

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang dewasa ini mengarah kepada perubahan di segala lapisan hidup bukan hanya mempunyai satu fungsi saja, akan tetapi tuntutan zaman menuntut teknologi untuk memiliki banyak fungsi sebagai keberlangsungan hidup manusia. Pada perangkat teknologi tersebut dalam tuntutannya sesuai dengan perkembangan zaman maka manusia terdorong untuk lebih banyak berkeaktifitas mengembangkan fungsi-fungsi perangkat teknologi. Internet yang saat ini berkembang dengan pesat merupakan salah satu terobosan yang besar hasil kreativitas manusia yang memiliki berbagai fungsi untuk keberlangsungan hidup manusia itu sendiri. Di antara fungsinya yaitu untuk memudahkan mendapat informasi, belanja bahkan sampai hal yang bersifat hiburan seperti *game online* (Ondang et al., 2020: 2).

Komunitas *gamers* adalah sekumpulan beberapa orang dalam satu kelompok yang memiliki hobi yang sama dalam memainkan *game* dengan jenis yang sama. Komunitas tersebut mendalami semua tentang *game* yang sama. Dalam satu komunitas tersebut mereka memiliki tujuan yang sama dan memikirkan hasil apa yang di dapat dari bermain *game online* (Safitri, 2020: 365).

Game pada permulaannya dikembangkan oleh akademik industry militer yang kemudian juga menciptakan internet. Sebelum adanya *game online*, biasanya *game* berada pada komputer yang tidak ada jaringan internetnya. Pada permulaan munculnya *game* pertama kali di tahun 1969 melalui komputer dan hanya bisa gunakan oleh 2 orang. Kemudian dengan kehadiran komputer yang mempunyai kemampuan *time-sharing* yang dimana pemain bisa lebih dari dua orang dan lokasinya pun bisa dimana saja tanpa harus berdekatan (*multiplayer Games*) (Febriany, 2022: 5).

Di zaman yang sangat modern ini, *game online* sudah tidak asing di telinga remaja dan di 10 tahun terakhir *game online* telah menyebar di mana-mana. *Smartphone* yang pada zaman sekarang ini semakin canggih juga terdapat aplikasi untuk mengunduh berbagai macam *game online* ataupun *offline* dan hal ini merupakan suatu perkembangan yang sangat besar karena *smartphone* mudah di bawa kemanapun tidak seperti komputer atau yang semacamnya (Efendi, 2020: 13).

Game online dapat diunduh atau diakses oleh semua orang karena alat yang digunakannya terhubung dengan jaringan internet, *game online* dalam memainkannya memakai jaringan internet. Kelebihan dari *game online* ini adalah di antara pemain dapat berkomunikasi dari jarak jauh bahkan sampai berbeda negara pun bisa berkomunikasi lewat *voice* ataupun *chatting*. Daya tarik dari *game online* dikarenakan pada layar perangkat mempunyai gambar dengan kualitas tiga dimensi dan permainan terasa semakin nyata (Adiningtias, 2017: 2).

Pada tahun 1998 *media analysis laboratory* memiliki hasil survei bahwa remaja adalah pengguna *game online* terbanyak. Hal tersebut dapat dilihat dari pengunjung rental *game online* yang memang kebanyakan di kunjungi oleh para remaja. Para pemain *game online* banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game* tanpa memperdulikan aktifitas lain, bahkan tak jarang para remaja tersebut sampai lupa akan waktu makannya (Syahrani, 2015: 3).

Fakta yang mengejutkan dari berbagai belahan dunia, bahwasannya *game online* tidak hanya dimainkan oleh para remaja, akan tetapi orang tua sekalipun juga ikut memainkan *game online*. Hal tersebut berdasarkan laporan terbaru dari yang mengungkapkan bahwa semakin banyak pemain *game online* di kalangan usia tua yang dimana ditunjukkan dengan peningkatan demografis meningkat hingga 32% sejak 2018 (Saputro, 2021).

Hal yang sudah lumrah bahwa dampak positif dan negatif selalu hadir dalam segala sesuatu termasuk *game online* sendiri. Jika dalam memainkan *game*

online bisa di batasi atau tidak sampai membuang-buang waktu maka bermain *game online* dapat menghasilkan dampak positif diantaranya yaitu mengembangkan otak yang berhubungan dengan kognitif (kecerdasan logika matematika), logika berfikir dan memecahkan masalah. Bukan hanya itu kemampuan dalam bahasa inggris pun juga meningkat, bahkan dalam bermain game sekarang ini tidak bisa dipandang sebelah mata, soalnya bermain *game online* bisa menjadi pekerjaan dan menghasilkan uang (Setiawan & Triyono, 2022: 3).

Seorang remaja kelahiran Banda Aceh yaitu Muhammad Ikhsan atau yang lebih di kenal dengan RRQ Lemon, lahir pada 30 desember 1998. Ia adalah seorang *Pro Player* pemain professional pada *game Mobile Legends Bang-Bang*. Dalam sebuah chanel youtube *Deddy Corbuzier Podcast* mengatakan bahwa gaji *pro player* bisa menyentuh angka ratusan juta rupiah, bahkan dia sendiri mengatakan dapat menghasilkan Rp 11,5 miliar dari bermain professional *e-sport* (Sunjoyo, 2022: Video Youtube).

Dampak positif bisa didapatkan dari *game online* jika dimainkan hanya untuk hiburan semata dari semua rasa jenuh setelah seharian bekerja, belajar atau untuk mencari nafkah. Akan tetapi pada faktanya hal tersebut tidak demikian jika di pandang oleh para orang tua remaja atau oleh orang yang tidak suka bermain *game* dengan anggapan bahwa *game online* dimainkan dengan mengikis waktu produktif, sehingga seseorang sampai pada tahap kecanduan *game online*. Dalam hal ini remajalah yang lebih mudah terbawa sampai kecanduan daripada orang dewasa, karena usia remaja berada di dalam masa ketidak stabilan pendirian, dalam hal apapun yang di rasa itu baru jika tidak di awasi akan lebih mudah terjerumus. Sebagai faktanya terdapat remaja yang berasal dari Taiwan harus meninggal dunia jkarena bermain *game online* dengan durasi 40 jam tanpa henti. Kemudian di Indonesia tepatnya di Banyumas terdapat 10 anak dengan gangguan mental akibat dari kecanduan bermain *game online* lalu melakukan terapi di RSUD Banyumas (Novrialdy, 2019: 2).

Game online merupakan permainan baru dalam ranah islam. Belum pernah sebelumnya dibicarakan oleh para ulama terdahulu. Akan tetapi sebagai perbandingan para ulama terdahulu telah membahas hukum bermain catur. Kebanyakan para ulama memperbolehkannya karena mengedepankan kekuatan pikiran. Dari hal tersebut seperti halnya bermain catur, bermain *game online* boleh dilakukan. Akan tetapi jika pada kenyataannya bermain *game online* dapat menimbulkan kelalaian pada seseorang atau mengarahkan kepada yang diharamkan seperti perjudian, maka *game online* jadi haram (Gazali, 2021: Artikel NU Online).

Semua permainan (*game*) yang menimbulkan pengaruh positif mempunyai hukum boleh. Boleh dalam hal ini bisa mubah atau makruh. Sudah barang tentu bahwa harus mempunyai dampak positif khususnya bagi diri pemain dan umumnya bagi kehidupan sosial di masyarakat. Pada intinya, semua *game* yang bisa melatih kecerdasan otak maka hukumnya boleh di mainkan (makruh atau mubah) (Sri, 2023: 7).

Pada zaman sekarang ini maraknya pembahasan mengenai *game online* seakan-akan menyudutkan bahwa *game online* tersendiri kehadirannya memberikan dampak negatif. Mengenai hal tersebut penulis berpandangan lain tentang *game online*, bahwa kehadiran *game online* merupakan sebuah anugerah yang tidak bisa di bantahkan kehadirannya karena itu hasil karya manusia yang didalamnya pasti memiliki dampak positif.

Pada dasarnya semua kegiatan yang dilakukan secara berlebihan tentu saja tidak baik untuk kesehatan, baik itu kesehatan fisik atau kesehatan mental dan sudah tentu juga jika berlebihan terhadap sesuatu kegiatan maka akan berkurang terhadap sesuatu yang lain. Seperti contohnya berlebihan melakukan olah raga seperti melakukan olah raga sepak bola untuk kompetisi di sekolah maka akan tertinggal juga mata pelajaran di sekolah. Hal tersebut sama halnya dalam bermain *game online* akan lebih buruk jika dimainkan secara berlebihan. Maka dari itu untuk membangun generasi bangsa yang berkualitas di tengah gempuran hadirnya *game online* maka perlu adanya perhatian khusus untuk

menangani masalah ini, seperti contohnya kontrol yang dilakukan oleh orang tua atau guru-guru jika di sekolah (Simanjuntak, 2019: 107).

Beberapa hal positif dari memainkan *game* online jika terkontrol dalam penggunaannya yaitu, menambah kekuatan berkonsentrasi, menambah kemampuan kerjasama, mengurangi stres, memperluas pertemanan, menambah kosa kata dan kemampuan berbahasa asing, mengasah otak yang di arahkan ke *problem solving*, meningkatkan kesabaran, jika dalam kontrol bisa meningkatkan kesehatan mental yang lebih baik dan bahkan bisa untuk menghasilkan uang (Saputra, 2022: 1).

Game online bisa dikiaskan seperti berkuda karena keduanya sama sama menggunakan keterampilan tingkat tinggi yang menggunakan konsentrasi dan secara fisiknya menggunakan jari. Dalam berkuda memegang tali kendali begitupun juga dalam bermain *game online* memegang perangkat yang di mainkan juga oleh jari.

Game online merupakan bentuk keterampilan masa kini jika di fungsikan sebagai kegiatan yang terkontrol dan bisa juga di fungsikan sebagai keterampilan untuk bertahan hidup jika pemain mengorientasikan *game* sebagai ladang bisnis. Berbagai bentuk keterampilan di zaman Rasulullah SAW terdapat keterampilan yang juga difungsikan sebagai bentuk untuk bertahan hidup. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW yang berbunyi:

أَخْبَرَ مُحَمَّدُ بْنُ وَهْبٍ الْحَرَّابِيُّ، عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سَلَمَةَ، عَنْ أَبِي عَبْدِ الرَّحِيمِ قَالَ: حَدَّثَنِي
عَبْدُ الرَّحِيمِ الزُّهْرِيُّ، عَنْ عَطَاءِ بْنِ أَبِي رَحٍ قَالَ: رَأَيْتُ جَابِرَ بْنَ عَبْدِ رَجَابٍ بْنَ
عُمَيْرِ الْأَنْصَارِيِّ يَرْمِيَانِ فَقَالَ أَحَدُهُمَا: لِصَاحِبِهِ سَمِعْتُ رَسُولَ صَلَّى عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
يَقُولُ: كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ فِيهِ ذِكْرٌ فَهُوَ لَهُوٌ وَلَعِبٌ إِلَّا أَرْبَعٌ، مُلَاعَبَةُ الرَّجُلِ امْرَأَتَهُ،
وَ دَيْبُ الرَّجُلِ فَرَسَهُ، وَمَشْيُهُ بَيْنَ الْعَرَضَيْنِ، وَتَعْلِيمُ الرَّجُلِ السَّبَّاحَةَ

Muhammad bin Wahb Al Harrānī mengabarkan kepadaku, dari *Muhammad bin Salamah*, dari *Abū 'Abdirrahīm*, ia berkata: '*Abdurrahīm Az-Zuhri* menuturkan kepadaku, dari '*Aṭā bin Abī Rabāh*, ia berkata: aku melihat *Jābir*

bin ‘Abdillah dan Jābir bin ‘Umair Al-Anṣārī sedang latihan melempar. Salah seorang dari mereka berkata kepada yang lainnya: aku mendengar Rasulullah Ṣallallahu‘alaihi Wasallam bersabda: “setiap hal yang tidak ada zikir kepada Allah adalah lahwun (kesia-siaan) dan permainan belaka, kecuali empat: candaan suami kepada istrinya, seorang lelaki yang melatih kudanya, latihan memanah, dan mengajarkan renang” (Aḥmad bin Syu‘aib an-Nasa‘i, 1996: 8890).

keterangan hadis di atas Al-Munāwi dalam karyanya yaitu kitab *Faiḍul Qadīr* kegiatan melatih kuda di posisikan sebagai memenangkan sebuah peperangan.

Berikut keterangan dari Al-Munāwi:

(أو ديه فرسه) أي ركوبها وركضها والجولان عليها بنية الغزو وتعليمها ما يحتاج مما يطلب في مثلها . وفي معنى الفرس : كل ما يقاتل عليه

“Yang dimaksud dengan ‘melatih kuda’ adalah menaikinya, memacunya, dengan melakukan perjalanan dengannya serta mengajari kuda tersebut beberapa hal yang diperlukan. Adapun mak na kuda adalah setiap kendaraan yang digunakan untuk berperang” (Al-Munāwi, 2001: 628).

Kalimat yang disampaikan oleh Al-Munāwi tersebut kuda dapat disimpulkan sebagai keterampilan dan alat perang di zaman Rasulullah SAW. Sudah tentu beda konteksnya di zaman sekarang yaitu zaman serba canggih. Untuk remaja karena yang familiar adalah *game* online maka harus bisa digunakan sebagai keterampilan atau keahlian yang harus digunakan kepada hal positif seperti menghasilkan uang, mempercepat pemecahan masalah dan lain sebagainya.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan penulis tertarik untuk mengkaji lebih jauh, terkait bagaimana tanggapan para *gamers* tentang hadis keterampilan berkuda dan bagaimana pendapat para *gamers* tentang relevansi antara *game online* dan hadis keterampilan berkuda. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul **“Hadis Keterampilan Berkuda di Komunitas Gamers Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang menjadi fokus pembahasan adalah:

1. Bagaimana pemahaman para *gamers* di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang terhadap hadis keterampilan berkuda?
2. Bagaimana relevansi bermain *game online* dengan keterampilan berkuda menurut para *gamers* di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian diantaranya:

1. Untuk mengetahui bagaimana pemahaman para *gamers* di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang terkait hadis keterampilan berkuda.
2. Untuk mengetahui relevansi bermain *game online* dengan keterampilan berkuda menurut para *gamers* di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang.

D. Manfa'at Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfa'at seminimalnya dalam dua aspek:

1. Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan serta pemahaman yang lebih mendalam tentang pemahaman hadis keterampilan dalam berkuda yang dikisahkan *game online*.

2. Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu mengedukasi umat Islam khususnya para pembaca terkait bagaimana menghidupkan hadis Nabi dalam

kehidupan sehari-hari terutama hadis keterampilan yang di zaman ini keterampilan sudah dalam berbagai bentuk.

E. Tinjauan Pustaka

1. Kajian terdahulu yang di ambil penulis adalah skripsi karya Sepri Ridho yang berjudul “*Game Online dan Religiusitas Remaja*”. Jenis penelitian ini yaitu *field research*, teknik pengumpulan datanya melalui pengamatan, wawancara yang didokumentasikan. Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan sosiologis dengan metode kualitatif. Dalam penelitian ini *game online* dipahami sebagai permainan yang berdampak negatif, hal itu karena dari penelitian nya menemukan hasil bahwa pengguna *game online* di dominasi oleh remaja yang dimana remaja mulai meninggalkan ibadah shalat 5 waktu, akhlak yang buruk terhadap orang tua juga sudah tidak mau terlibat dengan kegiatan keagamaan (Ridho, 2018: 3).

Perbedaannya dengan hasil penelitian Sepri Ridho yaitu penelitian Sepri Rhido menampilkan kebanyakan dampak yang negatif terhadap permainan *game online* terhadap religiusitas sedangkan pada penelitian ini yaitu menampilkan bahwa *game online* juga memiliki dampak positif dari pengelolaan yang baik.

2. Skripsi yang di tulis oleh Siti Yuniar yang berjudul ”Kontekstualisasi *Al-Lahwu Al-Bāṭil* Pasa *Game Online* (Kajian Ilmu Ma’anil Hadis)”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan bentuk kajian Pustaka dan mempunyai metode pendekatan hermeneutik. Hasil dari kajian ini menampilkan bahwa hadis tentang *al-lahwu al-bāṭil* adalah *ṣaḥiḥ* oleh karena sanad dan matannya tidak ada yang cacat. Penulis skripsi ini memberikan konstektualisasi hadis nya dengan penjelasan bahwa *game online* merupakan bagian dari permainan yang batil karena terdapat unsur kelalaian juga kebatilan misalnya berjudi, permainan dadu juga undian serta dapat merendahan kepribadian orang yang memainkannya (Yuniar, 2022: 14).

Penelitian tersebut berbeda dengan yang akan peneliti lakukan yaitu skripsi karya yuniar termasuk pada kajian ma'anil hadis dan yang akan peneliti lakukan termasuk kajian dengan menggunakan teori resepsi.

3. Skripsi karya Lasykar Amin dengan judul “Bermain *Game Online* Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam”. penelitian ini memakai metode kualitatif dan bentuk kajiannya yaitu kajian kepustakaan dengan pendekatan normatis sosiologis. Adapun hasil dari penelitian ini menemukan bahwa *game online* memiliki hukum boleh dimainkan, namun kebolehan tersebut tergantung pada orang yang memainkannya apakah berdampak buruk atau tidak. Selain itu penelitian ini juga menemukan bahwa memberikan nafkah kepada keluarga dari hasil *game online* halal di lakukan jika tidak ada kemudharatan atau sesuatu hal yang mengharamkannya (Amin, 2021: 8)

Terdapat perbedaan dengan hasil karya di atas yaitu terletak pada fokus penelitian. Penelitian di atas lebih fokus kepada hukum dari mendapatkan penghasilan dari *game online* sedangkan pada penelitian ini fokusnya terhadap bagaimana cara para *gamers* merespon suatu hadis.

4. Ragil Nur Azis membuat skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan *Self Esteem* Remaja *Gamers* di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang”. Metode pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jumlah 50 responden terpilih dengan dipilih menggunakan *purposive sampling*. Pengumpulan datanya bermetode angket yang berupa skala yang sudah diuji. Hasil dari penelitian ini yaitu mengetahui bahwa tingkat kecanduan para *gamers* di kota malang ada pada kategori sedang berprosentase 48%. Namun hubungan antara *game online* dengan *self esteem* berkategori sedang dengan prosentase 56%. Jadi dalam penelitian ini pada intinya *self esteem* dan kecanduan *game online* memiliki hubungan yang erat yang mengarah kepada hal negatif (Azis, 2021: 2).

Perbedaan yang sangat signifikan dengan hasil karya Ragil Nur Azis yaitu hasil karyanya menyimpulkan kenegatifan tanpa melihat sisi positif. Sedangkan pada penelitian ini berusaha melihat sisi positif dan hal itu bisa dilihat dengan menggunakan teori resepsi.

5. Jurnal hasil karya dari Muhammad Norhadi dengan judul “*Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al-Syari’ah*”. Penelitian ini berjenis penelitian kepustakaan menggunakan metode kualitatif. Deskriptif analisis merupakan teknis dari pengumpulan datanya dengan pendekatan hukum islam yuridis normatif. Teori yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teori maqashid al syariah. Hasil dari penelitian ini yaitu *game online* maupun *offline* memiliki tiga hukum yaitu mubah, makruh dan haram. Dengan alasan dihukumi mubah jika tidak mengganggu aktivitas utama, makruh jika mengganggu aktivitas utama dan di hukumi haram jika sampai meninggalkan kewajiban, belajar, ibadah dan lain sebagainya (Norhadi, 2022: 1).

Perbedaan ini terletak pada fokus penelitian yang dimana penelitian karya Muhammad Norhadi berfokus pada hukum dari memainkan *game online* sedangkan yang akan peneliti lakukan berfokus pada kajian dengan teori resepsi dan mendengar respon *gamers* dari *game online* yang dikorelasikan dengan hadis keterampilan.

6. Jurnal karya Devi Erlistiana yang berjudul “Efektifitas Olahraga 3B (Berenang, Berkuda, Berpanah) Sebagai Sarana Dakwah Islam” pada penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa olahraga 3B merupakan olahraga sebagai sarana dakwah yang cocok dan efektif di era ini karena keumuman masyarakat menyukai bidang olahraga sebagai solusi untuk menghilangkan kejenuhan (Erlistiana et al., 2020: 1).

Perbedaan dengan penelitian tersebut terletak pada pengkiaskan dimana yang akan peneliti lakukan berusaha mengkiaskan olahraga berkuda dengan *game online*.

7. Jurnal karya Muhammad Rizki Saputra yang berjudul “Kaitan Olahraga Berkuda Dengan Agama Islam” dari penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa olahraga berkuda menjadi salah satu pilihan olahraga yang dapat meningkatkan keseimbangan yang juga merupakan bagian dari praktik keagamaan dalam islam dengan penekanan pada penjagaan kesehatan tubuh juga mental, serta menggunakan nikmat Allah SWT dengan sebaik-baiknya yang juga merupakan prinsip-prinsip dasar agama islam (M. R. Saputra et al., 2023: 2).

Perbedaan dengan penelitian tersebut yaitu hasil karya Muhammad Rizki Saputra terletak pada maksud dan tujuannya. Hasil karya Muhammad Rizki Saputra bertujuan bahwa olahraga berkuda merupakan salah satu olahraga yang menampilkan prinsip-prinsip dasar agama islam, sedangkan yang akan peneliti lakukan bahwa ada prinsip dasar islam yang terdapat dari penggunaan *game online*.

F. Kerangka Teori

1. Teori Resepsi

Stuart Hall adalah orang pertama yang memperkenalkan teori resepsi. Teori ini biasanya digunakan untuk analisis khalayak yang dikombinasikan dengan analisis resepsi. Stuart Hall memandang penerimaan dan makna audiens sebagai adaptasi dari Model *Encoding-Decoding*, model komunikasi yang ia temukan pada tahun 1973. Tidak seperti teori media lain yang memungkinkan adanya pemberdayaan khalayak, Stuart Hall berpendapat bahwa khalayak bergantung pada konteks sosial mereka sendiri dan berpotensi mengubah pesan mereka melalui tindakan kolektif.

Menurut beberapa ahli yang mengkaji tentang Teori Resepsi :

1. Althusser merupakan teks yang memanfaatkan ideologi bertujuan melakukan pemanggilan (*healling*) kepada subyek (khalayak sasaran) dan ketika khalayak sasaran tersebut terpanggil berarti dia telah memosisikan dirinya sebagai subyek dan siap pula tertundukkan dengan ritual-ritual

tertentu. Karena itu penting untuk mengetahui bagaimana teks yang ada di media mencoba menggiring khalayak (subyek) ke arah pembacaan tertentu sesuai kebutuhan media. (Althusser:1984:47-49).

2. Ien Ang menyatakan analisis resepsi meneliti bagaimana khalayak mengkonstruksi makna keluar dari yang ditawarkan oleh media. Asumsi awal yang dikemukakan oleh Ien Ang, makna di dalam media bukanlah suatu yang tidak bisa berubah atau inheren di dalam teks. Media teks memunculkan makna hanya pada saat resepsi, adalah ketika teks itu di baca, di lihat atau di dengar. Dengan kata lain, khalayak dipandang sebagai produser makna, tidak hanya konsumen isi media, Mereka menginterpretasi teks media dengan cara yang sesuai dengan pengalaman subjektif yang berkaitan dengan situasi tertentu. Analisis resepsi tidak langsung ditujukan kepada individu yang mencoba memaknai sebuah teks tetapi juga makna sosial yang melingkupinya (Storey, 1993).
3. Antariksa, para penggagas kajian resepsi mengatakan bahwa makna dominan yang diajukan oleh para produsen teks, belum bisa dipastikan merupakan makna apa yang akan diambil atau dipahami oleh para pembaca atau khalayak yang sesungguhnya. Artinya, khalayak merupakan pencipta makna yang aktif dalam hubungannya dengan teks. Mereka menerapkan berbagai latar belakang sosial dan kultural yang diperoleh sebelumnya untuk membaca teks, sehingga khalayak yang memiliki karakteristik berbeda-beda dalam memaknai suatu teks yang sama tetapi pemaknaan yang di hasilkan akan secara berbeda pula.

Memahami pesan juga merupakan praktek yang problematik, bagaimanapun itu tampak transparan dan alami. Pengiriman pesan secara satu arah akan selalu mungkin untuk diterima atau dipahami dengan cara yang berbeda. Peristiwa yang sama dapat dikirimkan atau diterjemahkan lebih dari satu cara. Pesan selalu mengandung lebih dari satu potensi pembacaan. Tujuan pesan dan arahan pembacaan memang ada, tetapi itu tidak akan bisa menutup hanya menjadi satu pembacaan saja: mereka masih polisemi (secara prinsip masih memungkinkan munculnya variasi interpretasi). Model teori ini menyatakan bahwa makna yang

dikodekan (*encoded*) oleh pengirim dapat diartikan (*decoded*) menjadi hal yang berbeda oleh si penerima. Pengirim akan mengirimkan makna sesuai dengan persepsi dan tujuan mereka, sedangkan penerima menerjemahkan pesan atau makna sesuai dengan persepsi mereka. Hal ini dipengaruhi berbagai faktor. “Teori ini mengacu pada bagaimana khalayak melakukan decoding pada seluruh isi yang disampaikan media dalam hubungannya berinteraksi dengan makna dari pesan yang disampaikan” (McQuails, 2004: 326).

Dalam teori ini, kode yang digunakan (*encode*) dan yang disandi balik (*decode*) tidak selalu berbentuk simetris. Derajat simetris dalam teori ini diartikan sebagai derajat pemahaman dan kesalahpahaman dalam pertukaran pesan dalam proses komunikasi, tergantung pada reaksi simetris atau tidak yang terbentuk antara *encoder* (komunikator) dan *decoder* (komunikan). Posisi *encoder* (komunikator) dan *decoder* (komunikan) jika dipersonifikasikan menjadi pembuat dan penerima pesan.

Menurut Stuart Hall, khalayak melakukan *decoding* pesan media melalui tiga kemungkinan posisi:

- a. *Dominant hegemonic position* (Posisi Hegemonik Dominan) Stuart Hall menjelaskan Hegemoni Dominan sebagai situasi dimana “*the media produce the message; the masses consume it. The audience reading coincide with the preferred reading*” (media menyampaikan pesan, khalayak menerimanya. Apa yang disampaikan media secara kebetulan juga disukai oleh khalayak). Jadi di posisi ini khalayak akan menerima makna secara penuh yang dikehendaki oleh pembuat program atau pesan tersebut. Dengan kata lain, program atau pesan yang telah dibuat dan disampaikan oleh media, benar benar dapat diterima dengan baik oleh khalayak.
- b. *Negotiated position* (Posisi Negosiasi) Diposisi ini khalayak akan menerima ideologi dominan dan menolak untuk menerapkannya pada kasus-kasus tertentu. Seperti yang dikatakan oleh Stuart Hall; “*the audience assimilates the leading ideology in general but opposes its application in specific case*”. Khalayak akan menerima ideologi secara umum tapi akan menolak

menerapkannya jika terdapat perbedaan dengan kebudayaan mereka. Lebih jelasnya, khalayak akan menolak suatu program atau pesan yang dibuat jika tidak sesuai dengan keyakinan khalayak.

- c. *Opositional position* (posisi oposisi) Didalam posisi oposisi ini, audiens atau khalayak menolak makna yang diberikan oleh media dan menggantikannya dengan makna pemikiran mereka sendiri sesuai dengan pemikiran mereka terhadap isi media tersebut. Dalam hal ini, khalayak tidak menerima bahkan benar benar menolak program yang dibuat dan disampaikan oleh media.

Menurut Althusser teks dengan memanfaatkan ideologi melakukan pemanggilan (*healling*) kepada subyek (khalayak sasaran) dan ketika khalayak sasaran tersebut terpanggil berarti dia telah memposisikan dirinya sebagai subyek dan siap pula tertundukkan dengan ritual-ritual tertentu. Karena itu penting untuk mengetahui bagaimana teks yang ada di media mencoba menggiring khalayak (subyek) ke arah pembacaan tertentu (Althusser:1984:47-49)

Secara etimologi resepsi berasal dari bahasa latin yang memiliki arti penerimaan pembaca atau penyambutan pembaca. Sedangkan resepsi dilihat dari terminologinya merupakan ilmu keindahan yang disandarkan pada dasar respon pembaca terhadap karya sastra. Definisi tersebut maka penulis menarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan teori resepsi adalah sebuah ilmu yang membahas tentang bagaimana seorang pembaca merespon teks dan memahaminya dengan apa adanya sesuai kemampuan apa yang dikuasainya (Abshor, 2019: 3).

Hadis yang dipahami menghasilkan respon juga reaksi dari pembaca yang menyebabkan terbentuknya perilaku. seorang pembaca Hadis memiliki tujuan tertentu sama halnya seperti memahami karya sastra yang dikonsumsi dengan menikmati dari berbagai sisi keindahannya. Setelah dikonsumsi dan menikmati berbagai keindahan tersebut maka pembaca juga berperan dalam menentukan makna dan nilai dari sebuah teks hadis. Sehingga hadis memiliki nilai keindahan yang disebabkan oleh adanya peran pembaca yang memberi nilai

juga makna berbeda. Hal ini berarti bahwa peran pembaca menjadi teori resepsi Hadis yang dipahami untuk dijadikan berbagai macam kepentingan, oleh karena akibat adanya pembaca akan menentukan makna sebuah hadis, maka dari itu makna teks hadis ditentukan juga oleh situasi historis dari si pembaca (Abshor, 2019: 4).

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan teori resepsi tentang *game online* di mana penulis mengesampingkan pengetahuan-pengetahuan tentang dampak-dampak dari memainkan *game online* baik itu yang positif maupun yang negatif.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu jenis penelitian dengan yang menghasilkan beberapa penemuan tanpa dihasilkan tanpa perhitungan statistik. Menurut Strauss dan Corbin, penelitian ini adalah penelitian yang bisa digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, Gerakan social, hubungan kekerabatan dan lain sebagainya (Nurgrahani, 2018: 3).

Penelitian lapangan (*Field Research*) merupakan jenis penelitian yang menggunakan teori resepsi. Penelitian lapangan atau penelitian kualitatif mewajibkan penelitiannya mengamati dan berpartisipasi secara langsung pada penelitian skala sosial yang kecil termasuk budaya setempatnya juga diamati (Maros et al., 2018: 6).

Penelitian ini difokuskan pada fenomena sosial yang terjadi pada pemain *game online* (*Gamers*) di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang dengan menganalisis respon terhadap hadis keterampilan berkuda dan respon terkait dengan relevansi antara berkuda dan bermain *game online*.

2. Sumber Data Penelitian

a. Data Premier

Kegiatan observasi merupakan sumber data primer pada penelitian ini dengan cara melakukan wawancara kepada beberapa komunitas *gamers* yang ada di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan secara tidak langsung yaitu dari studi kepustakaan (*library research*) baik berupa buku, jurnal, kitab hadis, youtube, artikel di sebuah web terpercaya dan lain sebagainya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian (*research*) ini mengumpulkan data dengan cara sebagai berikut:

a. Observasi lapangan

Dalam kegiatan observasi, peneliti melakukan penamatan terhadap dua bagian, di antaranya yaitu: tempat dan komunitas *gamers*. Penelitian ini bertempat di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang.

b. Wawancara Tidak Terstruktur

Adapun pokok permasalahannya mewawancara para *gamers* tentang bagaimana pemahaman hadis keterampilan dan pengaruh terhadap *game online* setelah memahami hadis keterampilan.

c. Dokumen

Dokumen didapatkan dengan menampilkan berbagai foto, arsip, dan peta wilayah tempat berlangsungnya kegiatan observasi yang tentunya memiliki kegunaan sebagai pendukung hasil dari observasi dan wawancara.

4. Teknik Analisis Data

Pada analisis data penelitian ini akan dicantumkan seluruh hasil dari observasi, wawancara juga dokumen yang diperoleh peneliti di lapangan, yang kemudian dianalisis menggunakan teori resepsi. Pada analisis data ini peneliti

akan menggunakan tiga Langkah, yaitu: kesalingan, kerja sama dan tolong menolong dalam menganalisis terhadap pemahaman para *gamers* mengenai keterampilan. Selanjutnya data yang sudah dianalisis kemudian direduksi dan disajikan lalu pada langkah terakhir yaitu menarik kesimpulan serta verifikasi data indikator resepsi.

H. Sistematika Pembahasan

Supaya memudahkan memahami penyajian *research* ini, penulis menyediakan struktur sistematis yaitu:

Bab satu, pada bab ini terdapat pendahuluan yang menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian serta sistematika pembahasan.

Bab dua merupakan pemaparan diskursus pemahaman hadis terkait berkuda, game online serta penjelasan yang meliputi syarah, takhrij dan makna kontekstual hadis keterampilan berkuda.

Bab tiga, menampilkan data yang didapatkan dari lingkungan tentang gambaran umum Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang dengan beberapa cakupan yaitu: letak geografis, demografi juga kondisi sosio kultural dengan cakupan kondisi sosial, budaya, adat, kondisi keberagamaan di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang dan komunitas *gamers* di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang.

Bab empat, hasil penelitian tentang pemahaman hadis keterampilan berkuda para *gamers* di Desa Cijengkol dan relevansi game online dan keterampilan berkuda pandangan para *gamers* di Desa Cijengkol Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang.

Bab lima, Memaparkan penutupan yang berisi tentang simpulan dan saran.

