dimulai lebih dahulu dengan teliti sebelum mereka mengidentifikasikan dirinya. bahwa saling hubungan sosial yang berlangsung pada identifikasi adalah lebih mendalam daripada hubungan yang berlangsung atas proses-proses sugesti maupun imitasi.⁴¹

c. Faktor Simpati.

Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. Bahkan orang dapat tiba-tiba merasa tertarik orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya.

⁴¹ *Ibid...*, Hal 54

Simpati dapat dirumuskan sebagai perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang lain. Seperti pada proses identifikasi, proses kadang-kadang berjalan tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan. Katakanlah orang tiba-tiba tertarik dengan orang lain, seakan-akan dengan sendirinya. Tertariknya ini tidak pada salah satu ciri tertentu dan orang itu, tapi keseluruhan ciri pola tingkah lakunya.

Proses simpati dapat pula berjalan secara perlahan-lahan secara sadar dan cukup nyata dalam hubungan dua atau lebih orang. Misalnya, hubungan cinta kasih antara manusia, biasanya didahului dengan hubungan simpati. Perbedaannya dengan identifikasi, dorongan utamanya adalah ingin mengikuti jejak. Mencontoh dan ingin belajar. Sedangkan pada simpati, dorongan utama ingin mengerti dan ingin kerja sama. Dengan demikian simpati hanya akan berlangsung dan berkembang dalam relasi kerja sama antara dua orang atau lebih, bila terdapat saling pengertian.⁴²

Berdasarkan konsep di atas maka ada tiga faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu, yang pertama ada faktor imitasi yaitu munculnya interaksi sosial dikarenakan orang-orang ingin mengimitasikan dirinya terhadap lingkungan untuk mengetahui hal-hal yang belum mereka pahami. Kemudian yang kedua ada faktor identifikasi yaitu dikarenakan orang-orang ingin mengidentifikasi diri mereka terhadap sesuatu, misal anak ingin menjadi seperti orang tua nya. Dan yang terakhir

⁴² *Ibid...*, Hal. 55

ada faktor simpati yaitu adanya pengetahuan atau rasas terhadap orang lain sehingga munculnya jiwa sosial seseorang yang menimbulkan interaksi sosial.

5. Peran dan Fungsi Sosial Masyarakat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “peran” memiliki arti pemain yang diandaikan dalam sandiwara maka ia adalah pemain sandiwara atau pemain utama. Menurut Soerjono Soekanto peran adalah merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.⁴³

Kemudian Soerjono Soekanto berpendapat bahwa peran adalah tindakan atau prilaku yang dilakukan oleh masyarakat yang menempati suatu posisi di dalam suatu status dalam sosial. Syarat-syarat peran mebcakup 3 hal yaitu:

- a. Peran meliputi normayang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat. Peranan dalam arti ini merupakan rangkaian peraturan-peraturan yang membimbing seseorang dalam kehidupan kemasyarakatan.
- b. Peran adalah suatu konsep prilaku apa yang dapat dilaksanakan oleh individu-individu dalam masyarakat sebagai organisasi peran juga dapat dikatakan sebagai prilaku individu, yang penting bagi struktur sosial masyarakat.

⁴³ Poewardaminta WJS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka), Hal 870.

c. Peran adalah suatu rangkaian teratur yang ditimbulkan karena suatu jabatan. Manusia sebagai makhluk sosial memiliki kecenderungan untuk hidup berkelompok. Dalam hidup berkelompok tersebut akan muncul terjadinya interaksi sosial antara anggota masyarakat yang satu dengan anggota masyarakat lainnya.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa peran adalah suatu sikap perilaku yang diharapkan oleh banyak orang atau sekelompok orang terhadap seseorang yang memiliki status atau kedudukan tertentu.⁴⁴

Kata “fungsi” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sebagai kegunaan terhadap suatu hal atau objek. Menurut Zainal fungsi merupakan suatu aspek khusus dari suatu tugas tertentu yang dimiliki individu.⁴⁵ Sehingga fungsi menjadi peran penting terhadap individu dalam menentukan tujuan yang dicapai.

Kemudian Fuadi berpendapat bahwa Fungsi adalah suatu proses yang di dalamnya terdapat beberapa komponen-komponen yang saling mempengaruhi dan bertujuan untuk menghasilkan suatu tujuan tertentu. Selain untuk melaksanakan tugas-tugas kehidupan dan memenuhi kebutuhan, fungsi juga bertujuan untuk menghasilkan suatu tujuan tertentu.⁴⁶ Dalam penelitian ini fungsi yang dimaksud adalah fungsi sosial.

⁴⁴ Soerjono Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), Hal. 213

⁴⁵ Aqip, Zainal. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: CV Yarma Widiya, 2008), Hal. 22

⁴⁶ Fuadi, Agus Nur. *Fungsi Sosial Keberadaan Unnes Vespa Owners (UVO) Semarang*. (Skripsi S1. Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, FIS, Universitas Negeri Semarang. 2013).

Kata “sosial” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti ialah hal-hal yang berkenaan dengan kemasyarakatan atau sifat-sifat kemasyarakatan serta memperhatikan kepentingan umum. Menurut Lewis sosial merupakan sesuatu yang dapat dicapai atau dihasilkan serta juga ditetapkan dalam proses interaksi sehari-hari diantara warga suatu negara dengan pemerintahannya.⁴⁷ Sehingga sosial merupakan suatu cara mengenai bagaimana setiap individu saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan teori fungsional yang dikemukakan oleh Durkheim bahwa kehidupan suatu masyarakat memiliki struktur dan bekerja sebagai sistem. Saling bekerja dengan memainkan fungsinya masing-masing yang tentunya fungsi tersebut bermanfaat dan memiliki nilai guna bagi masyarakat serta diperlukan oleh struktur sosial secara keseluruhan, sehingga tercipta hasil akhir yang baik dan terciptanya masyarakat yang sehat apabila kebutuhan sistem sosial dapat terpenuhi.⁴⁸

Sebaliknya, apabila dalam suatu sistem terdapat bagian yang tidak menjalankan fungsinya atau disfungsi, maka yang terjadi adalah kerusakan dalam sebuah sistem dan tidak terpenuhinya kebutuhan masyarakat dalam suatu sistem tersebut. Begitu halnya dengan penelitian ini, yaitu dampak terhadap keasikan bermain game online sehingga lalai akan fungsi sosialnya.

⁴⁷ Faisal, Sanafiah. *Format-format penelitian sosial*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), Hal. 145

⁴⁸ Jones, Pip. 2009. *Pengantar Teori Teori Sosial dari Teori Fungsionalisme hingga Postmodernisme*. (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. 2009).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Dan Pendekatan Penelitian

Pada dasarnya dalam setiap penelitian selalu memerlukan data yang lengkap dan objektif serta metode atau cara tertentu yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan objek penelitian yang telah dikemukakan, maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis. Menurut Mohd Nazir metode deskriptif analitis merupakan suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, kondisi, sistem pemikiran, ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang untuk membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta yang terjadi.⁴⁰ Menurut Suharsimi Arikunto penelitian deskriptif merupakan penelitian yang hanya memaparkan apa yang terdapat atau terjadi di lapangan atau wilayah tertentu.⁴¹ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiono pendekatan kualitatif yaitu suatu pendekatan untuk mendapatkan data mendalam dilapangan, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebetulnya. Data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak.⁴²

⁴⁰ Mohd Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), Hal. 54.

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hal. 3.

⁴² Sugiyono, *metodelogi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), Hal. 9.

Berdasarkan konsep di atas, mengapa peneliti mengambil metode deskriptif analisis adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, kondisi, sistem pemikiran, ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang untuk membuat gambaran secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta yang terjadi, karena peneliti ingin menggambarkan dampak dari *game online* terhadap fungsi sosial masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala secara apa adanya tanpa merekayasa berdasarkan kajian konseptual.

B. Objek Dan Subjek Penelitian

Objek merupakan suatu hal, perkara atau orang yang menjadi pokok pembicaraan dalam penelitian, jadi objek penelitian ini ada tiga: (1) *Game online* yang paling sering dimainkan dewasa awal (2) Rentang usia yang paling sering bermain *game online*. (3) Pengaruh *game online* terhadap fungsi sosial masyarakat dewasa awal.

Menurut Saifuddin Anwar subjek penelitian adalah sumber data penelitian, yaitu yang memiliki data mengenai variable-variabel yang diteliti. Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan menjadi sasaran penelitian. Apabila subjek penelitiannya terbatas dan masih dalam jangkauan sumber daya, maka dapat dilakukan studi populasi yaitu mempelajari seluruh subjek secara langsung. Sebaliknya, apabila subjek penelitian sangat banyak dan berada di luar jangkauan sumber daya peneliti, atau apabila batasan populasinya tidak mudah untuk didefinisikan, maka dapat dilakukan studi sampel.

Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah masyarakat Kecamatan Syiah Kuala, namun tidak semua masyarakat Kecamatan Syiah Kuala bisa menjadi subjek penelitian, sehingga yang hanya memenuhi kriteria yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Menurut Afifuddin dan Beni Ahamd dalm pendekatan kualitatif, ada beberapa istilah yang digunakan untuk menunjuk subjek penelitian. Ada yang mengistilahkan *informant*, karena informan memberikan informasi tentang suatu kelompok atau entitas tertentu, dan informan bukan diharapkan menjadi representasi dari kelompok atau entitas tersebut.⁴³

C. Teknik Pemilihan Subjek Penelitian

Pemilihan subjek pada penelitian kualitatif sepenuhnya ditentukan oleh peneliti. Patton menyebutkan bahwa pemilihan subjek yaitu dengan cara memilih kasus yang informatif (*informatif-rich cases*) yaitu berdasarkan strategi dan tujuan yang telah ditetapkan peneliti, yang jumlahnya tergantung pada tujuan dan sumberdaya studi.⁴⁴

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui dampak terhadap fungsi sosial masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala. Untuk itu peneliti mengambil 18 orang masyarakat di daerah Kecamatan Syiah Kuala yang akan dijadikan sebagai sumber informasi dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu: (a) Masyarakat Syiah

⁴³ Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, “*Metodelogi Penelitian Kualitatif*”, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), Cet.1, Hal. 88.

⁴⁴ Patton, M.Q. “*Qualitatif Reserch & Evaluation Mehods*” Edisi. (California: Sage Publish) 2002.

Kuala, (b) Beragama Islam, (c) Bermain *Game Online*, (d) Rentang Usia dari 20 tahun sampai 25 tahun.

Kemudian dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah masyarakat Kecamatan Syiah Kuala, yang di dalamnya terdapat masyarakat yang bermain *Game online* adapun objek yang digunakan adalah Kecamatan Syiah Kuala.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan pertama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan, yaitu: (a) Observasi; (b) Wawancara; (c) Dokumentasi.

1. Observasi

Tim pengembangan ilmu sosial menyatakan, observasi adalah penginderaan secara khusus dengan penuh perhatian suatu subyek. Dalam pengertian lain observasi atau pengamatan yaitu mengamati dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan.⁴⁵

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi nonpartisipan yakni observasi yang dilakukan peneliti hanya mengamati dari luar subjek yang ingin

⁴⁵Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan, Ilmu dan Aplikasi Pendidikan (Jakarta: IMTIMA,2007), Hal. 333.

peneliti amati dan peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan subjeknya.

2. Wawancara (Interview)

Menurut Nasution dalam bukunya menjelaskan wawancara atau *interview* adalah suatu bentuk komunikasi verbal semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi.⁴⁶ Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Wawancara sebagai bahan untuk mendukung atau penambahan data dari proses observasi yang terdiri dari dua pihak yaitu pewawancara dan terwawancara. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatapan muka (*face to face*).

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur yaitu pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan pada studi pendahuluan dan pada saat penggalan masalah lebih dalam.

Wawancara jenis ini bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada responden untuk pemberian jawaban secara mendalam dan memungkinkan akan munculnya jawaban secara mendalam yang tidak diperkirakan sebelumnya oleh peneliti. Adapun teknik ini yang peneliti gunakan untuk mencari data tentang masyarakat Kecamatan Syiah Kuala yang bermain game online.

⁴⁶ Nasution, “*Metode Research (Penelitian Ilmiah)*”, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), Hal. 113.

3. Dokumentasi

Menurut sugiyono dokumentasi merupakan menitik beratkan pengumpulan data melalui fakta yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Dokumentasi ini bisa berbentuk tulisan, gambar, karya-karya monumental dari seseorang. Sifat utama data ini tidak terbatas ruang dan waktu sehingga memberi ruang bagi peneliti untuk mengetahui hal-hal yang telah terjadi di masa lampau.⁴⁷

Dalam penelitian ini dokumentasi yang diambil dalam bahan data adalah dokumen-dokumen yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan dan terkait dengan penelitian yang diteliti, seperti foto, video maupun rekaman suara.

E. Teknik Analisis Data

Tumiyem mengatakan bahwa analisis data adalah upaya yang dilakukan analisis makna di balik data yang telah dikumpulkan dengan mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, melakukan sintesa, mencari, menemukan dan menyusun pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁴⁸

Berdasarkan hal tersebut Suharsimi Arikunto juga berpendapat bahwa, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang

⁴⁷ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), Hal. 72.

⁴⁸ Tumiyem, Tesis, *Analisis Terhadap Siswa yang Berasal dari Keluarga Broken Home*, (Padang: tidak diterbitkan, 2015), Hal. 48.

diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengkoordinasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁴⁹

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini Nasution menyatakan “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terju ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya sampai jika mungkin, teori yang *grounded*”. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih di fokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Dalam kenyataannya, analisis data kualitatif berlangsung selama proses pengumpulan data dari pada setelah selesai pengumpulan data.⁵⁰

Miles and Huberman sebagaimana yang di kutip dari Sugiyono mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya

⁴⁹Suharsimi Arinkonto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cit, 2010), Hal. 274

⁵⁰ Ibid..., Hal. 336

sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.⁵¹

Berdasarkan konsep di atas, maka peneliti mengambil teknik Miles and Huberman yang di kutip dari Sugiono yaitu dengan menganalisis (1) *Data Reduction*, (2) *Data Display*, dan (3) *Conslusion Drawing/ Verification*.

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.⁵² Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada hal-hal penting dan menghilangkan data-data yang dianggap tidak penting. Sehingga dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan dari data yang didapatkan di lapangan. Kesemua data yang diperoleh di lapangan di rangkum sesuai pertanyaan penelitian.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selajutnya adalah mendisplaykan data. Kalau dalam penelitian kuantitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk table, grafik, pie chard, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut,

⁵¹ Ibid..., Hal. 246-252

⁵² Ibid..., Hal. 247

maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami.⁵³

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Sugiyono menjelaskan bahwa langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi atau kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penulis kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

F. Prosedur Penelitian

Untuk memperjelas penelitian langkah dalam melakukan penelitian ini maka akan dilakukan dalam tiga tahap, adapun tahapan tersebut adalah (tahap pra lapangan, tahap lapangan dan tahap penulisan laporan).

1. Tahap pra lapangan

Pada tahap pra lapangan peneliti melakukan persiapan untuk melakukan penelitian lapangan seperti, mengurus surat izin penelitian dari fakultas untuk

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Hal. 241

melakukan penelitian, kemudian membuat pedoman wawancara dan menyiapkan keperluan-keperluan lain seperti alat perekam suara, buku catatan dan alat tulis.

2. Tahap lapangan

Pada tahap lapangan, peneliti bertemu dengan responden atau melakukan wawancara secara mendalam dengan berdasarkan pedoman wawancara yang telah di persiap kan sebelumnya. Agar tidak terjadinya kesalah pahaman dan kehilangan data maka hasil wawancara dapat menggunakan alat perekam suara dengan menggunakan alat (*tipe recorder*) supaya data yang telah didapatkan agar dapat disimpan dan peneliti dapat menganalisis secara mendalam.

3. Tahap penulisan laporan

Langkah terakhir dalam setiap kegiatan penelitian adalah laporan penelitian. Dalam tahap ini peneliti menulis laporan penelitian, dengan menggunakan rancangan penyusunan laporan penelitian yang telah tertera dalam sistematika penulisan penelitian. Peneliti berusaha melakukan konsultasi dan pembimbingan dengan dosen pembimbing yang telah ditentukan.

Panduan penulisan skripsi UIN Ar-Raniry, menyatakan sistematika penulis ini dimaksudkan sebagai suatu cara yang ditempuh untuk menyusun suatu karya tulis, sehingga masalah yang ada didalamnya menjadi lebih jelas, teratur, berurutan dan mudah dipahami. Dalam karya ilmiah ini, penulis menggunakan pedoman buku panduan skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2013.

Sedangkan penulisan bahasa lain dan bahan-bahan yang digunakan disesuaikan dengan penulisan tulisan inggris dan penulisan latin yang digunakan berdasarkan pedoman buku panduan penulisan-penulisan skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2013 dan arahan yang diperoleh penulis.⁵⁴



⁵⁴ Tim Penyusun, Panduan Penulisan Skripsi, (Banda Aceh: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, 2013), Hal. 21-27

BAB IV

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Dalam sub bagian ini ada tiga aspek data yang akan di deskripsikan berdasarkan temuan lapangan, yaitu: (1) Gambaran umum lokasi penelitian; (2) Deskripsi data penelitian; (3) Pembahasan hasil penelitian.

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Dalam sub bagian ini ada tiga aspek data yang akan di deskripsikan berdasarkan temuan lapangan, yaitu: (1) Sejarah Singkat Lokasi Penelitian; (2) Letak Geografis; (3) Agama dan Fasilitas Keagamaan.

a. Sejarah Singkat Lokasi Penelitian

Banda Aceh dikenal sebagai kota tua yang erat kaitannya dengan sejarah gemilang Kerajaan Aceh Darussalam. Di masa kesultanan, Banda Aceh dikenal sebagai Bandar Aceh Darussalam. Kota ini dibangun oleh Sultan Johan Syah pada hari Juma'at, tanggal 1 Ramadhan 601 H (22 April 1205 M). Saat ini, Banda Aceh merupakan salah satu kota Islam Tertua di Asia Tenggara. Kota Banda Aceh juga memerankan peranan penting dalam penyebaran Islam keseluruh Nusantara/ Indonesia. Oleh karena itu, kota ini juga dikenal sebagai Serambi Mekkah.

Di masa jayanya, Bandar Aceh Darussalam dikenal sebagai pusat kota regional utama yang juga dikenal sebagai pusat pendidikan Islam. Oleh karena itu, kota ini dikunjungi oleh banyak pelajar dari Timur Tengah, India dan Negara lainnya. Bandar Aceh Darussalam juga merupakan pusat perdagangan yang dikunjungi oleh para pedagang dari seluruh dunia termasuk Arab, Turki, China, Eropa, dan India. Kerajaan Aceh mencapai puncak kejayaan saat dipimpin oleh Sultan Iskandar Muda (1607-1636), yang merupakan tokoh legendaris dalam sejarah Aceh.

Banyak pelajar dan pedagang pendatang ini akhirnya menetap di Aceh dan menikah dengan wanita lokal. Hal ini menyebabkan adanya pembauran budaya. Hingga saat ini, budaya-budaya masih menyisakan pemandangan di sudut-sudut kota Banda Aceh. Misalnya di Budaya Pecinaan di Gampong Peunayong dan peninggalan Budaya Turki di Gampong Bitai.⁵⁵

b. Letak Geografis

Secara astronomis, Kota Banda Aceh terletak antara 05016'15"-05036'16" Lintang Utara dan 95016'15"-95022'35" Bujur Timur dan berada di belahan bumi bagian utara. Berdasarkan posisi geografisnya, kota Banda Aceh memiliki batas-batas:

1. Utara : Selat Malaka
2. Selatan : Kabupaten Aceh Besar
3. Barat : Samudera Hindia

⁵⁵ <https://bandaacehkota.go.id>

4. Timur : Kabupaten Aceh Besar

Kota Banda Aceh memiliki luas wilayah 61,36 km² yang terbagi menjadi 9 kecamatan, 17 kemukiman, 90 gampong dan memiliki total 270.321 jiwa pada tahun 2019.⁵⁶

Table 4.1
Pembagian Wilayah Kecamatan dan Jumlah Gampong

No	Kecamatan	Luas Wilayah/KM ²	Jumlah Penduduk (ribu)
1	Meuraxa	7,26	20,56
2	Jaya Baru	3,78	26,53
3	Banda Raya	4,79	24,88
4	Baiturrahman	4,54	38,19
5	Lueng Bata	5,34	26,63
6	Kuta Alam	10,05	53,63
7	Kuta Raja	5,21	13,90
8	Syiah Kuala	14,24	38,68
9	Ulee Kareng	6,15	27,27
Total	Kota Banda Aceh	61,36	270,32

Sumber : BPS Kota Banda Aceh (2020)

c. Agama dan Fasilitas Keagamaan

Masyarakat Kota Banda Aceh mayoritas pemeluk agama Islam, namun di kota ini juga berkembang agama lainnya, seperti Kristen, Hindu, Budha dan Lainnya yang berdampingan hidup dengan Muslim. Adapun dibawah ini jumlah agama yang ada di Kota Banda Aceh beserta dengan jumlah pemeluknya sebagai berikut:

⁵⁶ Badan Pusat Statistik Banda Aceh 2020

Tabel 4.2
Jenis Agama dan Jumlah Pemeluknya

No	Kecamatan	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Budha
1	Meuraxa	22.557	55	1	8	4
2	Jaya Baru	24.907	222	68	1	111
3	Banda Raya	24.557	65	14	-	63
4	Baiturrahman	32.042	288	78	-	430
5	Lueng Bata	23.959	110	22	2	185
6	Kuta Alam	40.267	805	294	-	1829
7	Kuta Raja	13.269	129	18	7	141
8	Syiah Kuala	32.281	25	10	-	1
9	Ulee Kareng	25.856	4	1	-	-
Total	Kota Banda Aceh	239.695	1703	506	18	2764

Sumber : BPS Kota Banda Aceh (2020)

Tabel 4.3
Fasilitas Ibadah

No	Fasilitas Ibadah	Unit
1	Masjid	104
2	Meunasah	91
3	Mushalla	90
4	Gereja	4
5	Kuil	1
6	Klenteng	1
Total	-	291

Sumber: BPS Kota Banda Aceh (2020)

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam sub bagian ini ada dua aspek data yang akan di deskripsikan berdasarkan teknik pengambilan data yaitu observasi dan wawancara.

a. Hasil Observasi Penelitian

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa: *Pertama*, game online yang paling sering dimainkan adalah *Player Unknown's Battle Grounds*,

Domino Chipi, Mobile Legend, dan Pro Evolution Soccer. Dengan alasan mereka bermain game online karena untuk menghilangkan suntuk dan hiburan. *Kedua*, mengenai dampak game online terhadap interaksi sosial menunjukkan bahwa orang yang bermain game online lebih sering meninggalkan kegiatan gotong royong dan majelis taklim, kemudian juga orang yang bermain game online banyak yang main game online melalaikan sholat bahkan mereka meninggalkan sholat.

b. Hasil Wawancara Penelitian

Dalam sub bagian ini ada tiga aspek data yang akan di deskripsikan berdasarkan temuan lapangan, yaitu: (1) Deskripsi tentang *game online* apa saja yang paling sering di mainkan; (2) Rentang usia yang paling sering memainkan *game online* Letak Geografis; (3) Pengaruh *game online* terhadap fungsi sosial masyarakat dewasa awal.

1. Deskripsi Tentang *Game Online* Apa Saja yang Paling Dominan Dimainkan oleh Masyarakat Dewasa Awal

Guna untuk mendapatkan data tentang *game online* apa saja yang paling dominan dimainkan oleh masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala, peneliti mewawancarai 18 orang masyarakat dewasa awal yang ada di Kecamatan Syiah Kuala, yaitu:

- 1) Menurut Muhammad Safawi asal Banda Aceh, menyatakan bahwa:
“Saya sering bermain game online di tempat kerja ketika sedang sepi pembeli namun juga sering di warung kopi Rawa Utama. Saya sering main game online tersebut pada ring waktu selesai sholat isya hingga jam 10 malam, kemudian game online yang sering saya mainkan adalah Player Unknown’s Battle Grounds, Domino Chip dan Need for Speed. Faktor saya memainkan game online karena untuk menghilangkan rasa bosan dan sekalian nunggu pembeli. Perasaan saya saat main

*game online itu sangat menyenangkan bisa menghilangkan rasa bosan saat berdagang dan juga bisa menghalu mempunyai mobil seperti yang ada di game Need For Speed. Namun perasaan saya jika tidak memainkan game tersebut gundah, karena udah terbiasa waktu bosan saya, saya selalu menggungkannya untuk main game online”.*⁵⁷

- 2) Menurut Baisal asal Banda Aceh, menyatakan bahwa:

*“Saya sering bermain game online di rumah dan juga sering di warung kopi SMEA Prada, saya sering bermain game online pada ring waktu jam 6 pagi setelah sholat subuh agar tidak tidur lagi setelah subuh, kemudian juga pada waktu malam selesai sholat isya hingga jam 10 malam. game online yang sering saya mainkan adalah Player Unknown’s Battle Grounds, Domino Chip, dan Pro Evolution Soccer. Perasaan saya ketika main game online senang karena dapat membuka pikiran biar tau apa kegiatan selanjutnya namun juga bisa stress jika main game onlinenya kalah-kalah terus. Perasaan saya jika tidak memainkan game online tersebut adalah enggak bisa, harus mermainkan game online karena udah terbiada untuk menghilangkan rasa bosen saya hanya dengan memainkan game online”.*⁵⁸

- 3) Menurut Razi Adlani asal Banda Aceh, menyatakan bahwa:

*“Saya sering bermain game online di warung kopi Lampineung Kupi karena ditempay lain saya enggak nyaman, saya sering bermain game online pada ring waktu jam 10 malam hingga pagi hari, kemudian pagi nya diisi dengan tidur. Game online yang sering saya mainkan adalah Mobile Legend, Player Unknown’s Battle Grounds, Domino Chip, dan Pro Evolution Soccer. Perasaan saya saat bermain game online puas karena ada kemenangan dalam game tersebut, kalau kalah-kalah malah makan bosan. Kemudian perasaan saya jika saya tidak main game online ketika waktu bosan saya tetap harus bermain game online karena sudah candu terhadap game, dan juga kebiasaan kalau bosan selalau bermain game online”.*⁵⁹

- 4) Menurut Teuku Syukuri Asal Banda Aceh, meyatakan bahwa:

“Saya sering bermain game onlinedi warung kopi Lampineung Kupi bareng teman-teman saya yang lain yang sering di situ mainnya, saya sering bermain game online pada ring waktu pagi dari jam 7 pagi sampai jam 10 pagi kemudian saya melanjutkan kegiatan sehari-hari saya kemudian yang paling sering saya bermain pada waktu jam 10 malam sampai jam 12 malam bareng teman-teman saya di warung kopi. Game yang sering saya mainkan seperti Player Unknown’s Battle Grounds, Domino Chip dan Mobile Legend. Perasaan saya bermain game online adalah biasa aja karena bermain game online ikut teman-teman di warung kopi. Perasaan saya jika tidak main game online adalah biasa aja namun kalau dalam

⁵⁷ Hasil wawancara dengan Ms pemain game online pada tanggal 28 Desember 2020

⁵⁸ Hasil wawancara dengan Bs pemain game online pada tanggal 28 Desember 2020

⁵⁹ Hasil wawancara dengan Ra pemain game online pada tanggal 28 Desember 2020

waktu lebih dari satu hari saya enggak bisa, harus main game online saya walaupun hanya sebentar saja”.⁶⁰

- 5) Menurut Teuku Maulana Sidqi asal Banda Aceh, menyatakan bahwa:

*“Saya sering bermain game online kadang dirumah kadang di warung kopi Star Jazz, saya sering bermain game online pada ring waktu dari jam 4 sore sampai jam 8 malam. game yang paling sering saya mainkan seperti Player Unknown’s Battle Grounds, Mobile Legend,8 pool dan Pro Evolution Soccer. Perasaan saya ketika saya bermain game online biasa aja karena saya memainkan game online hanya untuk menghilangkan suntuk saja. Kemudian perasaan saya jika saya tidak memainkan game online juga biasa aja karena saya enggak terlalu candu terhadap game online, saya sudah beberapa harini tidak main game online”.*⁶¹
- 6) Menurut Ch asal Banda Aceh, menyatakan bahwa:

*“Saya sering bermain game online di rumah karena di rumah saya mempunyai wifi, saya sering bermain game online dari jam 23.00 sampai jam 2 pagi. Game yang paling sering saya mainkan adalah Mobile Legend, Valorant dan Genshin Impact. Perasaan saya senang karena lagi gabut, kemudian saya senang karena dapat teman baru dalam game online tersebut. Perasaan saya jika waktu luang saya tidak digunakan untuk main game, saya biasa aja karena bisa saya gunakan buat tidur”*⁶²
- 7) Menurut Sayed Abbas asal Batoh, Banda Aceh, menyatakan bahwa:

*“Saya sering bermain game online dirumah kadang-kadang saja di warung kopi. Saya sering bermain game online pada ring waktu malam jam 22.00 sampai jam 24.00 malam. Game online yang sering saya mainkan adalah Player Unknown’s Battle Grounds dan Pro Evolution Soccer. Perasaan saya ketika saya bermain game online adalah senang sekali karena dapat menyelesaikan misi-misi dalam game. Kemudian perasaan saya ketika tidak bermain game online biasa aja, karena bisa saya gunakan untuk mengaji dan kegiatan ibadah lainnya”.*⁶³
- 8) Menurut Muhammad Faqih asal Gampong Cot Masjid, Lueng Bata, Banda Aceh menyatakan bahwa:

“Saya sering bermain game online di warung kopi Oen Kapi lamgugop. Saya sering bermain game online pada ring waktu jam 22.00 malam sampai jam

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Ts pemain game online pada tanggal 28 Desember 2020

⁶¹ Hasil wawancara dengan Tms pemain game online pada tanggal 28 Desember 2020

⁶² Hasil wawancara dengan Ch pemain game online pada tanggal 28 Desember 2020

⁶³ Hasil wawancara dengan Sa pemain game online pada tanggal 30 Desember 2020

01.00 pagi. Game online yang paling sering saya mainkan adalah Domino Chip, Call off Duty, dan Player Unknown's Battle Grounds. Perasaan saya ketika main game online happy kali karena merasa puas saja ketika bermain game online terserbut. Perasaan saya jika tidak memainkan game online adalah kepikiran terus, karena harus main game online saya".⁶⁴

- 9) Menurut Insanul asal Gampong Cot Masjid, Lueng Bata, Banda Aceh menyatakan bahwa:

"Saya sering bermain game online di warung kopi SMEA Kupi Lamgugop. saya sering main game online dari abis Sholat Magrib hingga subuh. Saya sering bermain game online Mobile Legend dan Player Unknown's Battle Grounds. Perasaan saya sangat senang karena kegiatan saya biasanya itu saja tidak ada lain. Perasaan saya jika tidak main game online adalah gudah, gelisah, karena memang harus main game terus, karena udah candu terhadap game online"⁶⁵

- 10) Menurut Bintang asal Baet, Aceh Besar, menyatakan bahwa:

"Saya sering bermain game online dirumah saja. Saya main game dari jam 13.00 sampai jam 15.00 saja biasaya. Game yang paling sering saya main hanya Player Unknown's Battle Grounds saja. Perasaan saya ketika bermain game online senang dan juga terhibur. Perasaan saya jika tidak main game online ya biasa saja karena main game online hanya untuk hiburan semata tidak lebih dari itu".⁶⁶

- 11) Menurut Muhammad Al-Kausar, asal Lingke, Banda Aceh menyatakan bahwa:

"Saya sering bermain game online warung kopi Mayor Lamdingin. Saya bermain game online pada jam 20.00 sampai degan jam 24.00. game yang paling sering saya mainkan adalah Mobile Legend dan Domino Chip. Perasaan saya ketika saya main game online adalah senang dan gembira karena dapat menghibur diri walaupun kalau kalah ya stress dikit. Perasaan saya jika tidak bermain game online, saya biasa aja karena saya merasa saya engga candu kali terhadap game online".⁶⁷

- 12) Menurut Naufal, asal Tanjung Selamat, Aceh Besar menyatakan bahwa:

"Saya sering bermain game online di warung kpi 353 Limpok. Saya sering ber,ain pada jam 12.30 sampai jam 15.00. game yang paling sering saya mainkan adalah game online Mobile Legend dan Player Unknown's Battle Grounds. Perasaan saya ketika bermain game online adalah senang dan gembira namun kalau dalam

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Mf pemain game online pada tanggal 30 Desember 2020

⁶⁵ Hasil wawancara dengan Is pemain game online pada tanggal 30 Desember 2020

⁶⁶ Hasil wawancara dengan BN pemain game online pada tanggal 30 Desember 2020

⁶⁷ Hasil wawancara dengan TMN pemain game online pada tanggal 30 Desember 2020

peertandingan saya mengalami kekalahan terus-menerus saya kesal juga. Perasaan saya ketika saya tidak bermain game online adalah enggak ada perasaan apa-apa, biasa aja karena mungkin saya enggak terlalu candu dalam memainkan game online”⁶⁸

13) Menurut Khairul Mahfiz, asal Tungkop, Aceh Besar menyatakan bahwa:

“Saya sering bermain game online di warung kopi Kyopi Lamdingin. saya bermain game online paling sering dari jam 20.00 sampai subuh, subuh saya baeru pulang dari warung kopi. Saya paling sering bermain game online Mobile Legend, Dota 2, dan Apec Legend. Perasaan saya ketika main game online bahagia, senang dan juga seru. Namun jika tidak main game online perasaan saya biasa aja, enggak gundah sih, mungkin kalau dalam jangka waktu yang lama baru terasa yang ngeganjil, berarti harus main game”⁶⁹

14) Menurut Wahyu Gustari, asal Prada, Banda Aceh menyatakan bahwa:

“Saya sering bermain game online di warung kopi Kyopi Lamdingin. saya bermain game online paling sering dari jam 21.00 sampai subuh, subuh saya baeru pulang dari warung kopi. Saya paling sering bermain game online Mobile Legend, Point Blank dan Valoran. Perasaan saya ketika main game online adalah happy karena dapat membuka pikiran biar tau apa kegiatan selanjutnya namun juga bisa stress jika main game onlinenya kalah-kalah terus. Namun perasaan saya jika tidak memainkan game tersebut gundah, karena udah terbiasa waktu bosan saya, saya selalu menggunkannya untuk main game online”⁷⁰

15) Menurut Muhammad Zaki, asal Neusu, Banda Aceh menyatakan bahwa:

“Saya sering bermain game online di warung kopi Kyopi Lamdingin. saya bermain game online paling sering dari jam 21.00 sampai subuh, subuh saya baeru pulang dari warung kopi. Saya paling sering bermain game online Mobile Legend, Point Blank dan Valoran. Perasaan saya ketika saya bermain game online adalah senang sekali karena dapat menyelesaikan misi-misi dalam game. Namun perasaan saya jika tidak memainkan game tersebut gundah, karena udah terbiasa waktu bosan saya, saya selalu menggunkannya untuk main game online”⁷¹

16) Menurut Ra, asal Banda Aceh Menyatakan bahwa:

“Saya sering bermain game online di warung kopi Rawa Sakti. saya bermain game online paling sering dari jam 21.00 sampai jam 02.00, biasanya juga bias sampai

⁶⁸ Hasil wawancara dengan Na pemain game online pada tanggal 30 Desember 2020

⁶⁹ Hasil wawancara dengan Km pemain game online pada tanggal 31 Desember 2020

⁷⁰ Hasil wawancara dengan Wg pemain game online pada tanggal 31 Desember 2020

⁷¹ Hasil wawancara dengan Mz pemain game online pada tanggal 31 Desember 2020

*subuh tergantung teman pulangnya jam berapa. Saya paling sering bermain game online Mobile Legend, Pro Evolution Soccer, dan Clash off Clans. Perasaan saya ketika main game adalah senang di saat pertandingan menang, namun saya juga merasa kecewa dan marah di saat timnya kurang bagus dan menyebabkan kekalahan. Perasaan saya jika saya tidak main game online adalah biasa aja, karena saya tidak tergantung yang lain, karena saya isi dengan olahraga”.*⁷²

17) Menurut Ir, asal Banda Aceh, menyatakan bahwa:

*“Saya sering bermain game online di warung kopi Rawa Sakti. saya bermain game online paling sering dari jam 21.00 sampai jam 03.00. dulu saya paling sering bermain game online seperti Mobile Legend, Player Unknown’s Battle Grounds, Call off Duty Mobile dan Domino Chip, namun untuk sekarang saya hanya bermain game online Pro Evolution Soccer. Perasaan saya main main game asik aja gitu, kayak kita fly aja gitu lepas aja enggak mikir apa-apa, Cuma mikir game doing.kemudai perasaan saya enggak main game, enggak enak aja gitu, kayak gundah aja gitu, kalo enggak main game sehari aja gundah, kalo sekaramg udah enggak teralalu lagi, karena udah jarang main game online”.*⁷³

18) Menurut Abdul Haris, asal Neusu, Banda Aceh, menyatakan bahwa:

*“Saya sering bermain game online di warung kopi SMEA Prada, saya bermain game online paling sering dari jam 21.00 sampai jam, namun kadang-kadang juga ada pagi-pagi dari jam 10 sampai jam 12 siang doing. Saya cuma main game online ya game Moblie Legend doang, game yang lain cuma coba-coba saja. Perasaan saya ketika main game online ya kalau bagus main, dapat tim bagus dan juga menang ya psti senang kali lah saya, namun jika kalah ya sebaliknya, emosi dan marah-marah. Perasaan saya jika tidak main game online yaitu biasa aja, cuma yak arena boring baget ya saya mainkan aja”.*⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka dapat disimpulkan ada 4 aspek data yaitu: *Pertama*, mengenai aspek data *game online* yang sering dimainkan yaitu: (1) *Player Unknown’s Battle Grounds*; (2) *Domino Chipi* (3) *Mobile Legend* (4) *Pro Evolution Soccer*. *Kedua*, mengenai aspek data tempat yang paling sering di kunjungi oleh pemain *game online* adalah warung-warung kopi di Kecamatan Syiah Kuala.

⁷² Hasil wawancara dengan Ra pemain game online pada tanggal 2 Januari 2021

⁷³ Hasil wawancara dengan Ir pemain game online pada tanggal 2 Januari 2021

⁷⁴ Hasil wawancara dengan Abh pemain game online pada tanggal 2 Januari 2021

Ketiga, mengenai aspek ring waktu yang paling sering masyarakat dewasa awal bermain yaitu dari jam 20.00 malam sampai jam 24.00 malam. *Keempat*, mengenai aspek perasaan pemain game online ketika bermain game online mereka akan merasa senang dan asik, namun sebaliknya jika mereka tidak bermain *game online* mereka akan merasa gundah dan gelisah.

2. Deskripsi Tentang Rentang Usia Berapa yang Paling Dominan Memainkan *Game Online* oleh Masyarakat Dewasa Awal Kecamatan Syiah Kuala.

Guna untuk mendapatkan data tentang rentang usia berapa yang paling dominan memainkan *game online* oleh masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala maka peneliti mewawancarai 18 orang masyarakat dewasa awal yang ada di Kecamatan Syiah Kuala, yaitu:

- 1) Menurut Muhammad Safawi asal Kajhu Aceh Besar, menyatakan bahwa:
“Saya Muhammad Safaw umur saya 20 tahun, pekerjaan saya sehari-hari adalah berjualan paket data handphone. Penyebab saya bermain game online adalah yang pertama karena untuk menghilangkan rasa bosan saya ketika menunggu pembeli, kemudia yang kedua karena saya suka maen game. Kemudian yang terakhir bisa menngimpikan mempunyai sesuatu seperti mobil dalam game Need For Speed”.
- 2) Menurut Baisal asal Lingke Banda Aceh, menyatakan bahwa:
“Saya Baisal umur 20 tahun, pekerjaan saya sehari-hari adalah mahasiswa dan juga sebagai pemuda masjid POLDA Aceh, penyebab saya bermain game online adalah yang pertama untuk mengisi waktu luang, sambil menunggu waktu kegiatan sehari-hari seperti sholat dan buat tugas. Kemudian yang kedua untuk menghilangkan rasa bosan dan yang terakhir bermain game hanya untuk bersenang-senang saja”.
- 3) Menurut Razi Adlani asal Lingke Banda Aceh, menyatakan bahwa:
“Saya Razi Adlani umur 22 tahun, pekerjaan saya sehari-hari adalah mahasiswa. Penyebab saya bermain game online karena bosan untuk hiburan kemudian biar ada kawan nongkrong di warung kopi dan juga saya bermain game online ikut-ikutan teman”.

- 4) Menurut Teuku Syukuri asal Lingke Banda Aceh, menyatakan bahwa:
“Saya Teuku Syukuri umur 21 tahun, pekerjaan sehari-hari saya adalah mahasiswa. Penyebab saya bermain game online adalah ikut-ikutan kawan saya kemudian hanya untuk senang-senang saja kemudian hanya untuk bersenang-senang saja.”
- 5) Menurut Teuku Maulana Sidqi asal Batoh Banda Aceh, menyatakan bahwa:
“Saya Teuku Maulana Sidqi umur 22 tahun, pekerjaan sehari-hari adalah Mahasiswa. Penyebab saya main game online karena gabut, kemudian untuk menghilangkan suntuk terus agar ada kawan ngobrol main game”
- 6) Menurut Ch asal Banda Aceh, menyatakan bahwa:
“Saya Chairuman umur 22 tahun, pekerjaan sehari-hari saya adalah karyawan swasta. penyebab saya bermain game online adalah karena saya suntuk maka dari itu saya bermain game online untuk menghilangkan rasa suntuk saya, kemudian karena untuk mengasah otak saya dan ang terakhir karena untuk mengisi waktu luang”.
- 7) Menurut Sayed Abbas asal Batoh, Banda Aceh, menyatakan bahwa:
“Saya Muhammad Sayyed Abbas, umur saya 23 tahun, pekerjaan saya sehari-hari sebagai pegawai swasta. Penyebab saya bermain game online adalah untuk menghilangkan rasa bosan dan juga untuk mengisi waktu luang”.
- 8) Menurut Muhammad Faqih asal Gampong Cot Masjid, Lueng Bata, Banda Aceh menyatakan bahwa:
“Saya Muhammad Faqih, umur saya 21 tahun, pekerjaan saya saat ini belum ada karena masih berstatus sebagai mahasiswa. Penyebab saya bermain game online karena bisa menghasilkan uang selain itu dengan bermain game bisa menghilangkan rasa bosan”
- 9) Menurut Insanul, Gampong Cot Masjid, Lueng Bata, Banda Aceh menyatakan bahwa:
“ Saya Insanul, umur saya 19 tahun, pekerjaan saya ini adalah mahasiswa di UIN Ar-Ranniry. Penyebab saya bermain game online pertama, karena untuk mengisi waktu luang, kemudian untuk kesenangan saja dan juga biar makin jago saja main gamenya”
- 10) Menurut Bintang, asal Baet, Aceh Besar menyatakan bahwa:
“ Saya Bintang, umur saya 20 tahun, pekerjaan saya saat ini adalah masih sebagai mahasiswa. Penyebab saya bermain game online karena awalnya iseng-iseng kemudian juga karena ikut-ikut teman biar ada kawan ngobrol”
- 11) Menurut Muhammad Al-Kausar, asal Lingke, Banda Aceh menyatakan bahwa:
“ Saya Muhammad Al-Kausar, umur 20 tahun, pekerjaan saya saat ini adalah mahasiswa. Penyebab saya bermain game karena ikut-ikutan teman. Jadi lihat teman seru banget main game membuat saya ikut tertarik untuk memainkannya”

- 12) Menurut Naufal, asal Tanjung Selamat, Aceh Besar menyatakan bahwa:
“Saya Naufal, umur 20 tahun, pekerjaan saya saat ini adalah mahasiswa. Penyebab saya bermain game karena ikut-ikutan teman kemudian biar ada teman untuk duduk di Warung Kopi dan yang terakhir untuk mengisi waktu luang”
- 13) Menurut Khairul Mahfiz, asal Tungkop, Aceh Besar menyatakan bahwa:
“Saya Khairul Mahfiz, umur 22 tahun, pekerjaan saya saat ini adalah mahasiswa. Penyebab saya bermain game hanya sebatas hiburan atau untuk senang-senang saja, kemudian juga untuk menghilangkan rasa suntuk”
- 14) Menurut Wahyu Gustari, asal Prada, Banda Aceh menyatakan bahwa:
“Saya Wahyu Gustari, umur 22 tahun, pekerjaan saya adalah mahasiwa, penyebab saya bermain game yaitu ingin mengasah kemampuan dalam bermain game selain itu juga untuk bersenang-senang”
- 15) Menurut Muhammad Zaki, asal Neusu, Banda Aceh menyatakan bahwa:
“Saya Muhammad Zaki, umur 22 tahun, pekerjaan saya saat ini sebagai karyawan kantor, penyebab saya bermain game hanya sebatas ingin mengasah kemampuan kemudian karena saya ingin menjadi profesional player”
- 16) Menurut Ra, asal Banda Aceh Menyatakan bahwa:
“Saya Rais An-Nazary, Umur 22 Tahun, Pekerjaan saya saat ini mahasiswa akhir di salah satu kampus di Banda Aceh. Penyebab saya bermain game online karena faktor kejenuhan atau merasa bosan, hal tersebut dsngst memungkinkan saya untuk mencari hal lain yang dapat menghilangkan rasa bosan tersebut, kejenuhan sering saya alami, seperti banyaknya tugas-tugas kampus, hal tersebut yang membuat saya memainkan game online”.
- 17) Menurut Ir, asal Banda Aceh, menyatakan bahwa:
“ Saya Irhamna, umur 22 tahun, saya sekaramg sebagai mahasiswa di salah satu kampus di Banda Aceh. Faktor penyebab saya main game online faktor lingkungan sih atau faktor kawan-kawan, karena sering duduk di warkop sama kawan-kawan yang main game jadi ikut-ikutan main game sama faktor kejenuhan”.
- 18) Menurut Abdul Haris, asal Neusu, Banda Aceh, menyatakan bahwa:
“Saya Abdul Haris, umur 21 tahun, pekerjaan saya adalah mahasiswa di kampus Uin Ar-raniry Banda Aceh, faktor penyebab saya main game online sebenarnya sih bukan karena viral atau apa ya cuma lagi bosan gitu,palingan kalo main itu game sebulan udah mulai bosan lagi, tapi yang paling bertahan ya cuma game online Mobile Legend, bertahannya main itu karena saya merasa sasya mempunya skill bermain itu dan juga untuk ikut-ikut turnamen dan juga game nya seru kayak berkompetisi gitu biar bias ngehar top global”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka dapat disimpulkan ada 3 aspek data yaitu: Pertama, mengenai aspek rentang usia yang paling sering memainkan *game online* adalah Usia 20 tahun sampai dengan usia 23 tahun. Kedua, mengenai aspek pekerjaan, rata-rata dari mereka bekerja sebagai mahasiswa dan karyawan swasta. Ketiga, mengenai aspek penyebab bermain *game online*, Mereka bermain *game online* disebabkan karena mereka bosan dan juga ingin mengisi waktu luang.

3. Bagaimana Aktivitas Masyarakat Dewasa Awal Kecamatan Syiah Kuala Dalam Fungsi Sosial Kemasyarakatannya

Guna untuk mendapatkan data tentang bagaimana aktivitas masyarakat Kecamatan Syiah Kuala dalam fungsi sosial kemasyarakatannya. peneliti mewawancarai 18 orang masyarakat dewasa awal yang ada di Kecamatan Syiah Kuala, yaitu:

- 1) Menurut Muhammad Safawi asal Kajhu Aceh Besar, menyatakan bahwa:

“Saya sering bertinteraksi dengan masyarakat, kegiatan-kegiatan gampong juga saya ikuti seperti gotong royong, walimahan tetangga, saya bantu dan juga yang paling wajib saya ikuti ketika ada musibah orang meninggal, juga saya ikuti. Kemudian tentang kegiatan keagamaan saya kurang mengikuti pengajian karena saya berjualan. Mengenai game online melalaikan saya terhadap ibadah saya, sangat melalaikan saya, karena saya bermain kadang melewati jadwal saya, sholat tertunda. Keluarga saya berpendapat tentang bermain game boleh-boleh saja asal tidak melalaikan saya saja, kemudian saya lebih sering berinteraksi dengan keluarga saya daripada saya bermain game. Kemudian pendapat saya tentang fenomena game online Domino Chip dan Player Unknown’s Battle Grounds haram untuk dimainkan adalah bahwa Domino Chip memang pantas untuk haram kerana unsur awalnya memang sudah judi, kemudian tentang Player Unknown’s Battle Grounds, yang haram itu tidak pantas karena tidak unsur-unsur yang pantas kalau game tersebut pantas untuk haram.”
- 2) Menurut Baisal asal Lingke Banda Aceh, menyatakan bahwa:

“Karena saya tinggal di masjid POLDA Aceh saya sering berinteraksi dengan warga sekitar, gotong royong slalu saya ikuti, walimahan juga sering saya datang karena remaja masjid selalu di undang dan juga pergi ke walimahan selalu bareng

sama pak imam, jika saya tidak datang pasti di tanyakan. Game online tidak terlalu mengganggu interaksi saya samalingkungan, karena game online hanya saya mainkan ketika waktu luang saja. Pengajian-pengajian, Alhamdulillah sering saya ikuti. Mengenai game online melalaikan ibadah, game online sangat melalaikan ibadah saya, ketika saya bertemu teman-teman saya kami main game online kadang kami melewatkan jadwal sholat. Pendapat keluarga tentang game online adalah selagi tidak mengganggu aktivitas boleh saja, dan jika dirumah saya lebih sering berinteraksi dengan keluarga saya ketimbang game online. Kemudian pendapat saya tentang fenomena game online Domino Chip dan Player Unknown's Battle Grounds haram untuk dimainkan adalah bahwa Domino Chip memang pantas untuk haram kerana unsur awalnya memang sudah ada faktor keberuntungan apalagi jika merka perjual belikan. Player Unknown's Battle Grounds tidak pantas karena itu game hanya hiburan saja, hanya untuk kesenangan di waktu kosong saja enggak pantas untuk haram”.

3) Menurut Razi Adlani asal Banda Aceh, menyatakan bahwa:

“Karena pagi saya ke kampus pulangnye sore kadang saya tidak mengetahui ada kegiatan di kampung, namun jika ada walimahan atau orang meninggal saya selalu saya ikuti, karena saya takut jika nanti saya di posisi mereka tidak ada yang mau bantu saya. kemudian jika tidak ada ke kampus kadang saya tidur dari pagi, karena malamnya saya bergadang sampai pagi untuk main game online, jadi bisa di simpulkan bahwa saya jarang mengikuti kegiatan sosial dikampung karena saya sering main game online, namun kalau ada seperti walimahan sama orang meninggal saya mengikutinya. Mengenai game online mempengaruhi ibadah saya, game online sangat mempengaruhi saya, karena saya main game online melewati waktu-waktu sholat. Pendapat keluarga saya mengenai game tidak baik karena itu melalaikan lebih baik diisi dengan kegiatan lain yang lebih baik. Kemudian pendapat saya tentang fenomena game online Domino Chip dan Player Unknown's Battle Grounds haram untuk dimainkan adalah bahwa Domino Chip memang pantas untuk haram tidak adalasan lagi itu karena judi. Namun untuk game Player Unknown's Battle Grounds enggak pantas haram, hal-hal negative yang muncul karena game itu disebabkan karena faktor diri sendiri bukan karena game onlinenya”.

4) Menurut Teuku Syukuri asal Lingke Banda Aceh, menyatakan bahwa:

“Saya setiap ada kegiatan gotong royong di kampung saya slalu mengikuti karena saya menyadari betapa pentingnya membantu sesama tetangga, namun kadang juga tidak mengikuti karena juga sering keluar bersama teman-teman untuk ke warung kopi untuk main game online, kemudian kalau ada musibah di daerah rumah saya Insya Allah saya slalu mengikutinya, beda dengan gotong royong di kampung, saya lebih mementingkan ini daripada game online. Game online melalaikan ibadah saya, sering saya melewatkan sholat karena saya maen game online. Selanjutnya kalau di rumah saya lebih sering berbincang dengan keluarga saya daripada game. Pendapat keluarga saya tentang game online adalah game online menyebabkan kelalaian pada kegiatan sehari-hari kita. Kemudian mengenai beberapa game yang difatwakan haram, saya berpendapat bahwa game online Domino Chip pantas di haramkan

karena itu memang judi dan membuat penasaran untuk terus memainkannya karena kita kalau beruntung mendapatkan chip untuk memainkan game tersebut lagi, dan chipnya bisa diperjual belikan. Kemudian tentang fatwa haram game Player Unknown's Battle Grounds itu tidak masuk akal dan heran kenapa pemerintah membuat fatwa haram pada game tersebut padahal engga ada alasan yang jelas”.

- 5) Menurut Teuku Maulana Sidqi asal Batoh Banda Aceh, menyatakan bahwa:

“Mengenai kegiatan sosial di lingkungan saya seperti gotong royong, walimahan tetangga, saya sering mengikutinya. Game online tidak mempengaruhi terhadap kegiatan sosial saya pada lingkungan. Namun mengenai game online berpengaruh terhadap ibadah saya, hal itu baru sangat mempengaruhi ibadah saya, karena saya sering melewati waktu shalat saat bermain game online. Selanjutnya pengaruh game online terhadap kehidupan saya di keluarga kurang berpengaruh kali karena saya lebih sering bermain game onlinenya di luar rumah kadang-kadang saja di rumah, kalau di rumah lebih sering berbincang dengan keluarga dari pada main game online. Mengenai beberapa game yang difatwakan haram, saya berpendapat bahwa game online Domino Chip pantas di haramkan karena itu pantas haram karena itu menimbulkan perjudian. Selanjutnya mengenai game online Player Unknown's Battle Grounds tidak pantas karena itu cuma game virtual saja, kalau ada muncul tindakan kekerasan akibat bermain game tersebut hal itu memang dari diri mereka sendiri”.
- 6) Menurut Ch asal Banda Aceh, menyatakan bahwa:

“Mengenai kegiatan sosial di kampung saya seperti gotong royong saya tidak ikut karena saya beranggapan bahwa pasti ada orang lain yang sudah ikut gotong royong itu, lebih baik saya main game online dirumah. Kemudian jika ada walimahan di kampung saya, saya juga tidak ikut karena sudah diwakili orang tua saya. Dan yang paling mungkin saya ikuti jika di lingkungan saya ada orang yang kenak musibah seperti orang meninggal baru saya mengikutinya. Kemudian tentang game mempengaruhi ibadah saya, sangat berpengaruh karena kadang saya main game online disaat waktu shalat. Pendapat keluarga saya tentang game adalah bahwa selama game tidak setiap waktu dimainkan tidak apa-apa, karena yang membuat game tersebut tidak boleh karena sering melalaikan semua kegiatan sehari-hari. Mengenai beberapa game yang difatwakan haram, saya berpendapat bahwa game online Domino Chip pantas di haramkan karena itu pantas haram karena itu menimbulkan perjudian. Selanjutnya mengenai game online Player Unknown's Battle Grounds tidak pantas karena itu dapat menghambat kreativitas anak bangsa. Karena pada zaman sekarang yang lagi banyak mengharumkan nama bangsa adalah para pemain game online tersebut”.
- 7) Menurut Sayed Abbas asal Batoh, Banda Aceh, menyatakan bahwa:

“Setiap adanya kegiatan di kampung, seperti gotong royong, walimahan tetangga saya sering mengikutinya, saya ingin berbaur dengan lingkungan rumah karena saya lebih banyak di luar rumah pulang kadang malam hari. Dan yang paling penting saya datang ke tempat orang terimpa musibah saya slalu mengikutinya. Kemudian tentang game mempengaruhi ibadah saya, sangat mengganggu saya karena kadang

saya main game sedang orang dalam waktu sholat menyebabkan sholat saya sudah di luar waktu sholatnya. Pendapat keluarga saya mengenai game online yaitu tidak apa-apa main saja untuk hiburan asal jangan berlebihan karena tidak bagus berlebihan. Mengenai beberapa game yang difatwakan haram, saya berpendapat bahwa game online Domino Chip pantas di haramkan karena itu pantas haram karena itu menimbulkan perjudian. Selanjutnya mengenai game online Player Unknown's Battle Grounds tidak pantas karena itu hanya hiburan saja, kalau ada yang menyebabkan hal-hal negatif yang muncul itu penyebabnya dari diri mereka sendiri”.

- 8) Menurut Muhammad Faqih asal Gampong Cot Masjid, Lueng Bata, Banda Aceh menyatakan bahwa:

“Saya sering berinteraksi dengan tetangga saya, pernah saya pagi-pagi duduk di warung kopi mereka sedang berbincang tentang saya karena saya mancing dapat ikan besar dan jadinya kami ngobrol-ngobrol dengan bapak tersebut sekaligus bermain game online Domino Chip. Namun jika ada kegiatan di kampung seperti gotong royong walimahan saya ikuti. Apalagi ada tetangga musibah Inysa Allah kalau enggak ada halangan saya slalu ikut membantunya. Pendapat keluarga saya tentang game adalah bahwa selama main game tidak setiap waktu tidak apa-apa, karena yang membuat game tersebut tidak boleh karena sering melalaikan semua kegiatan sehari-hari, karena masih ada yang lebih penting dari game online. Mengenai beberapa game yang difatwakan haram, saya berpendapat bahwa game online Domino Chip tidak pantas di haramkan karena pantas haram karena itu menimbulkan perjudian makanya mainkan game itu jangan di jual belikan chipnya Selanjutnya mengenai game online Player Unknown's Battle Grounds tidak pantas karena itu cuma game perang apa alasannya untuk di haramkan, jadi enggak pantas haram”.

- 9) Menurut Insanul, Gampong Cot Masjid, Lueng Bata, Banda Aceh menyatakan bahwa:

“Saya berpendapat memang lebih penting sosial daripada game, namun aksi nyata saya belum bisa seperti itu karena saya sering keluar rumah jarang ada kegiatan sosial seperti gotong royong, walimahan kalau dia saudara saja. Mungkin yang sering saya ikuti hanya ketika ada orang meninggal saja. Mengenai game online melalaikan ibadah, sangat melalaikan ibadah saya, sering saya lewati beberap sholat hanya demi game online. Pendapat orang tua saya tentang game online, game online baik-baik saja asal tidak mengganggu kegiatan sehari-hari kita seperti sholat dan pekerjaan rumah. Mengenai beberapa game yang difatwakan haram, saya berpendapat bahwa game online Domino Chip pantas di haramkan karena itu pantas haram karena itu menimbulkan perjudian. Selanjutnya mengenai game online Player Unknown's Battle Grounds tidak pantas karena itu akan mengekang hak hak orang, karena orang-orang main game hanya hiburan atau hanya suka main game bukan untuk hal-hal lain”.

- 10) Menurut Bintang, asal Baet, Aceh Besar menyatakan bahwa:

“Mengenai lebih penting sosial apa game online, saya lebih penting sosial karena kita hidup dalam masyarakat maka apapun yang ada di masyarakat kita harus tau dan mengikuti apabila ada kegiatan seperti gotong royong, walimahan, apalagi di Aceh ada maulid maka kita harus bergerak untuk mensukseskan acara maulid tersebut. Alhamdulillah saya selalu mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada di kampung, mengenai game mempengaruhi ibadah, itu sangat berpengaruh karena saya lihat orang-orang main game online slalu melewati waktu sholat, saya main game hanya dari selesai sholat dzhur sama sebelum ashar saja. Pendapat keluarga saya mengenai game online mereka biasa aja atau membolehkan asal jangan melalaikan saja. Pendapat saya tentang beberapa game yang diharamkan seperti Domino Chip memang pantas untuk haram kerana unsur awalnya memang sudah judi, kemudian tentang Player Unknown’s Battle Grounds, yang haram itu tidak pantas karena tidak unsur-unsur yang pantas kalau game tersebut pantas untuk haram.”

11) Menurut Muhammad Al-Kausar, asal Lingke, Banda Aceh menyatakan bahwa:

“Mengenai lebih penting game online atau sosial, sebenarnya harus lebih penting sosial namun saya sering bermain game online dari pada interaksi pada warga di lingkungan rumah saya, karena saya lebih sering keluar rumah daripada di rumah banyak teman saya yang di warkop jadi saya ikut mereka, mungkin hanya pas ada orang meninggal aja saya ikutin. Kemudian mengenai game mempengaruhi ibadah saya, ya sangat mengganggu ibadah karena saya sering melewatkan sholat, atau kadang sholatnya jadi telat-telat saya tunaikan. Pendapat keluarga saya tentang game online ya mereka biasa aja asal tidak melalaikan saja, padahal saya slalu lalai karena game online. Kemudian pendapat saya tentang game online Domino Chip dan Player Unknown’s Battle Grounds haram untuk dimainkan adalah bahwa Domino Chip memang pantas untuk haram tidak adalasan lagi itu karena judi. Namun untuk game Player Unknown’s Battle Grounds enggak pantas haram, hal-hal negatif tidak muncul di setiap orang yang bermain game Player Unknown’s Battle Grounds, negatif yang muncul karena game itu disebabkan karena faktor diri sendiri bukan karena game onlinenya”.

12) Menurut Naufal, asal Tanjung Selamat, Aceh Besar menyatakan bahwa:

“Pendapat saya tentang mana yang lebih penting interaksi sosial atau game online, ya yang paling pasti sosial. Saya hanya mengikuti kegiatan sosial pada saat sekarang ini, pas ada acara besar seperti maulid, kalau kegiatan seperti walimahan hanya kalau saudara saja kemudian tentang gotong royong jaeang saya ikut. Mungkin yang paling sering saya ikuti hanya ketika ada orang meninggal saya mengikuti kegiatan tahlilannya saja. Mengenai game online melalaikan ibadah atau tidak, sangat melalaikan, karena sering melewatkan waktu sholat. Pendapat orang tua saya mengenai game online ya mereka membolehkan saja asal tidak melalaikan saja. Kemudian mengenai adanya fatwa haram tentang beberapa game, saya berpendapat sebagai pemain game online hanya Player Unknown’s Battle Grounds yang tidak pantas di haramkan karena itu untuk seru-seruan, bukan seperti Domino Chip yang sudah ada unsur judinya”.

- 13) Menurut Khairul Mahfiz, asal Tungkop, Aceh Besar menyatakan bahwa:
“Saya jarang mengikuti kegiatan sosial karena selain bermain game online, kadang saya sering mengikuti turnamen futsal. Namun jika tidak ada futsal maka saya main game online itulah kegiatan sehari-hari saya, mengenai game online melalaikan sholat, sangat melalaikan karena selalau lewat saja sholat karena game. Kemudian mengenai beberapa game yang difatwakan haram, saya berpendapat bahwa game online Domino Chip pantas di haramkan karena itu memang judi dan membuat penasaran untuk terus memainkannya karena kita kalau beruntung mendapatkan chip untuk memainkan game tersebut lagi, dan chipnya bisa diperjual belikan. Kemudian tentang fatwa haram game Player Unknown’s Battle Grounds itu tidak masuk akal dan heran kenapa pemerintah membuat fatwa haram pada game tersebut padahal engga ada alasan yang jelas”.
- 14) Menurut Wahyu Gustari, asal Prada, Banda Aceh menyatakan bahwa:
“Kegiatan sehari-hari saya hanya bermain game online pada saat malam hari hingga subuh, paginya tidur bangun agak siang-siang dikit, lalu keluar-keluar rumah bentar, lalu main game lagi malamnya. Saya jarang mengikuti kegiatan di kampung karena lebih banyak waktu diluar, hanya ketika ada acara orang-orang terdekat saja saya ikutin. Kemudian mengenai sholat mengganggu ibadah, menurut saya mengganggu ibadah karena kadang saya lalai terlalu keasyikan main game jadi sholat terlewatkan. Pendapat keluarga tentang game online mereka biasa aja tidak terlalu open asal enggak melalaikan saja, karena saya serinng ngomong-ngomong dengan keluarga dari pada game. Mengenai ada beberapa game yang diharamkan seperti Domino Chip itu pantas haram karena ada unsur perjudian dan keberuntungan. Kemudian tentang game online Player Unknown’s Battle Grounds kurang pantas karena enggak ada alasan yang kuat tentang penyebab haram game tersebut, padahal hanya untuk hiburan dan seru-seruan kenapa harus di haramkan”.
- 15) Menurut Muhammad Zaki, asal Neusu, Banda Aceh menyatakan bahwa:
“Saya jarang berinteraksi dengan masyarakat, mengenai gotong royong jarang saya ikut, mungkin hanya walimahan keluarga dekat saja saya ikutin dan juga waktu ada musibah meninggal saya iktu melaksanakan fardhu kifayahnya karena saya lebih sering bermain game online, karena saya punya target didalam game untuk menjadi yang terbaik, maka saya slala push ranked saya di game. Mengenai game online mengganggu ibadah, saya sangat setuju akan hal tersebut karena saya merasakan hal itu saya lalai karena game online. Pendapat keluarga tentang game online mereka biasa aja enggak terlalu open karena saya jarang main game di rumah, dirumah lebih banyak berbincang dengan keluarga dari pada game. Kemudian mengenai game yang diharamkan saya mengikuti saja apa yang di fatwakan hanya saja game

Player Unknown's Battle Grounds kurang pantas untuk haram karena enggak ada alasan yang jelas”.

16) Menurut Ra, asal Banda Aceh Menyatakan bahwa:

“Mengenai lebih baik mana sosial atau game online, maka saya lebih baik sosial, setiap kegiatan kampung saya ikut, seperti yang baru-baru ini saya jadi anggota zikir dalam perayaan maulid nabi, kemudian juga sering kampung kami melaksanakan gotong royong juga sering saya ikuti, apalagi hal seperti orang meninggal Insya Allah kaau saya tau info saya ikutin juga. Mengenai game melalaikan ibadah hal itu sangat tepat kadang saya memainkan game online melewati waktu sholat. Pendapat keluarga saya mengenai game online adalah tidak apa-apa asal jangan berlebihan kali dalam memainkannya, dirumah juga saya sering berinteraksi dengan keluarga saya. Pendapat saya mengenai game online yang di haramkan seperti Domino Chip maka itu pantas di haramkan karena saya melihat mereka mmeperjual belikan chip yang di dapat dari hasil keberuntungan, sedangkan seperti game Player Unknown's Battle Grounds kurang pantas karena game ini yang bergenre peperangan tidak ada pengaruhnya kedunia nyata hanya untuk hiburan saja”.

17) Menurut IR, asal Banda Aceh, menyatakan bahwa:

“Saya jarang mengetahui adanya informasi tentang adanya kegiatan sosial di kampung, karena saya pagi tidur karena saya malamnya bergadang hanya untuk main game online dan mengebrol dengan teman-teman saya di warung kopi, mungkin hanya ketika keluarga yang walimahan atau adanya orang meninggal baru saya tau. Mengenai game online melalaikan ibdah itu sangat benar karena kadang saya melewati semua sholat karena kelelahan setiap malam bergadang dan hanya aktif saat malam saja. Pendapat keluarga saya mengenai game online merka biasa aja tidak di open sama sekali, karena kalau dikit waktu saya di rumah kadang saya banyak ngobrol dari pada main game online di rumah. Pendapat tentang game online yang haramkan seperti Domino Chip itu udah pantas karena itu dasarnya memang udah judi, apalagi sekarang menurut pendapat saya itu udah menjadi mata pencarian, mengenai game Player Unknown's Battle Grounds kurang pantas untuk haram karena enggak ini hanya game peperangan saja enggak ada unsur apapun menurut saya untuk di haramkan”.

18) Menurut Abdul Haris, asal Neusu, Banda Aceh, menyatakan bahwa:

“Terkadang saya mengikuti kegiatan gotong royong ini kadang juga tidak tergantung mood juga, yang paling sering saya ikutin hanya walimahan sama aketika adanya orang meninggal, mengenai game online mengganggu ibadah menurut saya sangat menggagu karena menyebabkan lalai terhadap sholat, dan itu juga kadang-kadang pernah terjadi kepada saya. Kemudian pendapat keluarga saya mengenai game online ya mereka bolehin saja asal tidak berlebihan dalam memainkan game onlinennya. Kemudian pendapat saya tentang game online Domino Chip dan Player Unknown's Battle Grounds haram untuk dimainkan adalah bahwa Domino Chip memang pantas untuk haram tidak adalasan lagi itu karena

judi. Namun untuk game Player Unknown's Battle Grounds enggak pantas haram, hal-hal negatif tidak muncul di setiap orang yang bermain game Player Unknown's Battle Grounds, negatif yang muncul karena game itu disebabkan karena faktor diri sendiri bukan karena game onlinenya”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa ada 4 aspek yaitu: *Pertama*, mengenai aspek pengaruh game online pada fungsi sosial masyarakat, *game online* sangat mempengaruhi mereka secara sosial, mereka banyak yang melewati kegiatan sosial hanya demi *game online*. *Kedua*, mengenai aspek pengaruh *game online* terhadap aktivitas ibadah, *game online* sangat melalaikan ibadah, bahkan ada yang melewati sholat hanya karena *game online*. *Ketiga*, mengenai aspek pengaruh *game online* terhadap aktivitas dalam keluarga, dalam hal ini pengaruh *game online* sangat sedikit, karena mereka sering berbincang dengan keluarganya dan tidak bermain *game online* ketika di rumah. *Keempat*, mengenai aspek pendapat mereka tentang *game online* yang di haramkan, semua dari mereka setuju kalau game online Domino Chip pantas haram karena memang dari awalnya sudah ada unsur judinya, namun mereka tidak setuju mengenai *game online Player Unknown's Battle Grounds* tidak pantas haram karena mereka belum menerima alasan yang jelas kenapa game tersebut di haramkan.

C. Pembahasan Data Penelitian

Dalam sub bahagian ini ada tiga data yang akan di bahas secara lebih dalam yaitu: (1) *Game online* yang paling dominan dimainkan oleh masyarakat dewasa awal (2) Rentang usia yang paling dominan memainkan *game online* (3) Dampak game online terhadap fungsi sosial masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala.

1. Game Online Yang Paling Sering Dimainkan Oleh Masyarakat Dewasa Awal Kecamatan Syiah Kuala.

Berdasarkan kesimpulan hasil wawancara terkait *game online* yang paling dominan dimainkan oleh masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala, maka ada tiga aspek data terkait data ini yaitu: (1) *Game online* yang paling sering dimainkan, (2) Tempat bermain *game online* yang paling aman, (3) Rentang waktu *memainkan game online*.

Pertama, *game online* yang paling sering dimainkan oleh masyarakat dewasa awal yaitu: (1) *Player Unknown's Battle Grounds*, (2) *Domino Chip* (3) *Mobile Legend* (4) *Pro Evolution Soccer*. *Game Online Player Unknown's Battle Grounds* adalah *game online* dengan *genre battle royale*, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara *online*. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, berdua atau dengan tim yang beranggotakan 4 orang, *game online* ini bertujuan siapa yang bisa bertahan hidup dengan berperang melawan 100 orang dalam *game* untuk menjadi yang terakhir.⁷⁵ Hal yang menjadi alasan kenapa memainkan *game Player Unknown's Battle Grounds* karena *game* ini membuat para pemainnya merasa ambisius untuk selalu menjadi yang terbaik, jika kalah mereka

⁷⁵ Pubgmobile.gcube.id diakses pada hari Senin, tanggal 12 Januari 2021

akan bermain lagi sampai menang, ketika menang akan terus bermain sehingga inilah yang menjadi penyebab kecanduan pada *game*.⁷⁶

Game online Domino Chip adalah *game* yang berisi banyak permainan didalamnya seperti kartu, catur, ludo, dan slot.⁷⁷ *Game* ini sekarang banyak jadi perdebatan karena fatwa haram tentang *game online* ini, karena orang-orang menjadikan *game* ini jadi judi, *game* ini membutuhkan chip untuk memainkannya maka dari itu orang memperjual belikan chipnya sehingga ini yang menyebabkan diharamkan. Banyak keluarga yang bercerai akibat dari *game* ini, dikarenakan istri ini menyatakan suami mereka tidak mau bekerja, tapi asyik bermain *game Domino Chip*. Sehingga banyak uang yang terkuras untuk membeli chip yang digunakan dalam *game* tersebut. Bahkan, akibat tidak punya uang, ada di antara suami-suami itu yang rela menjual ayam dan bebek di rumahnya untuk bisa membeli chip.⁷⁸

Game online Mobile Legend adalah sebuah permainan yang bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* yang dimainkan di *smartphone*. *Game* tersebut terdiri dari 2 tim yang beranggota 5 pemain. Kedua tim berjuang untuk sebuah misi yaitu menghancurkan base lawan dan juga berjuang untuk mempertahankan base sendiri dari serangan musuh. Masing-masing memainkan *game online* ini dengan sebuah

⁷⁶ Ach Fauzi, "Pengaruh *Game Online Player Unknown's Battle Grounds* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", Vol II. No 1. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. email: ach.fauzi7@yahoo.com. 2019

⁷⁷ Kumpan.com diakses pada hari Kamis, tanggal 14 Januari 2021

⁷⁸ Serambinews.com diakses pada hari Kamis tanggal 14 Januari 2021

hero dari perangkat mereka sendiri.⁷⁹ Ada beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari game ini, seperti menggunakan istilah negatif untuk menghina pemain lain kemudian membuang waktu karena memainkan gamenya bisa 12 jam lebih, sehingga dapat menimbulkan perilaku yang buruk dan banyaknya waktu yang terbuang-buang karena bermain game online.⁸⁰

Game online Pro Evolution Soccer adalah sebuah game sepakbola yang memiliki tampilan sesuai dengan kenyataannya seperti selebrasi pemain ketika mereka mencetak goal ke gawang lawan, dan juga game ini bisa membeli pemain dari tim lain sehingga bisa menjadi tim yang diinginkan.⁸¹

Kedua, mengenai aspek data tempat yang paling sering di kunjungi oleh pemain *game online* adalah warung-warung kopi di Kecamatan Syiah Kuala. Warung kopi merupakan sebuah tempat yang tidak harus besar namun menawarkan banyak hal disana. Keberadaan sebuah warung kopi sangat berguna karena menjadi sarana bertemunya banyak orang yang awalnya tidak kenal menjadi kenal. Warung-warung kopi sering terlihat di pinggir-pinggir jalan raya, dan memiliki ciri khas masing-masing dilihat dari segi strategis lokasi warung kopi. Sebenarnya tidak hanya beraneka macam kopi yang ditawarkan di sebuah warung kopi, namun juga ada

⁷⁹ Agilmarta, "*Pengaruh Mobile Legend Terhadap Manajemen Waktu Mahasiswa*" 2018

⁸⁰ Devita rani, "*Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area*". 2018

⁸¹ Wikipedia di akses pada hari Jum'at, tanggal 15 Januari 2021

makanan dan minuman lainnya. Warung kopi mulai buka saat semua orang memulai aktivitasnya, bahkan ada warung kopi yang buka selama 24 jam.⁸² Hal penyebab mereka bermain *game online* di warung kopi adalah fasilitas wifi gratis yang disediakan pemilik warkop dimanfaatkan para gamers untuk bermain games selain ngopi. Dan juga games online yang dimainkan merupakan permainan tim, sehingga mereka membutuhkan tempat untuk ngumpul, bermain bersamaan dan duduk di meja yang sama.⁸³

Ketiga, mengenai aspek rentang waktu yang paling sering masyarakat dewasa awal bermain yaitu dari jam 20.00 malam sampai jam 24.00 malam. Dikutip dari Kincir.com para pemain game online banyak bermain pada saat malam hari, dikarenakan pada malam hari anak-anak kecil sudah pada tidur, mereka tidak mau ketemu pemain game yang masih anak-anak yang memiliki skill rendah dalam bermain game.⁸⁴

Keempat, mengenai aspek perasaan pemain game online ketika memainkan game online mereka akan merasa senang dan asik, namun sebaliknya jika mereka tidak bermain *game online* mereka akan merasa gundah dan gelisah. Peneliti dari Universitas Oxford, Inggris, Profesor Andrew Przybylski, menemukan hasil penelitiannya bahwa peserta yang bermain game online selama minimal empat jam

⁸² Gemilang, J. Rahasia Meracik Kopi Ternikmat Dari Berbagai Penjuru Dunia. (Yogyakarta: Araska. 2013)

⁸³ Kompasiana.com diakses pada tanggal Jum'at, 15 Januari 2021

⁸⁴ Kincir.com diakses pada hari Jum,at, tanggal 15 januari 2021

setiap harinya, cenderung merasa lebih bahagia dibanding para peserta lainnya. Hasil data ini bertolak belakang dengan peneliti terdahulu yang menyatakan bahwa semakin lama seseorang bermain game maka tingkat kebahagiaan orang tersebut justru semakin berkurang. Namun dalam studi terkini, Przybylski menjelaskan bahwa terdapat faktor-faktor baru di dalam game yang mampu meningkatkan kebahagiaan para pemain. Adapun faktor tersebut adalah hadirnya sebuah fitur sosial, yang memungkinkan pemain untuk bersosialisasi dengan pemain lainnya secara langsung di dalam game. Sebaliknya, pemain yang memutuskan untuk bermain game demi menghindari pahitnya realita, disebutkan cenderung kurang nyaman menjalaninya.⁸⁵

Berdasarkan pembahasan data di atas, dapat disimpulkan bahwa game online yang paling dominan dimainkan oleh dewasa awal adalah *Player Unknown's Battle Grounds*, *Domino Chip*, *Mobile Legend*, dan *Pro Evolution Soccer*, karena game ini membuat para pemainnya merasa ambisius untuk selalu menjadi yang terbaik, jika kalah mereka akan bermain lagi sampai menang, ketika menang akan terus bermain, bahkan *game domino chip* bisa mendapatkan uang setelah memperjual belikan chipnya. Hal inilah yang menjadi penyebab mereka kecanduan pada gamenya. Sementara itu, tempat bermain game yang paling nyaman adalah warung kopi, karena warung kopi menyediakan wifi gratis walau hanya membeli minuman satu gelas mereka dapat bermain *game* sepuasnya. Kemudian rentang waktu yang paling sering memainkan game online dari jam 20.00 sampai jam 24.00, dikarenakan pada malam

⁸⁵ Kompas.com diakses pada hari Jum'at, tanggal 15 Januari 2021

hari anak-anak kecil sudah pada tidur, mereka tidak mau ketemu pemain *game* yang masih anak-anak yang memiliki skill rendah dalam bermain *game*. Mengenai aspek perasaan saat bermain *game* online mereka akan merasa senang dan asik, karena hadirnya sebuah fitur sosial, yang memungkinkan pemain untuk bersosialisasi dengan pemain lainnya secara langsung di dalam *game* dan terhindar dari pahitnya realita hidup.

2. Rentang Usia Paling Dominan Memainkan *Game Online* Oleh Masyarakat Dewasa Awal Kecamatan Syiah Kuala

Berdasarkan hasil kesimpulan deskripsi terkait rentang usia yang memainkan *game online*, maka ada 3 aspek data yang di bahas secara mendalam, yaitu: (1) Rentang usia yang paling sering memainkan *game online*, (2) Pekerjaan pemain *game online*, (3) Alasan bermain *game online*.

Pertama, mengenai aspek rentang usia yang paling sering memainkan *game online* adalah Usia 20 tahun sampai dengan usia 23 tahun. Hal ini sesuai dengan Hurlock katakan bahwa masa dewasa awal dimulai pada usia 18-40 tahun. Pada masa dewasa awal ini adalah masa pertumbuhan fisik, mental, emosi, intelektual, kreativitas dan sosial sudah tumbuh dengan stabil, sehingga sudah mampu mengambil keputusan untuk masa depannya. Masa dewasa ini berupa masa penyesuaian diri terhadap sosial.⁸⁶ Kemudian Hurluck juga berpendapat bahwa masa

⁸⁶ B. Hurlock Eliabeth, *Psikologi Perkembangan, Edisi V*, PT. Gelora Aksara Pratama. Hal 246

dewasa awal juga merupakan masa-masa paling rapuh, karena pada masa ini orang dewasa mulai hidup mandiri dan hidup tergantung pada lingkungannya, karena jika individu lingkungannya baik maka baiklah individu tersebut, dan begitu sebaliknya jika lingkungan individu buruk, maka buruklah individu tersebut.⁸⁷ Seperti halnya yang ditemukan oleh Feldman bahwa yang bermain *game online* mulai dari usia 20-25 tahun, usia tersebut memiliki kecanduan terhadap permainan *game online*, karena menjadikan *game online* sebagai pelarian dari masalah yang sedang mereka hadapi.⁸⁸

Kedua, mengenai aspek pekerjaan, rata-rata dari mereka bekerja sebagai mahasiswa dan karyawan swasta. Masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala yang memainkan game online mereka memiliki pekerjaan sebagai mahasiswa dan juga beberapa sebagai karyawan swasta. Dari data ini lebih cenderung mahasiswa yang paling sering memainkan *game online* hal ini dikarenakan mahasiswa tidak mampu mengontrol dirinya terutama saat bermain *game online*. Mereka akan mengesampingkan hal-hal lain yang perlu dikerjakan. Namun mereka bisa bisa menghindar untuk bermain *game online* pada saat adanya jadwal kuliah maupun tugas dan pekerjaan lain.⁸⁹

⁸⁷ *Ibid...*, Hal .246

⁸⁸ Silvia Setiaji, Stefani Virlia, “*Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat*”. Jurnal Psikologi Psibernetika. Vol. 9. No. 2. (2016)

⁸⁹ Khairiah, Said Nurdin, Rezki Safan, “*Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online di Asrama Kaway XVI*”, Jurnal Bimbingan Konselin. Vol. 4 No. 2 (2019), <http://jupn88iurnal.unsiyah.ac.id/suloh>

Ketiga, mengenai aspek alasan bermain *game online*, Mereka bermain *game online* disebabkan karena mereka bosan dan juga ingin mengisi waktu luang. Mereka mengatakan penyebab mereka bermain game online karena mereka bosan dan juga untuk mengisi waktu luang mereka. Mereka menyukai *game online* secara tidak langsung karena tidak memiliki aktivitas yang bisa dilakukan. Kesepian, merasa bosan karena tidak ada teman maupun keluarga yang bisa di ajak berinteraksi membuat pemain *game online* tertarik untuk bermain *game online*. Game online menjadi solusi atau teman untuk mengisi waktu. Tuntutan aktivitas juga menjadikan *game online* sebagai pelarian masyarakat dewasa awal.⁹⁰

Berdasarkan pembahasan data di atas, dapat disimpulkan bahwa usia yang paling sering memainkan *game online* pada rentang usia 20-25 tahun, dikarenakan pada usia ini mereka menjadikan *game online* sebagai pelarian dari kegiatan pekerjaan mereka masing-masing. Kemudian mengenai pekerjaan, rata-rata mereka yang bermain *game online* berkerja sebagai mahasiswa, mahasiswa tidak mampu mengontrol dirinya terutama saat bermain *game online*. Mereka akan mengesampingkan hal-hal yang menjadi kewajiban mereka untuk mengerjakannya. Terakhir mengenai aspek alasan bermain *game online*, mereka bermain *game online* karena mereka bosan dan untuk mengisi waktu luang. Mereka menyukai *game online* secara tidak langsung karena tidak memiliki aktivitas yang bisa dilakukan.

⁹⁰ Ardanareswari Ayu Pitaloka, Prilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar, (Skripsi Universitas Sebelas Maret, 2013)

3. Aktivitas Masyarakat Dewasa Awal Kecamatan Syiah Kuala dalam Fungsi Sosial Kemasyarakatannya

Berdasarkan hasil dari kesimpulan deskripsi data, terkait aktivitas masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala dalam fungsi sosial kemasyarakatannya akibat *game online*, maka ada 4 data yang ada di bahas secara terperinci, yaitu: (1) Dampak *game online* terhadap aktivitas sosial (2) Dampak *game online* terhadap aktivitas ibadah, (3) Dampak *game online* terhadap aktivitas keluarga. (4) Pendapat masyarakat dewasa awal tentang *game online* yang di haramkan.

Pertama, mengenai aspek pengaruh *game online* pada fungsi sosial masyarakat, *game online* sangat mempengaruhi mereka secara sosial, mereka banyak yang melewatkan kegiatan sosial hanya demi *game online*. seperti sebagian dari mereka lebih memilih *game online* daripada kegiatan sosial seperti gotong royong, ronda, menjenguk tetangga dll.⁹¹

Namun dalam penelitian ini hanya mengambil data tentang gotong royong dan menjenguk tetangga. *Game online* menyebabkan terganggunya gotong royong dan menjenguk tetangga dalam fungsi sosial masyarakat dewasa awal. Berdasarkan teori fungsional yang dikemukakan oleh Durkheim bahwa kehidupan suatu masyarakat memiliki struktur dan bekerja sebagai sistem. Saling bekerja dengan memainkan fungsinya masing-masing yang tentunya fungsi tersebut bermanfaat dan memiliki nilai guna bagi masyarakat serta diperlukan oleh struktur sosial secara keseluruhan,

⁹¹ Dossensosiologi.com diakses pada hari Sabtu, tanggal 16 Januari 2021

sehingga tercipta hasil akhir yang baik dan terciptanya masyarakat yang sehat apabila kebutuhan sistem sosial dapat terpenuhi.⁹²

Sesuai dengan yang disebutkan dalam Al-qur'an, "*Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri. Dan sederhanalah kamu dalam berjalan dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai.*" (QS-Luqman ayat 18-19). Bahwa sebagai manusia harus menjaga dan saling melihat keadaan dalam lingkungan sosial agar dapat menciptakan suasana lingkungan yang baik dan harmonis sesuai dengan ayat al-qur'an.

Kedua, mengenai aspek pengaruh *game online* terhadap aktivitas ibadah, *game online* sangat melalaikan ibadah, bahkan ada yang melewatkan shalat hanya karena *game online*. Seperti data yang ditemukan oleh Fina Hilmuniati dalam skripsinya, bahwa delapan anak yang bermain *game online* seluruhnya malas mengerjakan shalat dan terlambat dalam mengerjakan shalat, namun tidak semua anak malas dan mengerjakan shalat, tiga diantaranya mereka masih melaksanakan shalat selesai bermain *game online*.⁹³ Kemudian mengenai pengaruh ibadah, ibadah secara etimologi berasal dari kata bahasa Arab yaitu "abida-ya'budu-'abdan-

⁹² Jones, Pip. *Pengantar Teori Teori Sosial dari Teori Fungsionalisme hingga Postmodernisme*. (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. 2009).

⁹³ Fina Hilmuniati, "*Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*". Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2011

‘ibadatan” yang berarti taat, tunduk, patuh dan merendahkan diri. Kesemua pengertian itu mempunyai makna yang berdekatan. Seseorang yang tunduk, patuh dan merendahkan diri dihadapan yang disembah disebut “abid” (yang beribadah).⁹⁴ Ahamad Thaib berpendapat bahwa macam-macam ibadah di bagi menjadi dua, yang *pertama* ibadah *Mahdah* (ibadah yang ketentuannya sudah pasti) seperti sholat, zakat, puasa, dan haji. Kemudian yang *kedua* ibadah *Ghairu Mahdah* seperti sosial, politik, pendidikan dan ekonomi.

Dari hasil penelitian ini, masyarakat dewasa awal Kecamatan Syiah Kuala yang main *game online*, mereka berpendapat bahwa *game online* sangat mengganggu ibadahnya seperti telat-telat melaksanakan sholat bahkan ada yang meninggalkan sholat. Hal ini sangat tidak baik bagi kita umat muslim yang melalaikan sholat. Dalam Al-qur’an dikatakan “Maka kecelakaanlah bagi orang-orang yang shalat. (Yaitu) orang-orang yang lalai dari shalatnya, (Qs. Al-Ma’un ayat 4 dan ayat 5).

Ibnu katsir menafsirkan ayat ini dengan maksud, menurut pendapat Ibnu Abbas, atau mengerjakannya bukan pada waktu yang telah ditetapkan baginya menurut syara’; bahkan mengerjakannya di luar waktunya, sebagaimana yang dikatakan oleh Masruq dan Abud Duha. Ata ibnu Dinar mengatakan bahwa segala puji bagi Allah yang telah mengatakan dalam firman-Nya: yang lalai dari salatnya. (Al-Ma -un: 5) Dan tidak disebutkan "yang lalai dalam salatnya". Adakalanya pula karena tidak menunaikannya di awal waktunya, melainkan menanggukannya sampai

⁹⁴ Sidi Gazala, *Masjid Pusat Ibadah dan Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Pustaka Antara, 1975), Hal. 14

akhir waktunya secara terus-menerus atau sebagian besar kebiasaannya. Dan adakalanya karena dalam menunaikannya tidak memenuhi rukun-rukun dan persyaratannya sesuai dengan apa yang diperintahkan. Adakalanya saat mengerjakannya tidak khusyuk dan tidak merenungkan maknanya.⁹⁵

Ketiga, mengenai aspek pengaruh *game online* terhadap aktivitas dalam keluarga, dalam hal ini pengaruh *game online* sangat sedikit, karena mereka sering berbincang dengan keluarganya dan tidak bermain *game online* ketika di rumah. Keluarga adalah sebagai sekumpulan orang yang tinggal dalam satu rumah yang masih mempunyai hubungan kekerabatan/hubungan darah karena perkawinan, kelahiran, adopsi dan lain sebagainya. Keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak yang belum menikah disebut keluarga batih.⁹⁶ Dari hasil data yang peneliti dapatkan pengaruh *game online* terhadap keluarga adalah yang paling kecil, hal ini dikarenakan ketika di rumah, mereka lebih sering berkomunikasi dan interaksi dengan keluarga, kegiatan pekerjaan rumah pun ikut dilaksanakan.

Keempat, mengenai aspek pendapat mereka tentang *game online* yang di haramkan, semua dari mereka setuju kalau *game online* Domino Chip pantas haram karena memang dari awalnya sudah ada unsur judinya, namun mereka tidak setuju mengenai *game online* *Player Unknown's Battle Grounds* tidak pantas haram karena

⁹⁵ Al-Hafz Ibnu Katsir al-Dimasyqi, Imam Abi Al-Fida' Tafsir Al-Qur'an alAzim. Jilid I (Bairud:Dar al-Fikr, 1992)

⁹⁶ Soekanto, Soerjono. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

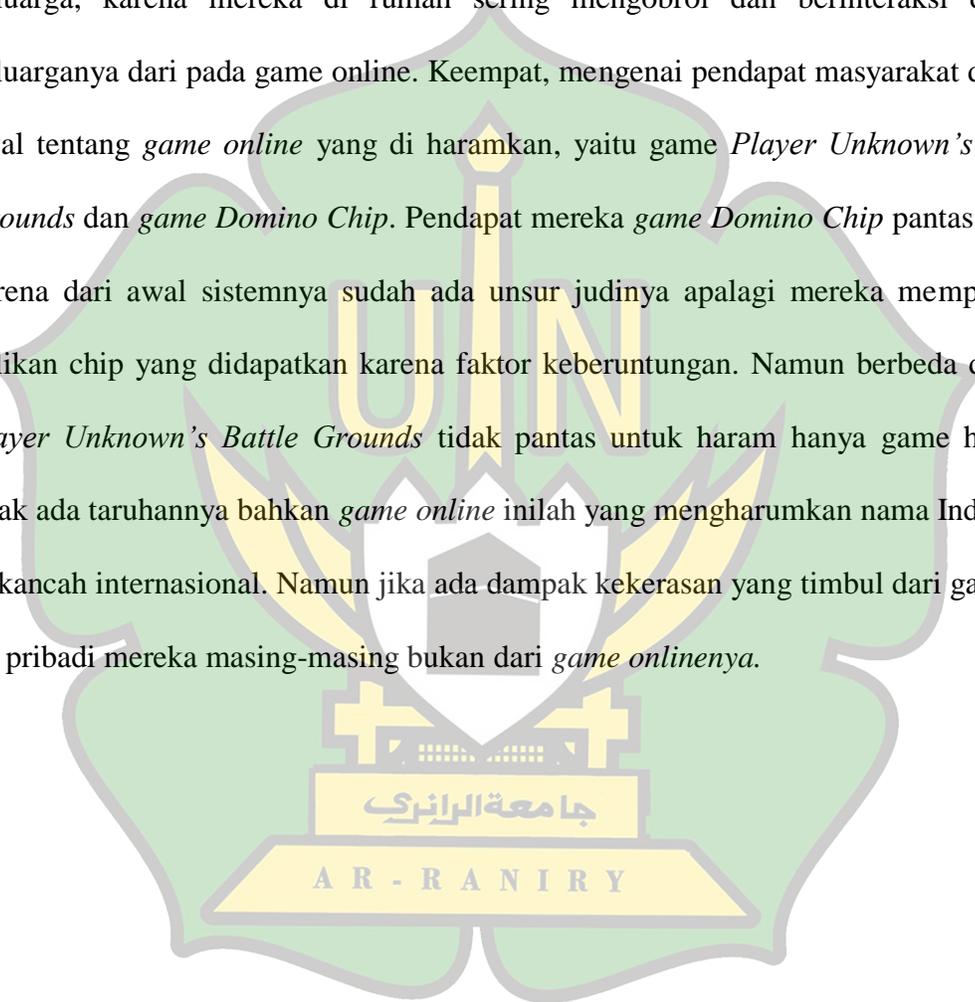
mereka belum menerima alasan yang jelas kenapa game tersebut di haramkan. Dari hasil penelitian, mereka berpendapat bahwa hanya *game online Domino Chip* yang pantas untuk diharamkan, bahwasannya *game online* tersebut berupa memiliki unsur judi dari dasar gamenya, seperti pendapat Yusuf Qardawi, Setiap permainan yang ada unsur perjudiannya adalah haram, perjudian adalah permainan yang pemainnya mendapatkan keuntungan atau kerugian.⁹⁷ Judi dalam kamus besar bahasa indonesia memiliki arti permainan (kartu, dadu dan sebagainya) dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan.

Selanjutnya masyarakat dewasa awal berpendapat bahwa *game online Player Unknown's Battle Grounds* tidak pantas karena ini hanya game hiburan tidak ada taruhannya bahkan *game online* inilah yang mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional. Namun jika ada dampak kekerasan yang timbul dari game ini itu pribadi mereka masing-masing bukan dari *game onlinenya*.

Berdasarkan data deskripsi dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak yang ditimbulkan dari *game online* dalam fungsi sosial. *Pertama*, mengenai aspek pada lingkungan sosial, banyak dari mereka yang melewatkan kegiatan sosial hanya demi *game online*. seperti sebagian dari mereka lebih memilih *game online* daripada kegiatan sosial seperti gotong royong, ronda, menjenguk tetangga. *Kedua*, mengenai aspek ibadah, *game online* sangat mempengaruhi ibadah, bahkan ada yang melewatkan sholat hanya karena *game online*. namun tidak semua anak malas dan

⁹⁷ Yusuf Qardhawi, *Al-Halal wa Al-Haram fi Al-Islam*, (Terjemahan.Wahid Ahmadi Halal dan Haram dalam Islam, Era Intermedia, Surakarta, 2007), Hal. 423.

mengerjakan sholat, sebagian dari mereka masih melaksanakan sholat selesai bermain *game online*. *Ketiga*, mengenai aspek hubungan dalam keluarga. Berbeda dengan dua aspek sebelumnya, *game online* tidak terlalu berpengaruh pada hubungan dalam keluarga, karena mereka di rumah sering mengobrol dan berinteraksi dengan keluarganya dari pada *game online*. Keempat, mengenai pendapat masyarakat dewasa awal tentang *game online* yang di haramkan, yaitu *game Player Unknown's Battle Grounds* dan *game Domino Chip*. Pendapat mereka *game Domino Chip* pantas haram karena dari awal sistemnya sudah ada unsur judinya apalagi mereka memperjualbelikan chip yang didapatkan karena faktor keberuntungan. Namun berbeda dengan *Player Unknown's Battle Grounds* tidak pantas untuk haram hanya *game hiburan* tidak ada taruhannya bahkan *game online* inilah yang mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional. Namun jika ada dampak kekerasan yang timbul dari *game* ini itu pribadi mereka masing-masing bukan dari *game onlinenya*.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil deskripsi dan pembahasan data penelitian, maka dapat dinyatakan bahwa *Game Online* memberikan dampak negatif terhadap interaksi pada lingkungan sosial dan ibadah, namun tidak berpengaruh terhadap hubungan dalam keluarga pada masyarakat dewasa awal dalam fungsi sosial Kecamatan Syiah Kuala. Pernyataan ini didasari dari temuan penelitian yaitu:

Pertama, di lihat dari game online yang paling dominan dimainkan oleh masyarakat dewasa awal dalam fungsi sosial Kecamatan Syiah Kuala adalah *Player Unknown's Battle Grounds*, *Domino Chip*, *Mobile Legend*, dan *Pro Evolution Soccer*, dimana game online tersebut tersebut telah membuat pemainnya kecanduan dan sulit untuk berhenti, selain itu juga ada seperti judi dengan menggunakan chip, dan bila menang akan mendapatkan uang, sehingga tanpa disadari mereka justru menghabiskan lebih banyak uang untuk terus membeli chip. Begitupula warung kopi yang mereka jadikan tempat untuk bermain game online, walaupun wifi gratis tetapi makan dan minum mereka tetap harus membayar, bahkan mereka ada yang berhutang. Waktu yang mereka pilih adalah jam 20.00 sampai 24.00 yang seharusnya mereka gunakan untuk istirahat tetapi mereka bermain game online, sehingga mengganggu aktivitas diwaktu pagi harinya.

Kedua, dilihat dari rentang usia yang paling sering memainkan *game online* pada rentang usia 20-25 tahun, ini merupakan usia yang produktif, namun karena sering bermain game online maka tidak produktif lagi, mahasiswa yang seharusnya membuat tugas kuliah namun mereka tidak melaksanakannya dan juga membuat pekerja swasta telat datang ke kantornya.

Ketiga, dilihat dari dampak yang ditimbulkan dari *game online* dalam fungsi sosial, dimana mereka akhirnya tidak sering berinteraksi dengan masyarakat, seperti gotong royong dan juga kegiatan majelis ta'lim malam diabaikan. Dan juga ibadah seperti sholat terlalaikan bahkan tidak dilaksanakan. Namun berbeda ketika didalam keluarga, mereka lebih memilih untuk interaksi dari pada game online, sehingga pengaruhnya hanya sedikit. Mengenai pendapat mereka tentang game yang di haramkan, *game Domino Chip* pantas haram karena ada unsur judinya apalagi mereka memperjual-belikan chip yang didapatkan karena faktor keberuntungan. Namun berbeda dengan *Player Unknown's Battle Grounds* tidak pantas untuk haram hanya game hiburan tidak ada taruhannya bahkan *game online* inilah yang mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional.

B. Saran

Berdasarkan penelitian di atas, maka peneliti memberikan rekomendasi kepada:

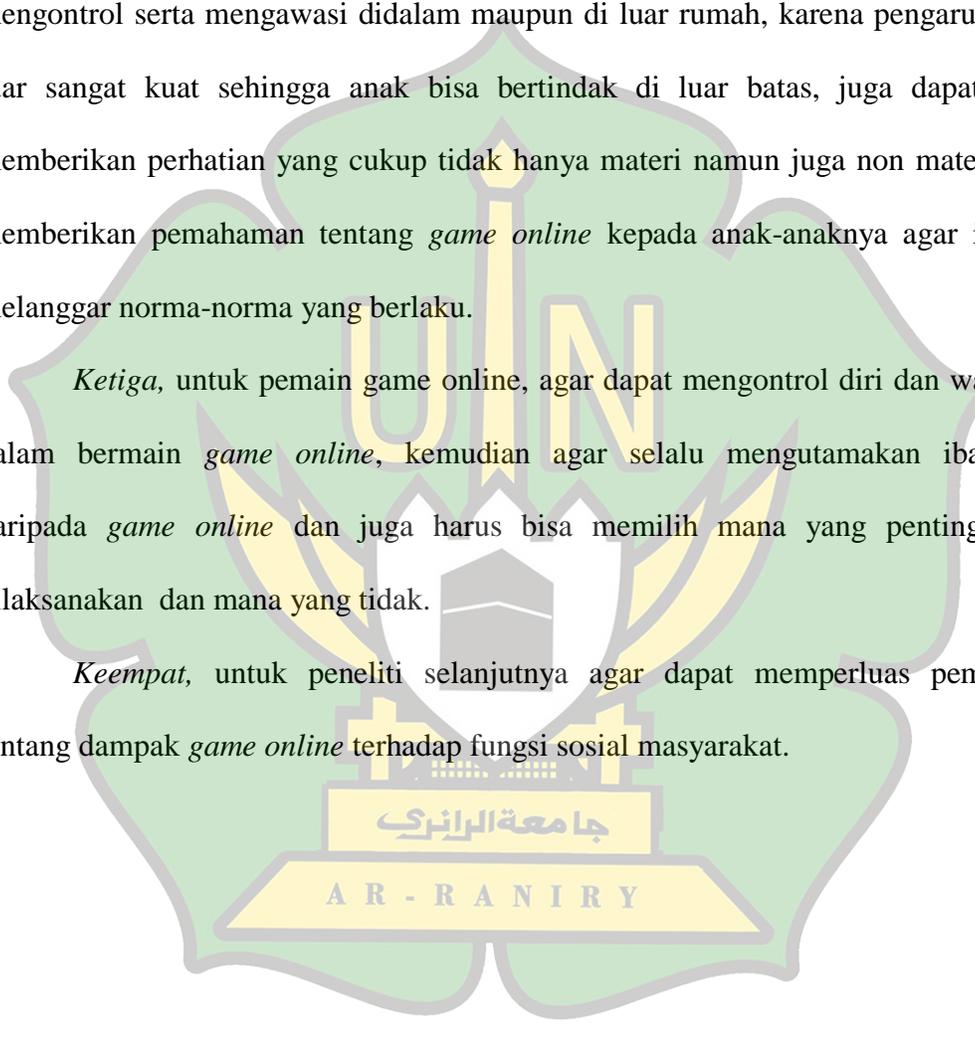
Pertama, untuk masyarakat Kecamatan Syiah Kuala, agar dapat lebih mempertimbangkan waktunya kepada lingkungan dari pada *game online*, agar dapat

terciptanya hubungan yang baik dan kekompakkan dengan lingkungan tempat tinggalnya.

Kedua, untuk keluarga masyarakat Kecamatan Syiah Kuala, agar selalu mengontrol serta mengawasi didalam maupun di luar rumah, karena pengaruh dunia luar sangat kuat sehingga anak bisa bertindak di luar batas, juga dapat selalu memberikan perhatian yang cukup tidak hanya materi namun juga non materi. dan memberikan pemahaman tentang *game online* kepada anak-anaknya agar ia tidak melanggar norma-norma yang berlaku.

Ketiga, untuk pemain game online, agar dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain *game online*, kemudian agar selalu mengutamakan ibadahnya daripada *game online* dan juga harus bisa memilih mana yang penting untuk dilaksanakan dan mana yang tidak.

Keempat, untuk peneliti selanjutnya agar dapat memperluas pembahsan tentang dampak *game online* terhadap fungsi sosial masyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, 2007. *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Adri, Andy, 2018 “*Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*”, Edisi 1, Jawa Timur: Media grafika.
- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, 2009. “*Metodelogi Penelitian Kualitatif*”, Bandung: Pustaka Setia
- Agilmartha, 2018 “*Pengaruh Mobile Legend Terhadap Manajemen Waktu Mahasiswa*”.
- Al-Hafz Ibnu Katsir al-Dimasyqi, Imam Abi Al-Fida’, 1992. Tafsir Al-Qur’an alAzim. Jilid I Bairud:Dar al-Fikr.
- Andrew Rollings dan Ernest Adams 2006 dalam (id.wikipedia.org).
- Anhar. 2010. *PHP & MySql Secara Otodidak*. Jakarta: PT Trans Media.
- Aqip, Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Yarma Widiya.
- Ardanareswari Ayu Pitaloka, Prilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar, Skripsi Universitas Sebelas Maret, 2013
- Awiya Rahma, 2018. “*Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online*” Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- B. Hurlock Elizabet, “*Psikologi perkembangan*”. Edisi V, Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Badan Statistik Kota Banda Aceh, 2020. “*Kota Banda Aceh Dalam Angka*”, Banda Aceh: BPS Kota Banda Aceh.
- Bartle, R.G. & Sherbert, D. R., 2000. *Introduction to Real Analysis*, New York: John Wiley & Sons, Inc. Third Edition.
- Basuki, Sulistyoyo. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Penaku.
- Dany Haryanto, S.S & G. Edwi Nugrohadhi, S.S.,M.A, 2013. *Pengantar Sosiologi Dasar*, Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Dayakisni, T. dan Hudaniah. 2009 *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.

Doseniologi.com

Drajat Edy Kurniawan, 2020 “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*” Jurnal GUSIJANG, Vol. 3 No. 1 (Februari-2017), e-mail : drajat_cellcius@yahoo.com.

Elly M. Setiadi & Usman Kolip, 2011. *Pengantar Sosiologi*, Jakarta: Kencana.

Faisal, Sanafiah. 2003. *Format-format penelitian sosial*, Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada.

Fina Hilmuniati, 2011 “*Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Fuadi, Agus Nur. 2013 *Fungsi Sosial Keberadaan Unnes Vespa Owners (UVO) Semarang*. Skripsi S1. Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, FIS, Universitas Negeri Semarang.

Gemilang, J. 2013. *Rahasia Meracik Kopi Ternikmat Dari Berbagai Penjuru Dunia*. Yogyakarta : Araska.

Jones, Pip. 2009. *Pengantar TeoriTeori Sosial dari Teori Fungsionalisme hingga Postmodernisme*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Khairiah, Said Nurdin, Rezki Safan, 2019 “ *Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online di Asrama Kaway XVI*”, Jurnal Bimbingan Konseling Vol. 4 No. 2, <http://jurnal.unsiyah.ac.id/suloh>.

Kincir.com

Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kumparan.com

Kurniawan, Dedik dan Java Creativity. 2010. *Website Pencetak Uang*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.

Mohd Nazir, 2005 *Metode Penelitian* Bogor: Ghalia Indonesia.

Nasution, 2011 “*Metode Research (Penelitian Ilmiah)*”, Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Nurlaila Hayati, 2015 *Eksistensi Penggunaan Wifi di WarungKopi di Kota Banda Aceh*, Jurnal Al-Ijtimaayah, Vol. 1. No. 1.
- Patton, M.Q. 2009 “Qualitatif Reserch & Evaluation Mehods” Edisi. California: Sage Publish.
- Poewardaminta WJS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka
- Pubgmobile.gcube.id
- Putra ,Febriyano Pratama. 2012. “*Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#*”. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah.
- Sepri Ridho, 2018. *Game Online dan Religiusitas agama*, Lampung: Skripsi Sepri Ridho.
- Sidi Gazala, 1975. *Masjid Pusat Ibadah dan Kebudayaan Islam*, Jakarta: Pustaka Antara.
- Silvia Setiaji. Stefani Virlia, “*Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat*”. Jurnal Psikologi Psibernetika. Vol. 9. No. 2. (2016)
- Soerjono Soekanto. 2012, *Sosiologi Suatu Pengantar* Jakarta: Rajawali Pers.
- Soleman, B.taneko, 1984. *Struktur dan Proses Sosial*, Jakarta: Rajawali.
- Sri Lutfiwati, 2020. “*Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neorobiologi*” Jurnal Psikologi Vol. 1 No. 1 (2018), e-mail:lulu.chococinno@gmail.com.
- Sugiyono, 2008. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arinkonto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (akarta: Rinekacit, 2010
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan, Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Jakarta: IMTIMA, 2007

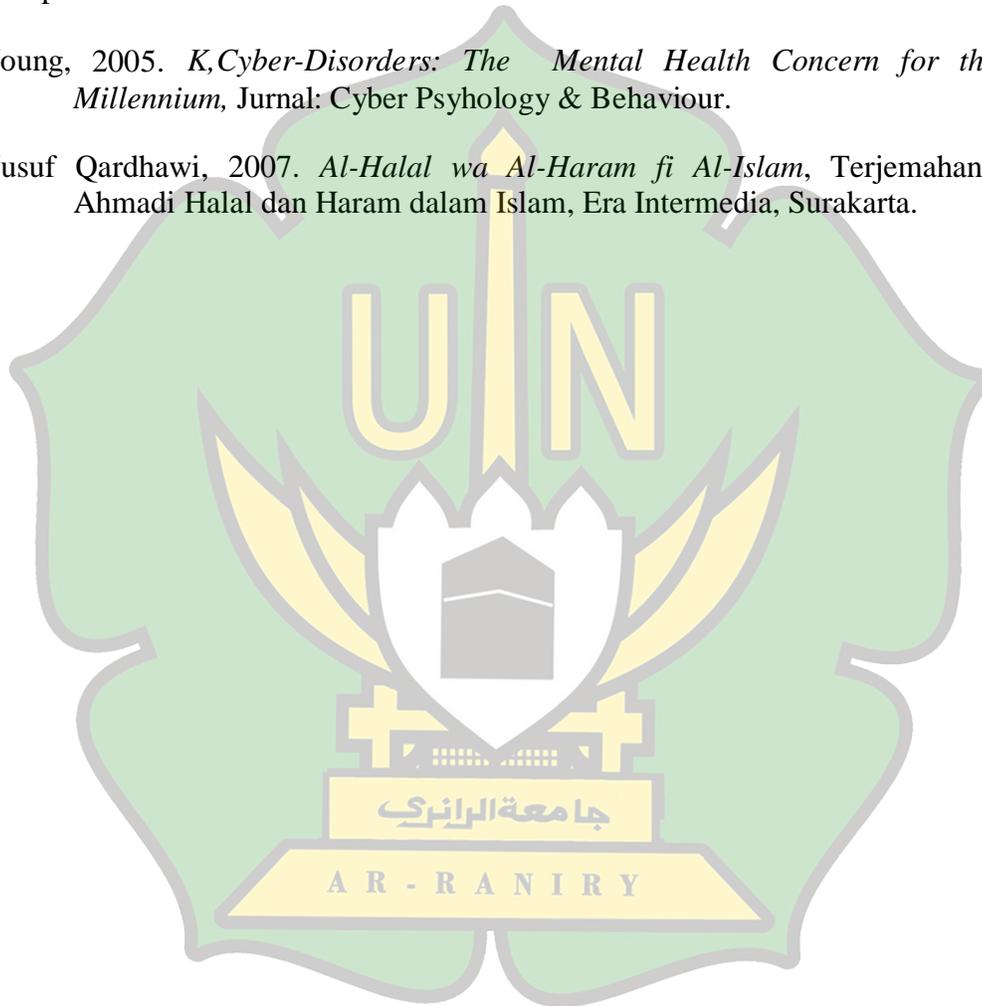
Tim Penyusun, Panduan Penulisan Skripsi. Banda Aceh: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, 2013

Tumiyem, 2015. *Tesis Analisis Terhadap Siswa yang Berasal dari Keluarga Broken Home*. Padang

Wikipedia

Young, 2005. *K, Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*, Jurnal: *Cyber Psychology & Behaviour*.

Yusuf Qardhawi, 2007. *Al-Halal wa Al-Haram fi Al-Islam*, Terjemahan. Wahid Ahmadi Halal dan Haram dalam Islam, Era Intermedia, Surakarta.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UIN AR-RANIRY
Nomor : B-73/Un.08/FDK/KP.00.4/01/2021
TENTANG
PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2020/2021

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang : a. Bahwa untuk menjaga kelancaran Bimbingan Skripsi Mahasiswa pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka perlu menunjuk Pembimbing Skripsi;
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi;
- Mengingat : 1. Undang-Undang No.20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No.01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur PPs di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: SP DIPA.025.04 2.423925/2021, Tanggal 23 November 2020

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021
- Pertama : Menunjuk/Mengangkat Sdr :

- 1) **Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd**
2) **Azhari, MA**

Sebagai *Pembimbing Utama*
Sebagai *Pembimbing Kedua*

Untuk Membimbing Skripsi Mahasiswa:

- Nama : Muhammad Saidi Tobing
Nim/Jurusan : 160402065 / Bimbingan dan Konseling Islam (BKI)
Judul : Dampak Game Online terhadap Interaksi Sosial Orang Dewasa Awal (Studi Deskriptif pada Fungsi Sosial dalam Masyarakat Kota Banda Aceh)

- Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2020;
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku selama satu tahun terhitung sejak tanggal ditetapkan;
- Kelima : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini;
- Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 11 Januari 2021 M
25 Jumadil Awal 1442 H

An. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Dekan,



Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry
2. Ka. Bag. Keuangan UIN Ar-Raniry
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Keterangan: SK berlaku sampai dengan tanggal 11 Juli 2021



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.41/Un.08/FDK/PP.00.9/01/2021
Lamp :-
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kantor Camat Syiah Kuala

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MUHAMMAD SAIDI TOBING / 160402065**
Semester/Jurusan : IX / Bimbingan dan Konseling Islam
Alamat sekarang : Lr, Seuke, Sektor Timur, Darussalam, Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Dampak game online terhadap interaksi masyarakat dewasa awal dalam fungsi sosial kota banda aceh***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 07 Januari 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

A R - R A



Berlaku sampai : 29 Januari
2021

Drs. Yusri, M.L.I.S.