

**GAME ONLINE DALAM PERILAKU SOSIAL DAN KEAGAMAAN
REMAJA**

(Studi Kasus di Dusun Pahing Desa Sindangsari Kecamatan Sindangagung
Kabupaten Kuningan)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam (BKI)
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam



AULIA NISA PRATIWI

NIM 1708306015

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

SYEKH NURJATI CIREBON

2022 M / 1444 H

**GAME ONLINE DALAM PERILAKU SOSIAL DAN KEAGAMAAN
REMAJA**

(Studi Kasus di Dusun Pahing Desa Sindangsari Kecamatan Sindangagung

Kabupaten Kuningan)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam (BKI)

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

AULIA NISA PRATIWI

NIM 1708306015

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

SYEKH NURJATI CIREBON

2022 M / 1444 H

ABSTRAK

Aulia Nisa Pratiwi (1708306015) Game Online Dalam Perilaku Sosial Dan Keagamaan Remaja (Studi Kasus di Dusun Pahing Desa Sindangsari Kecamatan Sindangagung Kabupaten Kuningan)

Game online sudah banyak diminati oleh para kalangan bahkan menjadi suatu budaya dalam aktivitas keseharian masyarakat indonesia khususnya remaja dan sudah banyak didukung beberapa dari televisi dan perusahaan, seperti perusahaan smartphone yang sudah mendukung para gamers agar lebih menikmati permainan game online dengan ruang penyimpanan yang lebih, juga didukung dengan jaringan internet. Sebagian remaja di dusun pahing bermain game online hanya untuk menghilangkan rasa jenuh atau mengisi waktu luang dan ada juga yang bermain game online karna ingin menjadi pro player seperti idolanya. Dampak game online ada dua yakni; dampak positif dan dampak negatif.

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis dampak game online dalam perilaku sosial dan keagamaan remaja. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian *field research* (penelitian lapangan) menggunakan pengamatan dalam bentuk studi kasus, observasi partisipan, teknik pengumpulan data melalui wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan faktor penyebab anak tertarik bermain game online diawali dengan coba-coba karena penasaran melihat teman sebayanya bermain game online sehingga ketagihan sampai sekarang dan juga dikarenakan jenuh dirumah kurangnya komunikasi dan pengawasan oleh orang tua. Orang tua yang mendampingi anak saat belajar, peka terhadap kebutuhan anak, melatih komunikasi anak, memberikan stimulasi untuk perkembangan sosial dan emosional anak. Sehingga akan berdampak positif dan negatif. Dampak positifnya anak dapat lebih berkonsentrasi, mampu bahasa inggris, dan mempererat silaturahmi selama wabah penyakit covid-19. Sedangkan dampak negatif anak melalaikan tugas sekolah, melalaikan ibadah sholat lima waktu, dan tidak mendengarkan nasihat orang tua. Keagamaan sangat penting untuk remaja sebagai pembekalan ilmu agar mengetahui hukum dan prinsip agama.

Kata Kunci : Game Online, Perilaku Sosial, Keagamaan Remaja

ABSTRACT

Aulia Nisa Pratiwi (1708306015) Game Online in the social and religious behaviors of youth (Case Study on the pahing village Sindangsari Subdistrict Sindangagung Regency Kuningan)

Game online have been popular even as a culture in the daily activities of indonesian especially teenagers and have been supported by some television and smartphone companies that support gamers to enjoy game online with more storage rooms than internet. Some youths on the pahing play game online just to break the ice or fill their spare time and stil athers play game online because the want to become pro players like their idols. The impact of game online is two; positive effects and negative effects.

The purpose of this study is to analyze the effects of game online in adolescents social and religious behaviors. The study is a qualitative study with a field study approach using observation in the form of case studies, participant observations, documen gathering techniques through interviews and documenting.

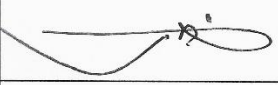
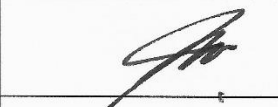
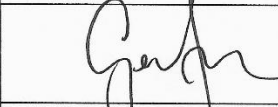
The result shows a factor in children's interest in playing game online in the begining out of curiosity as they see their peers play game online and are hooked to this day and also because of communication, provide stimulation for a child's social and emotional development. So it will have positive and negative effects. On the positive side. Children can concentrate more. Learn english, and acidiomize the covid-19 plague. While children negate school work. I neglected prayer five times and listened to the advice of my parents.religious importance is essential for youth as the debriefing of science to know religious laws and principles.

Kata Kunci : Game Online, Sosial Behavior, religious youth

PENGESAHAN

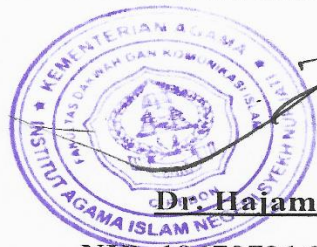
Skripsi yang berjudul “Game Online Dalam Perilaku Sosial Dan Keagamaan (studi kasus di Dusun Pahing Desa Sindangsari Kec. Sindangagung Kab. Kuningan)” oleh Aulia Nisa Pratiwi, Nim. 1708306015, telah dimunaqosahkan pada tanggal 27 Oktober 2022 dihadapan dewan penguji dan dinyatakan LULUS.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana sosial (S.Sos) pada jurusan Bimbingan Konseling Islam (BKI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Panitia Munaqosah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Drs. H. Muzaki, M.Ag NIP. 19660720 199903 1001	13/12 ²²	
Sekretaris Jurusan Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I NIP. 19830705 201101 1014	13/12 ²²	
Penguji I Drs. H. Muzaki, M.Ag NIP. 19660720 199903 1001	13/12 ²²	
Penguji II Bambang Setiawan, M.Pd NIP. 19890706 201801 1002	13/12 ²²	
Pembimbing I Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I NIP. 19830705 201101 1014	13/12 ²²	
Pembimbing II Dr. Arief Rachman, S. Sos, M.Si NIP. 19690927 200003 1003	13/12 ²²	

Mengetahui

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam



Dr. Hajam, M.Ag
NIP. 19670721 200312 1002

LEMBAR PERSETUJUAN

**Game Online Dalam Perilaku Sosial Dan Keagamaan (studi kasus di Dusun
Pahing Desa Sindangsari Kec. Sindangagung Kab. Kuningan)**

Disusun Oleh:

Aulia Nisa Pratiwi

NIM. 1708306015

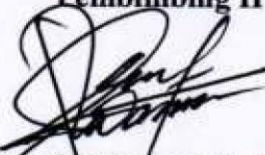
Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I
NIP. 19830705 201101 1014

Pembimbing II



Dr. Arief Rachman, S. Sos, M.Si
NIP. 19690927 200003 1003

Mengetahui

Ketua Jurusan BKI



***Drs. H. Muzaki, M.Ag**
NIP. 19660720 199903 1001

NOTA DINAS

Kepada

Yth. Ketua Jurusan BKI (Bimbingan Konseling Islam)

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Di,

Cirebon

Assalamu'alaikum Wr.Wb,

Setelah melakukan bimbingan, telah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi berikut ini:

Nama : Aulia Nisa Pratiwi

NIM : 1708306015

Judul : Game Online Dalam Perilaku Sosial Dan Keagamaan
(studi kasus di Dusun Pahing Desa Sindangsari Kec. Sindangagung Kab.
Kuningan)

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon untuk di munaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

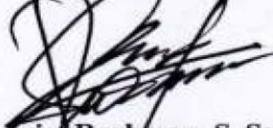
Cirebon, 29 September 2022

Pembimbing I



Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I
NIP. 49830705 201101 1 014

Pembimbing II



Dr. Ariel Rachman, S. Sos, M.Si
NIP. 19690927 200003 1003

OTENTITAS SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Aulia Nisa Pratiwi

NIM :1708306015

Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/ Bimbingan Konseling Islam

Judul : **GAME ONLINE DALAM PERILAKU SOSIAL
KEAGAMAAN REMAJA (Studi Kasus di Dusun Pahing
Desa Sindangsari Kecamatan Sindangagung Kabupaten
Kuningan)**

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana (S1) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah di cantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari ini terbukti bahwa skripsi ini mengandung unsur plagiasi, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 29 September 2022



Aulia Nisa Pratiwi

NIM.1708306015

RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Aulia Nisa Pratiwi
NIM : 1708306015
Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 10 Maret 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : WNI
Alamat : Jl. Kincir RT005
RW006 No. 31 Cengkareng Timur Jakarta Barat
No. Telp : 087847514581
Email : nissaaullia10@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SD : SD Negeri 03 Pagi Tegal Alur (2011)
2. MTS : MTS Negeri Sindangsari (2014)
3. MAN : MA Negeri 16 Jakarta Barat (2017)
4. S1 : IAIN Syekh Nurjati Cirebon

MOTTO

“Belajar ikhlas seperti matahari, dilihat ataupun tidak oleh orang lain dan dihargai ataupun tidak oleh orang lain dia tetap bersinar”

“Jika tidak bisa melakukan hal yang besar maka lakukan dari hal kecil namun dengan cara yang hebat” (Napolean Hill)



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Atas segala rahmat, dengan rasa bangga dan bahagia saya haturkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tuaku tersayang terimakasih banyak atas segala cinta, doa dan bersabar setiap langkahku yang selalu mengiringi dan terus memberiku support, semuanya begitu berharga dan tidak akan pernah terbalas dengan apapun sehingga saya bisa kuat berada di posisi ini.
2. Kakak tersayang Seno Prasetio, terimakasih selalu mendukung dan mendorongku untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Adik tersayang Nabila Azzahra, terimakasih selalu mendukung dan mendoakan teteh mu agar segera menyelesaikan skripsi ini.
4. Calon suamiku tersayang semoga kelak kamu bangga atas pencapaianku ini.
5. Sahabat tersayang Ervina Yuniar, Najiyatun Nuhya, Ita Febrianingrum, Putri Nur Pratiwi, Elva Elvinasari dan Diah Ainunazar terimakasih selalu ada di saat senang dan sedih, selalu memberikan dukungan dan semangat agar dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Teman-teman seperjuangan BKI angkatan 2017 khususnya kelas A, terimakasih telah menjadi keluarga baruku, pengalaman dan kenangan selama empat tahun bersama kalian akan menjadi hal yang selalu saya rindukan.
7. Teruntuk diriku sendiri terimakasih telah berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini demi menggapai cita-cita sebagai orang yang pantas dibanggakan keluarga.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, karena atas kuasa dan Ridha-Nya. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Rasulullah SAW, yang menjadi panutan bagi seluruh umat Islam di bumi ini. Juga kepada orang tua dan anaknya, para sahabatnya, serta orang-orang yang mengikuti jejak langkahnya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN**

KEAGAMAAN REMAJA KECAMATAN SINDANGAGUNG KABUPATEN

KUNINGAN. Adapun penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial Islam (S.Sos) Jurusan Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesan sempurna, oleh karena itu segala bentuk saran dan kritik penulisan diharapkan untuk membangun penulisan skripsi penelitian ini untuk lebih baik di masa yang akan datang.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak yang sangat berjasa untuk itu rasa terimakasih penulis sampaikan kepada berbagai pihak diantaranya :

1. Dr. H. Sumanta, M.Ag. Selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. Hajam, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syekh Nurjati.
3. Bapak Drs. H. Muzaki, M.Ag selaku ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam.
4. Bapak Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I selaku sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling Islam dan pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan ilmunya, dan memberikan bimbingan dan pengarahan.
5. Bapak Dr. Arief Rachman, S. Sos, M.Si. Selaku pembimbing II, terimakasih atas bimbingan dan dukungannya dalam menyusun skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Bimbingan Konseling Islam yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan juga memotivasi kepada penulis.

7. Orang tua tercinta dan wali penulis yang selalu mendukung dan mendoakan untuk kelancaran skripsi.
8. Teman-teman seperjuangan Jurusan Bimbingan Konseling Islam angkatan 2017 kelas A terimakasih untuk semua kebahagiaan dan pengalaman hidup yang sudah kalian berikan.
9. Serta pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas kebaikan Bapak, Ibu dan teman-teman sekalian. Penulis juga menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri penulis untuk itu segala saran dan kritik yang membangun penulis harapkan. Semoga proposal skripsi ini berguna untuk diri penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin

Cirebon, 29 September 2022

Aulia Nisa Pratiwi

NIM. 1708306015

DAFTAR ISI

Daftar isi

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
NOTA DINAS	v
OTENTITAS SKRIPSI	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	.xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian	6
F. Penelitian Terdahulu	7

G. Kerangka Teori	10
BAB II	15
KAJIAN TEORI	15
A. Game Online	15
C. Keagamaan Remaja	32
BAB III	43
METODOLOGI DAN DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	43
A. Metode Penelitian	43
B. Deskripsi Objek Penelitian	52
1. Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pemerintah Desa Sindangsari	52
2. Sejarah Singkat Desa Sindangsari	53
3. Visi & Misi.....	54
4. Tujuan	54
5. Kondisi Desa Sindangsari	55
BAB IV	61
GAME ONLINE DALAM PERILAKU SOSIAL DAN KEAGAMAAN REMAJA	61
A. Identifikasi Informan	63
B. Hasil Penelitian	79
BAB V	79
PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Table3.1 kisi-kisi instrumen wawancara	49
Table3.2 Tata Lahan atau Tanah	56
Table3.3 Batas Wilayah	56
Table 3.4 Kondisi Perekonomian	58
Table3.5 Tenaga Kerja.....	59
Table3.6 Kondisi Pendidikan	60
Table3.7 Kondisi Keagamaan Desa Sindangsari	61
Table 4.1PendampingOrang tua.....	73