

**KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA DALAM
MENGATASI REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE DI
DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KECAMATAN
SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam**

DISUSUN OLEH

SANDI ANDIKA PUTRA

NPM : 1741010233

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2022 M**

**KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA DALAM
MENGATASI REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE DI
DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KECAMATAN
SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**DISUSUN OLEH
SANDI ANDIKA PUTRA
NPM : 1741010233**

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

**Pembimbing I : Dr. Jasmadi, M.Ag
Pembimbing II : Dr. Khairullah, S. Ag., M.A**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2022 M**

ABSTRAK

Komunikasi Dakwah orang tua merupakan hal yang sangat penting dilakukan, untuk memberikan pengertian, bimbingan dan pengawasan terhadap anak dengan berlandaskan dengan nilai-nilai dan norma yang bersumber pada ajaran islam guna menciptakan keluarga yang baik untuk kedepannya. Karena dengan melaksanakan ajaran yang sesuai dengan ajaran islam, maka kehidupan yang bahagia dunia dan akhirat akan tercapai. Permasalahan yang diambil dalam penelitian ini adalah bagaimana Komunikasi Dakwah Orang Tua Dalam Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Komunikasi Dakwah Orang Tua Dalam Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (Field Research). Penelitian ini di analisis dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dengan metode pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian menunjukkan bahwa remaja mulai mengenal game online berawal dari pengaruh teman-temannya. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak dalam bermain game online menyebabkan anak tidak dapat mengontrol diri dalam bermain game online yang akhirnya menyebabkan kecanduan sehingga berdampak pada perubahan perilaku negatif. Dalam upaya mengatasi remaja kecanduan game online orang tua melakukan komunikasi dakwah dengan cara menasehati anak dengan perkataan yang baik dan mengarahkan untuk mengikuti kegiatan yang lebih bermanfaat agar dapat meminimalisir kegiatan anak dalam bermain game online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi dakwah yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi Remaja kecanduan game online dapat mengurangi konsentrasi anak dalam bermain game online dan terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Maka dapat disimpulkan komunikasi dakwah yang dilakukan orang tua dalam upaya mengatasi Remaja kecanduan game online efektif.

Kata Kunci : Komunikasi Dakwah, Kecanduan, Game Online

ABSTRACT

Parental da'wah communication is a very important thing to do, to provide understanding, guidance and supervision of children with values and norms that are based on Islamic teachings in order to create a good family for the future. Because by carrying out the teachings in accordance with Islamic teachings, a happy life in this world and the hereafter will be achieved. The problem taken in this research is how the communication of Parental Da'wah in Overcoming Teenagers Addicted to Online Games in Simpang Rowo Hamlet, Dadapan Village, Sumberejo District, Tanggamus Regency.

This study aims to determine how Parental Da'wah Communication in Overcoming Teenagers Addicted to Online Games. This research uses the type of field research (Field Research). This study was analyzed using descriptive qualitative research methods. With the method of data collection observation, interviews and documentation. The results of the study show that teenagers start to get to know online games starting from the influence of their friends. Lack of parental supervision of children in playing online games causes children to not be able to control themselves in playing online games which ultimately causes negative behavior changes. In an effort to overcome teenagers who are addicted to online games, parents communicate da'wah with good words and direct them to participate in more useful activities in order to minimize children's activities in playing online games.

The results showed that the da'wah communication carried out by parents in overcoming teenagers addicted to online games can reduce children's concentration in playing online games and there is a change in better behavior. So it can be said as a da'wah communication carried out by parents in an effort to deal with teenagers addicted to online games effectively.

Keywords: Da'wah Communication, Addiction, Online Game



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Alamat : Jl. Letkol.H.Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, 35131. Telp.(0721)704030 e-mail : fdikuinril@gmail.com

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SANDI ANDIKA PUTRA
NPM : 1741010233
Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Menyatakan Bahwa skripsi yang berjudul **“KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA DALAM MENGATASI REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KECAMATAN SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS“** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi

Bandar Lampung, 4 Januari 2022

Penulis,



Sandi Andika Putra
NPM. 1741010233



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat : Jl. Letkol.H.Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, 35131. Telp.(0721)704030

e-mail : fdikuinril@gmail.com

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA DALAM
MENGATASI REMAJA KECANDUAN GAME
ONLINE DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA
DADAPAN KECAMATAN SUMBEREJO
KABUPATEN TANGGAMUS**

Nama : Sandi Andika Putra

NPM : 1741010233

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam siding Munaqosyah

Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri

Raden Intan Lampung Bandar Lampung, 4 Januari 2022

Pembimbing I,

Pembimbing II

Dr. Jasmadi, M.Ag.
NIP. 196106181990031003

Dr. Khairullah, S. Ag, MA
NIP. 197303052000031002

**Menyetujui,
Ketua Jurusan, Komunikasi dan Penyiaran Islam**

M. Apun Syaripudin, S.Ag, M.Si
NIP. 197209291998031003



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat : Jl. Letkol.H.Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, 35131. Telp.(0721)704030
e-mail : fdikunril@gmail.com

PENGESAHAN

**Skripsi dengan Judul “ KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA
DALAM MENGATASI REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE
DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KECAMATAN
SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS “ disusun oleh Sandi
Andika Putra, NPM: 1741010233, Program studi Komunikasi dan
Penyiaran Islam (KPI). Telah di ujikan dalam sidang Munaqosyah di
Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung pada
Hari/Tanggal: Kamis / 13 Januari 2022.**

Tim Penguji

Ketua Sidang : M. Apun Syaripudin, S.Ag, M.Si

Sekretaris Sidang : Ade Nur Istianti, M.I.Kom

Penguji Utama : Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si

Penguji Pendamping I : Dr. Jasmadi, M.Ag

Penguji Pendamping II : Dr. Khairullah, S. Ag, MA

**Mengetahui
Dekan Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi**

Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si
NIP. 196104091990031002

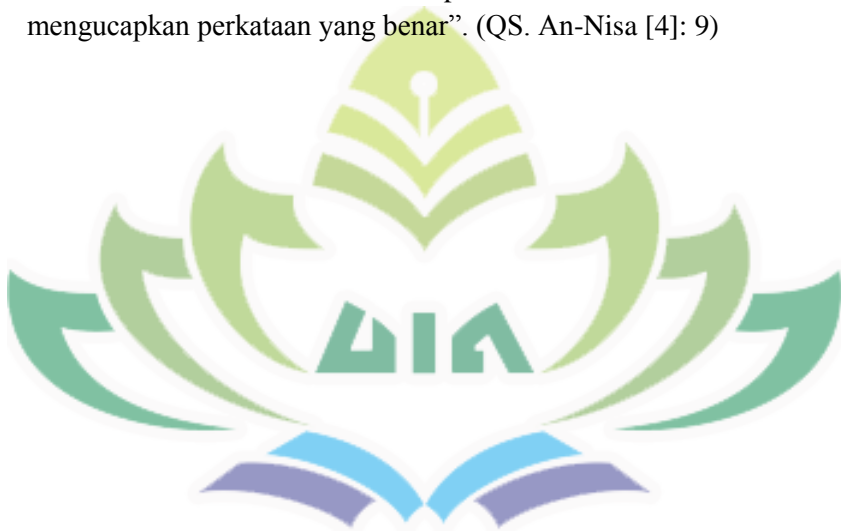


MOTTO

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا

اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٩﴾

Artinya : “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar”. (QS. An-Nisa [4]: 9)



PERSEMBAHAN

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Allah SWT, beserta Nabi Muhammad SAW. Lantunan Al-Fatihah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan do'a dalam syukur yang tiada terkira, terimakasihku untukmu. Kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Narwanto dan Ibu Atun Kusnia, yang senantiasa menyayangi dengan setulus hati. Terimakasih atas doa'a, pengorbanan, dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada adikku Miftahul Jannah dan David Afham AS-Sidiq yang selalu memberikan motivasi dan keceriaan sehingga memberikan semangat dalam berjuang.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Margoyoso, 16 Maret 1999. Penulis yang bernama Sandi Andika Putra adalah anak pertama dari tiga bersaudara, buah hati dari pasangan bapak Narwanto dan ibu Atun Kusnia.

Penulis menempuh pendidikan pertama di Sekolah Dasar Negeri 1 Margoyoso, yang lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP N 1 Sumberejo Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus yang lulus pada tahun 2014, setelah lulus SMP, penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Mambaul Ulum (MAMU) Margoyoso Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus dan lulus pada tahun 2017.

Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan lebih tinggi pada tahun 2017 dan diterima sebagai mahasiswa prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Raden Intan Lampung.



Bandar Lampung, 4 Januari 2022
Penulis,

Sandi Andika Putra
NPM. 1741010233

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad SAW para sahabat, keluarga, dan para pengikutnya yang taat kepada ajaran agamanya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari dukungan semua pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak M. Apun Syaripudin, S.Ag., M.Si selaku Ketua Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam.
3. Bapak Dr. Jasmadi, M.Ag selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Khairullah, S.Ag.,M.A. selaku Pembimbing II, yang penuh kesabaran, ketekunan, dan ikhlas dalam membimbing dan mengarahkan demi terselesainya skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Puguh Harianto selaku Kepala Desa Dadapan yang telah memberikan izin serta membantu untuk mengadakan penelitian di Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.
5. Dosen Komunikasi Penyiaran Islam dan Staf Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang telah memberikan pengetahuan dan segenap bantuan selama menyelesaikan studi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik penyajian maupun penyusunan materi. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan diterima dengan sepeh hati. Semoga sekripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca. Amiin.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Bandar Lampung, 4 Januari 2022
Penulis,

Sandi Andika Putra
NPM. 1741010233

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Fokus Penelitian dan Sub Fokus Penelitian	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	11
H. Metode Penelitian	12
I. Kerangka Teoritik.....	17
J. Sistematika Pembahasan.....	18

BAB II KOMUNIKASI DAKWAH DAN PERILAKU SOSIAL

A. Komunikasi Dakwah	21
1. Pengertian Komunikasi Dakwah	21
2. Metode-metode Komunikasi Dakwah	22
3. Teknik Dakwah.....	26
4. Pesan Dakwah.....	28

B. Perilaku Sosial	35
1. Pengertian Perilaku Sosial	35
2. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Sosial.....	37
3. Bentuk-bentuk dan Jenis Perilaku Sosial.....	38
4. Perilaku-perilaku Kecanduan Game Online	41

BAB III GAMBARAN UMUM DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KEC. SUMBEREJO KAB. TANGGAMUS

A. Profil Desa	47
1. Sejarah Desa	47
2. Jumlah Penduduk	48
3. Kondisi Geografis.....	50
4. Kondisi Perekonomian	52
5. Kondisi Sosial Budaya.....	53
6. Kondisi Sarana Dan Prasarana.....	53

B. Komunikasi Dakwah Orang Tua Dalam Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online	56
1. Penggunaan Game Online Pada Remaja di Dusun Simpang Rowo	56
2. Perilaku Sosial Remaja di Dusun Simpang Rowo.....	62
3. Pesan-Pesan Dakwah Orang Tua Dalam Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online	64
4. Komunikasi Dakwah Orang Tua Dalam Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online	66

BAB IV KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA DALAM MENGATASI REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE

A. Relevansi Pesan Dakwah Yang Di Sampaikan Orang Tua Terhadap Upaya Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online	73
B. Efektifitas Komunikasi Dakwah Orang Tua Dalam Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DOKUMENTASI



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Penduduk	48
2. Tata Guna Tanah	50
3. Jumlah RW dan RT	51
4. Mata pencaharian penduduk Desa Dadapan	52
5. Tingkat Pendidikan Masyarakat	53
6. Sarana dan prasarana Pendidikan	54
7. Sarana dan prasarana keagamaan	55
8. Data Remaja kecanduan game online di Dusun Simpang Rowo	57



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Wawancara dengan remaja dan orang tua sampel penelitian
- Gambar 2 Wawancara dengan remaja dan orang tua sampel penelitian
- Gambar 3 Wawancara dengan remaja dan orang tua sampel penelitian
- Gambar 4 Wawancara dengan remaja dan orang tua sampel penelitian
- Gambar 4 Wawancara dengan remaja dan orang tua sampel penelitian
- Gambar 5 Wawancara dengan remaja dan orang tua sampel penelitian
- Gambar 6 Wawancara dengan remaja dan orang tua sampel penelitian
- Gambar 7 Wawancara dengan remaja dan orang tua sampel penelitian
- Gambar 8 Wawancara dengan remaja dan orang tua sampel penelitian
- Gambar 9 Gambar ketika remaja bermain game online
- Gambar 10 Gambar ketika remaja bermain game online
- Gambar 11 Gambar ketika remaja bermain game online

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran : Pedoman Wawancara
2. Lampiran : Surat Keputusan Judul Skripsi dan Penunjukan Pembimbingan Akademik dari Rektorat UIN Raden Intan Lampung
3. Lampiran : Surat Perubahan Judul Skripsi
4. Lampiran : Surat Pengantar dari Dekan Penelitian dan Kesbangpol surat Kesbangpol
5. Lampiran : Surat Keterangan sudah Penelitian
6. Lampiran : Kartu Konsultasi Skripsi
7. Lampiran : Data Hadir Munaqoshah
8. Lampiran : Daftar photo-photo wawancara



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar terhindar dari kesalahpahaman dan berbagai interpretasi dalam memahami judul skripsi, maka dipandang perlu adanya penegasan secara ilmiah yang terdapat pada judul skripsi ini yaitu : “Komunikasi Dakwah Orang Tua Dalam Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus“ dengan penegasan sebaga berikut :

Komunikasi Dakwah merupakan upaya menyebar luaskan informasi keIslaman dan mengajak manusia ke jalan Allah dengan mengenalkan Al-Qur`an dan mengamalkannya dengan menggunakan simbol-simbol melalui media massa atau bauran dan bersifat mengingatkan.¹

Komunikasi dakwah menurut Wahyu Ilaihi adalah proses penyampaian informasi atau pesan dari seseorang atau sekelompok orang kepada seseorang atau sekelompok orang yang bersumber dari Al-Qur`an dan Hadist dengan menggunakan lambang-lambang baik secara verbal maupun non verbal dengan tujuan untuk mengubah sikap, pendapat, atau prilaku orang lain yang lebih baik sesuai ajaran Islam, baik langsung secara lisan maupun tidak langsung melalui media.²

Berdasarkan definisi diatas komunikasi dakwah yang dimaksud adalah proses penyampaian informasi atau pesan antara seseorang terhadap orang lain untuk menyampaikan maksud, hasrat, pengetahuan yang bersumber dari Al-Qur`an dan Hadist dengan tujuan untuk merubah sikap dan perilaku sesorang kearah yang lebih baik.

¹ Bambang S. Ma`arif, *Psikologi Komunikasi Dakwah*, (Bandung: Rosdakarya, 2015) h.127

² Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah*, (Bandung: Rosdakarya, 2010), h. 26

Orang tua dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ayah dan ibu kandung.³ Dari sini dapat kita pahami bawasanya orang tua adalah seseorang yang melahirkan dan membesarkan seorang anak dan mempunyai peranan penting terhadap pertumbuhan anak sehingga dapat memberikan perlindungan dalam kehidupan berkeluarga. Juga bertanggung jawab membimbing dan mengawasi sehingga anak dapat menjadi pribadi yang baik untuk menuju kehidupan dalam bermasyarakat.

Remaja adalah usia transisi. Seseorang individu telah meninggalkan usia kanak-kanak yang lemah dan ketergantungan, akan tetapi belum mampu keusia yang kuat dan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya maupun terhadap masyarakat.⁴ Sebagai pedoman umum kita dapat menggunakan batasan usia 11-24 tahun dan belum menikah untuk remaja Indonesia.⁵ Remaja yang dimaksud adalah seorang yang berusia 17-24 tahun.

Kecanduan menurut kamus besar Bahasa Indonesia mempunyai arti ketagihan atau sudah sangat terikat. Sedangkan menurut kamus Oxford pengertian kecanduan adalah tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu menjadi kebiasaan, menghabiskan banyak waktu untuk hobi atau sesuatu yang menarik.⁶ Seseorang yang kecanduan sesuatu, ia tidak merasa bahwa dirinya sedang kecanduan, ia akan merasa bahwa yang dirinya alami adalah hal yang biasa. Orang yang kecanduan akan dihadapkan dengan perasaan untuk melakukan aktivitas secara terus-menerus tanpa memikirkan akan dampaknya.

Permainan Daring (bahasa Inggris: Online game) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer.

³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama,2008) h.987.

⁴ Zakiah Darajat, *Kesehatan Mental*, (Jakarta: CV. Haji Masa Agung, 1993), h.23

⁵ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2013), h. 8

⁶ Risha Pramudia Trisnani dan Silwa Yula wardani, *Stop Kecanduan Game Online (Mengenal Dampak Ketergantungan Game Online Serta Cara Mengurangnya*, (Madiun: UNIPMA PRESS, 2018), h. 12

Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.⁷

Jadi kecandua game online merupakan suatu aktivitas yang berlebihan dalam melakukan sebuah permainan computer. Seseorang yang sudah kecanduan dalam memainkan game online tidak dapat mengontrol dirinya sendiri sehingga menyampingkan kepentingan hidupnya. Dari kecanduan bermain game online tersebut juga menyebabkan dampak negative terhadap individu, seperti mudah berkata kasar, mudah marah dan toxic yang berakibat buruk terhadap perilakunya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dari judul skripsi tersebut adalah untuk mengetahui proses komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja yang kecanduan game online, sebagai tindakan untuk memberikan pemahaman tentang nilai-nilai yang baik dan terpuji terhadap remaja yang diharapkan dapat mempengaruhi perilaku remaja dalam melakukan perbuatan yang baik sesuai ajaran Islam. Sehingga mereka dapat berperilaku positif dan patuh terhadap orang tua maupun ajaran agamanya di Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupen Tanggamus.

B. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan aktivitas dasar yang dilakukan manusia. Tidak ada manusia yang tidak terlibat dalam komunikasi. Komunikasi merupakan kebutuhan setiap manusia dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya, bahkan hampir tidak mungkin lagi jika ada seseorang yang dapat menjalani hidupnya tanpa berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi sendiri adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak ke pihak lain, komunikasi dapat dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi juga dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh, menunjukan

⁷ Dikutip dari https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring diakses pada 2 februari 2021 pukul 10:57 WIB

sikap tertentu seperti menggelengkan kepala, mengangkat bahu, dan yang lainnya yang disebut komunikasi verbal.

Dakwah merupakan kegiatan untuk menyeru kepada kebaikan, dakwah dilaksanakan baik dengan ucapan lisan, tulisan karangan maupun dengan memberikan contoh yang baik dalam kehidupan umat manusia. Juga memberikan arahan dan pengertian kepada seseorang atau individu untuk menjalankan kehidupan yang sesuai dengan ajaran islam. Melalui komunikasi dakwah, peran orang tua dalam membimbing anak sangat penting dilakukan sebagai tanggung jawab orang tua terhadap anak. Karena orang tua yang dapat membimbing anak-anak menuju pembentukan akhlak yang mulia dan terpuji yang disesuaikan dengan ajaran islam yaitu memberikan contoh teladan yang baik dan benar.

Orang tua merupakan pusat pendidikan yang pertama dan utama bagi seorang anak. Keluarga merupakan proses penentu dalam keberhasilan belajar. Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak, dimana hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan masyarakat.⁸

Perkembangan pribadi anak menurut jhosephus remaja umumnya dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggal, baik lingkungan sekolah lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga tempat dimana anak menerima pendidikan dan pengajaran secara informal. Pendidikan dan pengajaran secara informal inilah orang tua memiliki peran dimana pendidikan keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama, tempat anak duduk menerima pendidikan dan bimbingan dari orang tuanya ataupun anggota keluarga lainnya dan merekalah yang pertama-tama mengajarkan kepada anak pengetahuan Allah SWT, pengalaman

⁸ Darmaningtyas, *Pendidikan Pada dan Setelah Krisis* (Pendidikan Pada Masa Krisis), (Yogyakarta, Puataka Pelajar, 1999), Cet-1, h. 3

tentang manusiawi, dan kewajiban memperkembangkan tanggung jawab terhadap diri sendiri dan terhadap orang lain.⁹

Remaja merupakan generasi penerus bangsa dimasa yang akan datang, maka dari itu remaja harus diberikan pengarahan yang baik, wawasan, ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani. Sehingga kedepanya remaja dapat mengembangkan dirinya kearah yang lebih baik.

Oleh karena itu, saking urgennya mengenai pembinaan akhlak terhadap anak remaja maka, Allah SWT langsung membebankan tanggung jawab ini kepada orang tua. Allah SWT berfirman dalam surat At Tahrir ayat 6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”. (QS At-Tahrir [66]: 6)

Dalam hal ini orang tua sebagai anggota keluarga harus berperan aktif dalam mengawasi perkembangan remaja dalam kehidupan sehari-hari orang tua memiliki tanggung jawab yang besar terhadap remaja agar tidak terjerumus kedalam aktivitas yang negative sehingga dapat berdampak buruk terhadap perilaku dan perkembangannya. Orang tua diharapkan bisa memberikan arahan terhadap remaja dengan perkataan yang baik, perkataan lemah lembut, perkataan yang pantas dan perkataan yang benar, sehingga remaja dapat berperilaku lebih baik.

Saat ini manusia dihadapkan dengan perkembangan zaman yang semakin modern, perkembangan teknologi secara drastis terus

⁹ Joshepus Drost, *Proses Pembelajaran Sebagai Proses Pendidikan* (Jakarta: Gramedia, 1993), h. 14

menerus berevolusi. Salah satu jenis dari perkembangan teknologi saat ini adalah internet, internet sendiri merupakan sistem jaringan computer yang saling terhubung secara global dengan menggunakan paket protocol internet (TCP/ IP) untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia.¹⁰ internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi saat ini, melalui itu semua setiap individu ingin berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada. Kemajuan teknologi sekarang memberikan banyak perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan, pengaruh-pengaruh tersebut sebagian ada yang memberikan nilai positif maupun negative tergantung pada setiap orang memanfaatkannya.

Salah satu bukti dari perkembangan internet adalah munculnya Game Online, Game online adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik, yang dapat dimainkan di PC maupun di smarfoon malalui jaringan internet. Perkembangan game yang dahulu hanya dapat dimainkan secara offline, dengan adanya game internet dapat dimainkan secara online dengan tidak adanya lagi keterbatasan ruang dan waktu, game online mulai muncul dengan banyak variasi yang semakin canggih dan mengasikan untuk dimainkan. Memainkan game online tersebut setiap saat sudah menjadi candu bagi anak generasi milenial. Game online biasanya didominasi oleh anak-anak, tetapi seiring dengan perkembangan game sekarang banyak sekali dari kalangan remaja dari umur 17 -24 tahun ikut dalam memaikan game online.

Menurut Narwoko yang dikutip oleh Ardhi Noorkhan Syuhada dan Thriwaty Arsal menyatakan bahwa kelompok bermain baik yang berasal dari kerabat, tetangga maupun teman sekolah merupakan agen sosialisasi yang pengaruhnya besar dalam pembentukan pola-pola perilaku seseorang. Baik buruknya

¹⁰ Dikutip dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet> diakses pada 8 februari 2021 pukul 07:35 WIB

perilaku seseorang bergantung dengan bagaimana kondisi dan sosialisasi yang didapatkan.¹¹

Teori diatas sesuai dengan yang terjadi dilapangan, sejak adanya game online kini banyak sekali orang-orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain game online. Seringnya seseorang bermain game online membuat mereka tidak dapat mengatur waktu dan pada akhirnya memainkan permainan secara berlebihan. Bermain memiliki sifat adiktif atau candu. Remaja yang kecanduan game online akan memiliki konsentrasi yang kurang terutama dalam hal belajar dan kegiatan lainnya.

Kecanduan game online banyak menimbulkan pengaruh negative terhadap remaja, terutama dari segi akademik, kesehatan, dan social. bahkan dapat mempengaruhi psikologinya yang berdampak besar terhadap perkembangan jiwa, seperti berkata kasar, mudah marah sehingga menyebabkan remaja menjadi berperilaku tidak terpuji. Tidak hanya itu keadaan marah pada saat bermain game juga sering terjadi yang menyebabkan mereka menjadi tidak terkendali sehingga secara tidak sadar melupakan emosi pada tingkah laku merusak seperti, mebanting dan memukul handphone. Maka dari itu perlu adanya pengawasan, bimbingan dan arahan dari orang tua terhadap remaja, agar perilaku-perilaku negatif dapat dihilangkan sehingga remaja dapat menjadi pribadi yang baik.

Budaya bermain menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan remaja di usia sekolah dasar, baik di daerah perkotaan atau pedesaan. Jenis perangkat bermain dari model sederhana seperti bermain watch sampai bermain canggih seperti konsol Playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh remaja zaman sekarang.¹²

¹¹ Ardhi Noorkhan Syuhada dan Thriwaty Aرسال, *Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kudus*. Jurnal Solidarity, 2020 Vol 9 (1) 2020, h. 859

¹² Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game Online*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 8

Berdasarkan data observasi penulis bahwa remaja yang memainkan game online di Dusun Simpang rowo mulai kecanduan. Dimana dalam memainkannya dapat menghabiskan waktu hingga berjam-jam apalagi dengan adanya pembelajaran secara daring yang membuat remaja menghabiskan waktu belajar untuk bermain game online. Kemudahan jaringan memudahkan anak untuk mengistal berbagai permainan di layana Play Store. Permainan yang saat ini sering dimainkan seperti Moblie Legend, PUBG dan Higgs Domino Island.¹³

Objek pada penelitian ini adalah keluarga yang anak remajanya kecanduan terhadap game online yang berada di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Remaja yang kecanduan game online menunjukkan perubahan perilaku kearah yang kurang baik. Kenyataan tersebut yang menarik perhatian peneliti untuk mengkaji bagaimana komunikasi dakwah orang tua terhadap remaja dalam mengatasi kecanduan game online.

Menurut Toto Tasmara komunikasi dakwah adalah suatu bentuk komunikasi yang khas dimana seseorang komunikator menyampaikan pesan-pesan yang bersumber atau sesuai ajaran Al-Qur'an dan Sunnah, dengan tujuan agar orang lain dapat berbuat amal saleh sesuai dengan pesan-pesan yang disampaikan.¹⁴

Tujuan dakwah sendiri yaitu untuk membuat manusia memiliki kualitas aqidah dan akhlak yang baik, supaya dalam bermasyarakat dapat mencapai kehidupan yang adil, damai dan makmur serta terwujud kebahagiaan dan kesejahteraan di dunia maupun di akhirat.

Disinilah peran komunikasi dakwah oang tua terhadap remaja sangat diperlukan guna mengatasi kecanduan game online dan merubahan perilaku sosialnya. Hal ini menyatakan bahwa komunikasi dakwah orang tua harus di optimalakan, sehingga

¹³ Observasi penulis pada tanggal 5 juni 2021.

¹⁴ Mubasyaroh, *Strategi Dakwah Persuasif dalam Mengubah Perilaku Masyarakat*, Academeic Jurnal For Homiletic Studies 2017, Vol 11 (2) 2017, h. 314

dapat menjadikan remaja berakhlak mulia atau berakhlak yang baik, baik kepada Tuhan, sesama manusia, alam dan segenap makhluk Tuhan lainnya.

Maka dari itu komunikasi dakwah sangat penting di lakukan dalam membangun perilaku dan perkembangan kearah yang lebih baik. Akhlak sangat penting ditanamkan terhadap setiap individu yang dimana itu akan menjadi karakter pada individu dalam kehidupan bersosial. Dari sini penting bagi orang tua untuk memahami tingkah laku dan kepribadian remaja, karena pada dasarnya mereka akan tumbuh menurut apa yang dibiasakan oleh dirinya. Sehingga jika tidak dibimbing dan tidak diberikan pemahaman maka akan sulit bagi remaja untuk menjadi individu yang baik.

Dari latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat penelitian diatas guna membahas bagaimana komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online.

C. Fokus Dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka focus penilitian ini adalah “Bagaimana komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Fokus penelitian tersebut kemudian dijabarkan menjadi :

1. Bagaimana Komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online.
2. Bagaimana Pesan dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online.
3. Bagaimana pengaruh Komunikasi dakwah dalam mengatasi kecanduan game online.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah :

1. Pesan dakwah apa saja yang disampaikan orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online
2. Bagaimana Komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a) Untuk mengatuhahi pengaruh penggunaan game online terhadap perubahan perilaku social remaja.
 - b) Untuk Mengetahui bagaimana komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online.

F. Manfaat Penelitian

- a) Manfaat praktis
 - 1) Sebagai acuan bagi orang tua dalam mencegah remaja kecanduan game online.
 - 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pembelajaran terhadap masyarakat, bahwa bermain game berlebihan menimbulkan pengaruh negative terhadap pribadi seseorang.
- b) Manfaat Teoritis
 - 1) Memberikan sumbangan pikiran terkait komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecandua game online
 - 2) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya sebagai bahan acuan untuk meneliti mengenai permasalahan social khususnya mengenai bagaiman komunikasi dakwa orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang relevan mencakup cuplikan isi yang berkaitan dengan masalah penelitian, berupa sajian hasil atau bahasan ringkas dari temuan penelitian terdahulu yang relevan, sebagai acuan dalam melakukan penelitian sesuai dengan bidang yang hendak di kaji. berikut disajikan hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai acuan terhadap penelitian penulis:

- 1) Komunikasi dakwah orang tua terhadap remaja dalam mencegah kenakalan remaja (studi kasus di Desa Banjar Negri Kecamatan Gunung Alip Kabupaten Tangggamus). Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam oleh Zeniyus Triguntara Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Raden Intan Lampung pada 2019. Berdasarkan penelitian tersebut ditemukan persamaan penelitian yang sama. Persamaan penelitian Zeniyus Tri Guntara dengan penelitian ini membahas tentang komunikasi dakwah orang tua adapun perbedaanya terdapat pada konteks permasalahan penelitian. Yaitu komunikasi dakwah orang tua terhadap remaja dalam mencegah kenakalan remaja (studi kasus di Desa Banjar Negri Kecamatan Gunung Alip Kabupaten Tangggamus). Dan pada penelitian ini adalah komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.
- 2) Peran komunikasi orang tua dalam mengawasi penggunaan Gadget pada anak usia dini (studi pada Perumahan Griya Abadi Negara Kelurahan Suka Bumi Bandar Lampung) di jurusan Komunikasi Penyiaran Islam oleh Aditya Pratama Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Raden Intan Lampung 2020. Berdasarkan penelitian tersebut ditemukan persamaan penelitian yang sama, persamaan penelitian Aditya Pratama dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai Komunikasi orang tua

adapun perbedaannya terdapat pada metodenya yaitu mengawasi dan mengatasi. Yaitu Peran komunikasi orang tua dalam mengawasi penggunaan Gadget pada anak usia dini (studi pada Perumahan Griya Abadi Negara Kelurahan Suka Bumi Bandar Lampung). Dan pada penelitian ini adalah komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah tata cara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan.¹⁵ Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif (*Qualitative Research*). Metode penelitian kualitatif (*Qualitative Research*) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.¹⁶

Dalam hal ini metode penelitian digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian supaya mendapatkan penelitian yang akurat, adapun objek yang akan diteliti komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

1. Jenis dan Sifat Penelitian

a) Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian lapangan yang dilakukan dalam

¹⁵ M.Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), h. 21.

¹⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 60.

kancah kehidupan yang sebenarnya.¹⁷ Penelitian lapangan yaitu dengan mencatat dan mendeskripsikan gejala-gejala social, dihubungkan dengan gejala-gejala lain.¹⁸ Gejala-gejala pada penelitian ini adalah suatu kebiasaan terhadap suatu aktivitas yang berlebihan yang tidak sesuai dengan ketentuan pada gejala-gejala aktivitas pada umumnya.

Dimana yang menjadi objek adalah masyarakat Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Khususnya keluarga yang anaknya kecanduan game online.

b) Sifat Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.¹⁹ Atau dengan kata lain penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengkaji data secara mendalam tentang semua kompleksitas yang ada dalam konteks penelitian tanpa menggunakan skema berpikir statistic.²⁰

Maka dengan penelitian kualitatif ini penulis bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan secara sistematis, factual dan akurat mengenai komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi anak kecanduan game online di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

¹⁷ Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial* (Bandung : Masdar Maju 1996) h. 32

¹⁸ Wardi Bahtiar, *Metodelogi Penelitian Ilmu Dakwah*, (Jakarta : Longso Wacana Ilmu, 1997) h. 1.

¹⁹ Lexy Moleong *J. Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Rosdakarya 2004) h. 3.

²⁰ Danim Sudarwan. *Menjadi Peneliti Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2002) h. 153

2. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

- a) Data primer, yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan secara langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh langsung dari lapangan baik yang berupa hasil observasi maupun yang berupa hasil wawancara. Subjek dari penelitian ini adalah remaja yang kecanduan game online, yaitu berjumlah 10 orang yang berumur 17 sampai 24 tahun. Teknik pengambilan data atau sampel terhadap subjek penelitian ini adalah dengan Purposive Sampling (melalui kriteria). Yaitu melihat dari adanya perubahan sikap yang terjadi, usia, tingkat kecanduan atau lama bermain game online dan yang memiliki Hp android. Dimana penelitian ini diperoleh oleh peneliti dengan melakukan observasi secara langsung di Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus untuk melihat bagaimana komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online.
- b) Data sekunder, yaitu data yang telah dikumpulkan diolah dan disajikan oleh pihak lain, yang biasanya dalam atau jurnal. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dengan menggunakan metode dokumentasi dan jurnal, seperti artikel, situs di internet atau buku-buku ilmiah dan literatur yang sesuai dengan tema penelitian.²¹ Penelitian ini dilaksanakan di Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

²¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R n' D* (Bandung: Alfa Beta, 2011), h.137

3. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data pada suatu penelitian, peneliti harus menggunakan metode penelitian untuk mengetahui dari mana data diambil, dalam hal ini penulis menggunakan metode penelitian Wawancara, Observasi, Analisis Data.

a) Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara periset dan informan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Ada beberapa jenis wawancara yang biasa ditemukan dalam kegiatan riset, diantaranya: wawancara pendahuluan, wawancara terstruktur (structured interview), wawancara semistruktur (semistructured interview), wawancara mendalam (Depth interview).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan wawancara semistruktur (semistructured interview) dan wawancara mendalam (Depth interview). Wawancara semistruktur merupakan wawancara dimana pewawancara biasanya mempunyai daftar pertanyaan tertulis tapi memungkinkan untuk menanyakan pertanyaan-pertanyaan secara bebas, yang terkait dengan permasalahan. Adapun wawancara mendalam merupakan cara mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan mendalam.²²

Wawancara yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menggali informasi dari populasi yang telah ditentukan. Yakni wawancara dengan keluarga yang anaknya kecanduan game online. Wawancara ditujukan untuk mengetahui komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online.

²² Rackmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media Publik Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. (Jakarta: Kencana Permata Media Group, 2010) h. 100-102

b) Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai fenomena-fenomena yang diteliti.²³ Observasi dapat juga diartikan sebagai kegiatan mengamati secara langsung suatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut.

Metode observasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi partisipan yakni metode observasi dimana riset juga berfungsi sebagai partisipan, ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan kelompok yang diriset, apakah keberadaannya diketahui atau tidak.

c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai pengumpulan data. Metode observasi, kuesioner atau wawancara sering dilengkapi dengan kegiatan penelusuran dokumentasi. Tujuannya untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data.²⁴ Dokumentasi dapat berupa foto-foto, video, buku harian individu, dokumen profil desa, dll.

d) Analisis Data

Analisis data merupakan analisis berbagai data yang berhasil dikumpulkan periset di lapangan. Analisis data dalam penelitian ini merupakan data kualitatif sehingga data-datanya berupa kata-kata, kalimat, atau narasi-narasi yang terkumpul baik dari wawancara, observasi, maupun dokumentasi.

151. ²³ Sutrisno Hadi, *Metode Reseach Jilid 2* (Yogyakarta : Andi Offset, 2004), h.

²⁴ *Ibid.*, h. 120.

Data yang diperoleh dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data tersebut sifatnya masih bertebaran, sehingga data tersebut kemudian diklasifikasikan kedalam kategori-kategori tertentu. Pengklasifikasian atau pengkategorian harus mempertimbangkan kesahihan (kevalidan), dengan memperhatikan subjek penelitian, tingkat autentisitasnya dan melakukan triangulasi berbagai sumber data.²⁵

I. Kerangka Teoritik

Komunikasi merupakan suatu hal penting dilakukan dalam kehidupan, dalam keluarga komunikasi harus dapat berjalan dengan efektif, agar dapat terjalin hubungan yang baik antara orang tua dengan anak komunikasi dalam keluarga harus dilakukan secara terus-menerus untuk membimbing, mengawasi segala perilaku dan aktivitas anak.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat pesat seperti munculnya jaringan internet yang memberikan pengaruh besar terhadap manusia dalam berbagai aspek dan dimensi, melalui internet kini muncul berbagai inovasi-inovasi baru salah satunya adalah game online. Permainan daring saat ini banyak sekali diminati, akan tetapi adanya game online munculnya permasalahan seperti kecanduan dalam memainkannya. Kecanduan terhadap game online terjadi salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk dalam sebuah permainan. Dalam game online apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang, sehingga menjadi pecandu.

Kecanduan game online menyebabkan adanya dampak negative terhadap seseorang yang memainkannya, seperti dampak terhadap kesehatan, psikologi, perubahan perilaku sosial dan

²⁵ *Ibid.*, h. 196.

lainya. Kecanduan tersebut terjadi karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap remaja sehingga membuat aktivitas mereka dalam bermain game online tidak terkendali.

Menurut Skinner dikutip oleh Notoatmodjo bahwa perilaku merupakan reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar yang dialaminya. Melalui lingkungan social maka akan timbul perilaku yang berbeda-beda. Perilaku yang terjadi karena adanya rangsangan dari luar yang dapat mempengaruhi.²⁶ Maka, rangsangan dari luar adanya konteks perilaku sosial adalah adanya kecenderungan perilaku kecanduan dalam bermain game online. Oleh sebab itu dalam upaya untuk mengurangi ketergantungan remaja terhadap game online, proses komunikasi dakwah yang dilakukan orang tua dan remaja menjadi suatu objek kajian yang perlu di dalam.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Pembahasan hasil penelitian ini akan disistematika menjadi lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab Pertama merupakan bagian pendahuluan, bab ini terdiri dari beberapa sub bab yang di dalamnya akan diuraikan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, focus dan sub focus penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Hal ini dimaksudkan sebagai kerangka awal dalam mengantarkan isi pembahasan kepada bab selanjutnya.

Bab Kedua berisi tentang kajian teori tentang komunikasi dakwah dan perilaku social. Dalam bab ini terdiri dari dua sub bab

²⁶ Nurul Ismi dan Akmal, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*, Jurnal Of Civic Education 2020, Vol 3 (1) 2020, h.3

yakni komunikasi dakwah dan perilaku social, sub bab point A tentang komunikasi dakwah terdiri dari pengertian komunikasi dakwah, metode-metode komunikasi dakwah, teknik dakwah dan pesan dakwah. Sub bab Point B tentang perilaku social terdiri dari pengertian perilaku social, factor yang mempengaruhi perilaku social, bentuk-bentuk dan jenis perilaku social, dan perilaku-perilaku kecanduan game online.

Bab Ketiga point A berisi tentang kondisi obyektif tempat penelitian yaitu di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, memuat tentang sejarah desa, jumlah penduduk, kondisi geografis, kondisi perekonomian, kondisi social budaya, kondisi sarana dan prasarana. Dan Point B mengetahui mengenai komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online yang memuat tentang, penggunaan game online pada remaja di Dusun Simpang Rowo, perilaku social remaja di Dusun Simpang Rowo, pesan-pesan dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online, komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online.

Kemudian di lanjutkan bab Keempat tentang bagaimana komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online di Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Bab ini merupakan inti pembahasan dalam penelitian ini yang terdiri dari beberapa sub bab yakni, relevansi pesan dakwah yang disampaikan orang tua terhadap upaya mengatasi remaja kecanduan game online dan efektifitas komunikasi dakwah orang tua dalam mengatasi remaja kecanduan game online.

Sebagai akhir dari pembahasan bab kelima yang berisi tentang penutup yang meliputi kesimpulan dan saran kemudian sebagai akhir dari penelitian sekripsi ini berisi tentang daftar pustaka, lampiran, daftar tabel dan daftar gambar.



BAB II

KOMUNIKASI DAKWAH DAN PERILAKU SOSIAL

A. Komunikasi Dakwah

1. Pengertian Komunikasi Dakwah

Komunikasi Dakwah adalah proses penyampaian informasi atau pesan dari seseorang atau sekelompok orang kepada seseorang atau sekelompok orang lainnya yang bersumber dari Al-Quran dan Hadits dengan menggunakan lambang-lambang baik secara verbal maupun non-verbal dengan tujuan untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku orang lain yang lebih baik sesuai dengan ajaran Islam, baik langsung secara lisan maupun tidak langsung melalui media.²⁷

Dilihat dari segi prosesnya komunikasi dakwah hampir sama dengan komunikasi pada umumnya, tetapi yang membedakan adalah pada cara dan tujuan yang akan dicapai. Tujuan dari komunikasi pada umumnya adalah mengharapkan partisipasi dari komunikan atas ide-ide atau pesan-pesan yang disampaikan sehingga pesan-pesan yang disampaikan tersebut terjadilah perubahan sikap dan perilaku yang diharapkan. Sedangkan tujuan dari komunikasi dakwah sendiri adalah mengharapkan terjadinya perubahan atau pembentukan sikap atau tingkah laku sesuai dengan ajaran Al-Qur'an dan Hadist sebagai sumber ajaran islam.

Sedangkan menurut Samsul Munir Amir mendefinisikan komunikasi dakwah adalah "Suatu bentuk Komunikasi yang khas dimana seseorang Ustadz menyampaikan pesan-pesan yang bersumber atau sesuai dengan ajaran Al-Qur'an dan sunnah, dengan tujuan agar orang lain (komunikan) dapat

²⁷ Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), Cet. Ke-1, h. 26

berbuat amal sholeh sesuai dengan pesan-pesan yang disampaikan tersebut".²⁸

Berdasarkan definisi diatas komunikasi dakwah yang dimaksud adalah proses penyampaian informasi atau pesan antara seseorang terhadap orang lain yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung untuk menyampaikan maksud, hasrat, pengetahuan yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist dengan tujuan untuk merubah sikap dan perilaku seseorang kearah yang lebih baik.

2. Metode-Metode Komunikasi Dakwah

Metode-metode komunikasi dakwah di dalam Al-Qur'an yaitu Surat An-Nahl Ayat 125, Allah SWT berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْلِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۙ ١٢٥

Artinya :

”Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu

dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.” (Qs. An-Nahl : 125).

Pada ayat tersebut terdapat metode dakwah yang akurat. Kerangka dasar tentang metode dakwah yang terdapat pada ayat tersebut adalah *Bi Al-Hikmah, Mau'izhah Hasanah, dan Mujadalah*.

a) Bi Al-Hikmah

²⁸ Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Paragonatama Jaya, 2013), Cet. Ke-2, h. 153

Kata hikmah sering kali diterjemahkan dalam pengertian bijaksana, yaitu pendekatan sedemikian rupa sehingga pihak objek dakwah mampu melaksanakan apa yang didakwahkan atas kemauannya sendiri, tidak merasa ada paksaan, konflik, maupun rasa tertekan.

Menurut Syaikh Nawawi Al-Bantani dalam Tafsir Al-Munir bahwa *Al-Hikmah adalah Al-Hujjah Al-Qath`iyyah Al-Mufidah li Al-., Aqaid AlYaqiniyyah* artinya Hikmah adalah dalil-dalil (argumentasi) yang qath`i dan berfaedah bagi kaidah-kaidah keyakinan.²⁹

Menurut Sa'id Bin Ali Bin Wakif Al-Qahthani, bahwa Al-Hikmah mempunyai arti sebagai berikut:

Secara bahasa yaitu adil, ilmu sabar, memperbaiki, pengetahuan. Secara istilah yaitu valid, mengetahui yang benar dan mengamalkannya, meletakkan sesuatu pada tempatnya, menjawab dengan tegas dan tepat.³⁰

b) Mau`izhah Hasanah

Mau`izhah Hasanah atau nasihat yang baik merupakan memberikan nasihat kepada orang lain dengan cara yang baik, yaitu petunjuk-petunjuk ke arah kebaikan dengan bahasa yang baik, dapat diterima, berkenan di hati, menyentuh perasaan, lurus dipikiran, menghindari sikap kasar, dan tidak mencari atau menyebut kesalahan audiens sehingga pihak objek dakwah dengan rela hati atas kesadarannya dapat mengikuti ajaran yang disampaikan oleh subjek dakwah.³¹

c) Mujadalah

Mujadalah merupakan cara terakhir yang digunakan untuk berdakwah manakala dua cara terakhir yang digunakan untuk orang-orang yang taraf berfikirnya cukup

²⁹ *Ibid*, h. 98

³⁰ *Ibid*, h. 99

³¹ *Ibid*, h. 99-100

maju dan kritis seperti ahli kitab yang memang telah memiliki bekal keagamaan dari para utusan sebelumnya.³²

Apabila ditinjau dari sudut pandang yang lain, metode komunikasi dakwah dapat dilakukan pada berbagai metode yang lazim dilakukan dalam pelaksanaan dakwah. Metode tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1) Metode Ceramah

Dzikron Abdullah dalam buku Metodologi Dakwah mendefinisikan metode ceramah adalah sebagai metode yang dilakukan dengan maksud untuk menyampaikan keterangan, petunjuk, pengertian, dan penjelasan tentang sesuatu kepada pendengar dengan menggunakan lisan.³³

2) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab sebagai salah satu metode yang cukup dipandang efektif apabila ditempatkan dalam usaha dakwah, karena objek dakwah dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang belum dikuasai oleh mad'u sehingga akan terjadi hubungan timbal balik antara subjek dakwah dengan objek dakwah.³⁴

3) Metode Diskusi

A Kadir Munsyi dalam bukunya yang berjudul Metode Diskusi dalam Dakwah menjelaskan bahwa diskusi sering dimaksudkan sebagai pertukaran pikiran (gagasan, pendapat dan sebagainya) antara sejumlah orang secara lisan membahas suatu masalah tertentu yang dilaksanakan dengan teratur dan bertujuan untuk memperoleh kebenaran.³⁵

³² *Ibid*, h. 100

³³ *Ibid*, h. 101

³⁴ *Ibid*, h. 102

³⁵ *Ibid*, h. 102

4) Metode Propoganda (*Di"ayah*)

Metode ini dapat digunakan sebagai salah satu metode dakwah karena dapat untuk menarik perhatian dan simpatik masyarakat. Pelaksanaan dakwah dengan metode propaganda dapat digunakan melalui berbagai macam media, baik auditif, visual maupun audio visual. Usaha tersebut dalam rangka menggerakkan emosi orang agar mereka mencintai, memeluk, membela dan memperjuangkan agama Islam dalam masyarakat.³⁶

5) Metode Keteladanan

Menurut Dzikron Abdullah dalam bukunya Metodologi Dakwah mendefinisikan dakwah dengan menggunakan metode keteladanan atau demontrasi berarti suatu cara menyajikan dakwah dengan memberikan keteladanan langsung sehingga mad'u akan tertarik untuk mengikuti kepada apa yang dicontohkannya.³⁷

6) Metode Drama

Dakwah dengan menggunakan metode drama dapat dipentaskan untuk menggambarkan kehidupan sosial menurut tuntunan Islam dalam suatu lakon dengan bentuk pertunjukan yang bersifat hiburan.³⁸

7) Metode Silaturahmi (*Home Visit*)

Dakwah dengan menggunakan metode home visit dapat dilakukan dengan berkunjung ke rumah mad'u atau melalui silaturahmi, menengok orang sakit, ta'ziyah, dan lain-lain. Dengan cara seperti ini, manfaatnya cukup besar dalam rangka mencapai tujuan dakwah karena terjun langsung ke kediaman mad'u sehingga da'i dapat

³⁶ *Ibid*, h. 103

³⁷ *Ibid*, h. 103

³⁸ *Ibid*, h. 104

memahami dan membantu meringankan beban moral mad'u.³⁹

3. Teknik Dakwah

Setiap metode memerlukan teknik dalam implementasinya. Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Teknik berisi langkah-langkah yang diterapkan dalam membuat metode lebih berfungsi.⁴⁰

a) Teknik Persiapan

Dua persiapan yang pokok sebelum pelaksanaan ceramah adalah persiapan mental untuk berdiri dan berbicara di muka khalayak dan persiapan yang menyangkut isi ceramah. Jika persiapan mental masih kurang dan belum mantap sehingga pembicara dihindangi rasa cemas (nervous), kurang percaya diri, maka hal ini akan berakibat kacaunya sikap dan kelancaran penyampaian isi ceramah, sekalipun sudah sedemikian rupa dipersiapkan sebelumnya.⁴¹

b) Teknik Penyampaian

Ada beberapa teknik untuk membuka ceramah yaitu:

- 1) Langsung menyebutkan topik ceramah.
- 2) Melukiskan latar belakang masalah.
- 3) Menghubungkan peristiwa yang sedang hangat.
- 4) Menghubungkan dengan peristiwa yang sedang diperingati.
- 5) Menghubungkan dengan tempat atau lokasi ceramah.
- 6) Menghubungkan dengan suasana emosi yang menguasai khalayak.

³⁹ *Ibid*, h. 105

⁴⁰ Moh. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), cet. Ke-5, h. 358

⁴¹ *Ibid*, h. 360

- 7) Menghubungkan dengan sejarah masa lalu.
- 8) Menghubungkan dengan kepentingan vital pendengar dan memberikan pujian pada pendengar
- 9) Pernyataan yang mengejutkan.
- 10) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan provokatif.
- 11) Menyatakan kutipan, baik dari kitab suci atau yang lainnya.
- 12) Menceritakan pengalaman pribadi.
- 13) Mengisahkan cerita factual ataupun fiktif.
- 14) Menyatakan Teori.
- 15) Memberikan humor.

Dalam penyampian ceramah diperlukan alat-alat bantu seperti audio visual, dapat pula dikembangkan dikembangkan cara penyajian dengan induktif dan deduktif. Cara induktif maksudnya cara menjelaskan sesuatu (pesan dakwah) melalui berfikir dari hal-hal yang bersifat khusus kearah hal-hal yang bersifat umum. Sedangkan cara penyajian deduktif maksudnya cara menjelaskan materi dakwah yang dimulai dengan berfikir hal-hal yang bersifat umum. Penyampaian ini sudah barang tentu harus didasarkan pada alasan-alasan yang logis berdasarkan logika sebab akibat kronologis ataupun topical dan seterusnya.⁴²

c) Teknik Penutupan

Pembukaan dan penutupan ceramah adalah bagian yang sangat menentukan. Kalau pembukaan ceramah harus dapat mengantarkan pikiran dan menambahkan perhatian kepada pokok pembicaraan, maka penutupan harus memfokuskan fikiran dan gagasan pendengar kepada gagasan utamanya. Adapun penutupan ceramah adalah sebagai berikut:

⁴² *Ibid*, h. 363

- a) Mengemukakan ikhtisar ceramah.
- b) Menyatakan kembali gagasan dengan kalimat yang singkat dan bahasa yang berbeda.
- c) Memberikan dorongan untuk bertindak.
- d) Mengakhiri dengan klimaks.
- e) Menyatakan kutipan sajak, kitab suci, pribahasa, atau ucapan-ucapan para ahli.
- f) Menceritakan contoh, yaitu ilustrasi dari pokok inti materi yang disampaikan.
- g) Menjelaskan maksud sebenarnya pribadi pembicara.
- h) Membuat pernyataan-pernyataan yang historis.⁴³

4. Pesan Dakwah

A. Pengertian Pesan Dakwah

Pesan dakwah merupakan piranti lunak yang disampaikan oleh komunikator dakwah melalui ceramah atau tablig. Pesan komunikasi dakwah berupa nilai-nilai keagamaan yang bersumber dari ajaran Islam, baik yang diambil dari Al-Quran, maupun sunnah. Ajaran islam merupakan pemandu jalan kehidupan umatnya yang autentik dan universal.⁴⁴

Pesan dakwah menurut Toto Tasmara adalah “semua pernyataan yang bersumber dari Al-Qur’an dan sunah baik tertulis maupun lisan dengan pesan-pesan (risalah) tersebut”.⁴⁵

Dalam ilmu komunikasi pesan dakwah adalah message, yaitu symbol- symbol. Dalam literatur berbahasa arab, pesan dakwah disebut maud’lu al-da’wah. Istilah ini lebih tepat dibanding dengan istilah “materi dakwah” yang diterjemahkan

⁴³ *Ibid*, h. 365

⁴⁴ Bambang S Maarif, *Komunikasi Dakwah*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2010), h.34

⁴⁵ Toto Tasmara, *Komunikasi Dakwah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 1997), cet. Ke-2, h.43

dalam bahasa arab menjadi maaddah al-da'wah. Sebutan yang terakhir ini bisa menimbulkan kesalahpahaman sebagai logistik dakwah. Istilah pesan dakwah dipandang lebih tepat untuk menjelaskan, "isi dakwah berupa kata, gambar, lukisan dan sebagainya yang diharapkan dapat memberikan pemahaman bahkan perubahan sikap dan perilaku mitra dakwah." Jika dakwah melalui tulisan umpamanya, maka yang ditulis itulah pesan dakwah. Jika dakwah melalui lisan, maka yang diucapkan pembicara itulah pesan dakwah. Jika melalui tindakan, maka perbuatan baik yang dilakukan itulah pesan dakwah.⁴⁶

Yang dimaksud dari pesan dakwah disini adalah pernyataan atau pesan yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist yang disampaikan sebagai pedoman dalam segala tindakan dan urusan manusia di dunia.

Pada prinsipnya, pesan apapun dapat dijadikan sebagai pesan dakwah selama tidak bertentangan dengan sumber utamanya, yaitu Al-Quran dan Hadist. Dengan demikian, semua pesan yang bertentangan terhadap Al-Quran dan Hadist tidak dapat disebut sebagai pesan dakwah. Semua orang dapat berbicara tentang moral, bahkan dengan mengutip ayat Al-Quran sekalipun. Akan tetapi, jika hal itu dimaksudkan untuk membenaran atau dasar bagi kepentingan nafsunya semata, maka demikian itu bukan termasuk pesan dakwah. Pesan dakwah pada garis besarnya terbagi menjadi dua, yaitu pesan utama (Al-Quran dan Hadist) dan pesan tambahan atau penunjang (selain Al-Qur'an dan Hadist).⁴⁷

B. Sumber Pesan Dakwah

1) Al-Qur'an

Al- Qur'an adalah wahyu penyempurna. Seluruh wahyu yang diurunkan oleh Allah SWT kepada nabi-

⁴⁶ Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2004), h.318

⁴⁷ *Ibid*, h. 319

nabi terdahulu termaktub dan teringkas dalam al- Qur'an. Dengan mempelajari al- Qur'an, seseorang dapat mengetahui kandungan kitab taurat, Kitab Zabur, Kitab Injil, Shohifah (lembaran wahyu) Nabi Nuh a.s, Shohifah Nabi Musa a.s, dan Shohifah yang lain. Untuk mengetahui kandungan al- Qur'an, kita bisa menelaah antara lain kandungan surat Al-Fatihah yang oleh para ulama⁴⁸ dikatakan sebagai ringkasan al-Qur'an. Dalam surat Al-Fatihah, terdapat tiga bahasan pokok yang sebenarnya menjadi pesan sentral dakwah, yaitu aqidah (ayat 1-4), ibadah (ayat 5-6), dan muamalah (ayat 7).⁴⁸

2) Hadist Nabi SAW

Segala hal yang berkenaan dengan Nabi SAW yang meliputi ucapan, perbuatan, ketetapan, sifat, bahkan ciri fisiknya dinamakan hadits. Untuk melihat kualitas kesahihan hadits, pendakwah tinggal mengutip hasil penelitian dan penilaian ulama hadits, tidak harus menelitinya sendiri. Pendakwah hanya perlu cara mendapatkan hadist yang sohih dan memahami kandungannya. Jumlah hadits yang termaktub dalam beberapa kitab hadits sangat banyak. Terlalu berat bagi pendakwah untuk menghafal semuanya. Pendakwah cukup membuat klasifikasi Hadits berdasarkan kualitas dan temanya.⁴⁹

3) Pendapat Para Sahabat Nabi

Orang yang hidup bersama Nabi SAW, pernah bertemu dan beriman kepadanya adalah sahabat Nabi SAW. Pendapat sahabat Nabi SAW memiliki nilai tinggi, karena kedekatan mereka dengan Nabi SAW dan proses belajarnya yang langsung dari beliau. Diantara para sahabat Nabi SAW, ada yang termasuk sahabaat senior dan sahabat junior. Sahabat senior diukur dari waktu

⁴⁸ *Ibid*, h. 319

⁴⁹ *Ibid*, h. 321

masuk Islam, perjuangan, dan kedekatannya dengan Nabi SAW. Hampir semua perkataan sahabat dan kitab-kitab hadits berasal dari sahabat senior.

4) Pendapat Para Ulama

Pengertian ulama⁶⁶ disini dikhususkan orang yang beriman, menguasai ilmu keislaman secara mendalam dan menjalankannya. Dengan pengertian ini, kita menghindari pendapat ulama yang buruk ('ulama' al-su') yakni ulama yang tidak berpegang pada Al-Qur'an dan Hadist sepenuhnya dan tidak ada kesesuaian antara ucapan dan perbuatan.

5) Hasil Penelitian Ilmiah

Tidak sedikit ayat Al-Qur'an yang bisa kita pahami lebih mendalam dan lebih luas setelah dibantu hasil penelitian ilmiah. Inilah hasil penelitian yang menjadi salah satu sumber pesan dakwah. Sifat dari hasil penelitian ilmiah adalah relatif dan reflektif. Relatif karena nilai kebenarannya dapat berubah. Reflektif karena ia mencerminkan realitasnya. Hasil penelitian bisa berubah oleh penelitian berikutnya atau penelitian dalam medan berbeda.

6) Kisah dan Pengalaman Teladan

Ketika mitra dakwah merasa kesulitan dalam mencerna konsep-konsep yang kita sampaikan, kita mencari upaya-upaya yang memudahkannya. Ketika mereka kurang antusias dan kurang yakin terhadap pesan dakwah kita mencari keterangan yang menguatkan argumentasinya atau bukti-bukti nyata dalam kehidupan.

7) Berita dan Peristiwa

Pesan dakwah bisa berupa berita tentang suatu kejadian, peristiwanya lebih ditonjolkan dari pada pelakunya. Berita (kalam khobar) menurut istilah 'ilmu al-Balaghah dapat benar atau dusta. Berita dikatakan

benar jika sesuai dengan fakta. Jika tidak sesuai, disebut berita bohong. Hanya berita yang diyakini kebenarannya yang patut dijadikan pesan dakwah. Dalam Al-Qur'an, berita sering diistilahkan dengan *kata al-naba'* yakni berita yang penting, terjadinya sudah pasti dan membawa manfaat yang besar. Berbeda dengan kata al-khabar yang berarti berita sepele dan sedikit manfaatnya.

8) Karya Sastra

Pesan dakwah kadang kala perlu ditunjang dengan karya sastra yang bermutu sehingga lebih indah dan menarik. Karya sastra ini dapat berupa: syair, puisi, pantun, nasyid, atau lagu dan sebagainya.

9) Karya Seni

Karya seni juga memuat nilai keidahan yang tinggi. Jika karya sastra menggunakan komunikasi verbal (diucapkan), karya seni banyak mengutarakan komunikasi nonverbal (diperlihatkan). Pesan dakwah jenis ini mengacu pada lambang yang terbuka untuk ditafsirkan oleh siapapun. Jadi, bersifat objektif.

C. Tema Pesan dakwah

Berdasarkan temanya, pesan dakwah tidak berbeda dengan pokok-pokok ajaran islam. Banyak klasifikasi yang diajukan para ulama dalam memetakan islam. Endang Saifudin Anshari, membagi pokok – pokok ajaran islam sebagai berikut:

- 1) *Akidah*, yang meliputi iman kepada Allah SWT, iman kepada malaikat – malaikat Allah, iman kepada kitab – kitab Allah, iman kepada Rasul – rasul Allah, dan iman kepada qadla dan qadar.
- 2) *Syariah*, yang meliputi ibadah dalam arti khas (thaharab, shalat, asshaum, zakat, haji) dan muamalah

dalam arti luas (al-qanun, al khas atau hukum perdata dalam al-qanu al-‘am atau hukum publik).

- 3) *Akhlak*, yang meliputi akhlak kepada al-khaliq dan makhluk (manusia dan non manusia).⁵⁰

Iman adalah akidah, Islam merupakan syariah, Ihsan ialah akhlak. Terhadap ketiga pokok ajaran islam ini, ada beberapa pendapat ulama, antara lain:

- 1) Ketiga komponen ini diletakan secara hirarkhis. Artinya, mula-mula orang harus memperteguh akidah, lalu menjalankan syariat, kemudian menyempurnakan akhlak. Pada posisi puncak inilah maksud diutusnya Nabi SAW, yakni menyempurnakan akhlak. Dengan asumsi ini, maka untuk mengarahkan seseorang menjadi yang baik, pendakwah harus memperkuat imannya terlebih dahulu. Jika imanya telah teguh, barulah ia mengajarkan cara menjalankan agama. Jika ia dapat menjalankannya dengan benar, pendakwah berusaha membersihkan hatinya.
- 2) Ketiganya diletakan secara sejajar. Maksudnya, akidah yang bertempat di akal, syariat dijalankan anggota tubuh, dan akhlak berada dihati. Pendakwah mengajarkan bahwa menjalankan shalat harus dengan pikiran yang yakin, mematuhi syarat dan rukunnya, serta hati yang ikhlas. Banyak umat Islam yang menjalankan agamanya dengan keimanan yang tipis serta hati yang kurang bersih, sehingga tidak menghasilkan akhlak yang terpuji.⁵¹

⁵⁰ *Ibid*, h. 332

⁵¹ *Ibid*, h. 335

D. Karakteristik Pesan Dakwah

Telah disebutkan sebelumnya bahwa pesan dakwah terdiri dari ajaran Islam yang disampaikan oleh Rasulullah SAW, kepada umatnya, baik termaktub dalam Al-Quran maupun Hadist. Untuk memahami kedua sumber pesan dakwah tersebut, dibutuhkan pengetahuan yang mendalam tentang metodologi, antara lain: Ushul Fikih, Ilmu Tafsir, Ilmu Hadist, dan sebagainya. Pengetahuan metodologi ini penting bagi pendakwah agar tidak terjadi penyimpangan atau kekeliruan dalam menggali pesan dakwah. Sebelumnya, pemahaman kedua sumber menjadi otoritas para sahabat Nabi SAW, dan tabi'in (murid sahabat). Dalam hal transmisi (sanad) antargenerasi, mereka mampu menjaga kesahihan pemahaman Al-Quran dan Hadist. Tidak sedikit khazanah penafsiran yang terabadikan dengan pembukuan, sehingga kita bisa membacanya saat ini.⁵²

Al-Quran dan Hadist adalah teks tertulis. Sifat teks adalah statis dan dapat diberi makna. Makna sebuah teks tergantung dari siapa yang membacanya. Para pembaca teks sendiri bukanlah „ruang kosong“, melainkan telah memiliki kerangka referensi (frame of reference) yang tidak sama satu sama lain. Oleh karena itu, pemahaman teks dapat berubah sesuai dengan konteksnya. Sifat konteks adalah dinamis dan selalu berubah. Konteks terbatas pada hukum ruang dan waktu. Konteks masa lalu, saat ini, dan akan datang tidak akan sama. Begitu pula, konteks di suatu tempat atau daerah selalu berbeda dengan daerah yang lain. Namun demikian, perubahan konteks tersebut tidak menjadikan perubahan teks. Ayat Al-Quran yang tertulis dalam Mushhaf Utsmani sampai saat ini tidak mengalami perubahan sama sekali. Demikian pula, hadist-hadist Nabi SAW, yang telah dibukukan juga tidak mengalami perubahan. Dengan

⁵² *Ibid*, h. 340

demikian, orisinalitas merupakan karakteristik pesan dakwah dari teks ayat Al-Quran dan Hadist.⁵³

Sebagai perbandingan yang tidak jauh berbeda, „Abd. al-Karim Zaidan juga mengemukakan lima karakter pesan dakwah, yaitu:

- 1) Berasal dari Allah SWT. (annabu min indillah)
- 2) Mencakup semua bidang kehidupan (al-syumul)
- 3) Umum untuk semua manusia (al-umum)
- 4) Ada balasan untuk setiap tindakan (al-jaza fi al-islam)
- 5) Seimbang antara idealitas dan realitas (al-mitsaliyyah wa alwaqi'iyah)⁵⁴

E. Efek Pesan Dakwah

Dalam setiap aktivitas dakwah pasti akan menimbulkan reaksi. Artinya, jika dakwah telah dilakukan oleh seorang da'i dengan materi dakwah, wasilah, dan thariqah tertentu, maka akan timbul respon dan efek (atsar) pada mad'u (penerima dakwah).⁵⁵

B. Teori Perilaku Sosial

1. Pengertian Perilaku Sosial

Sebagai makhluk sosial, individu akan menampilkan perilaku tertentu antara lain interaksi individu dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Di dalam interaksi-interaksi sosial tersebut, akan terjadi peristiwa saling mempengaruhi antara

⁵³ *Ibid*, h. 340

⁵⁴ *Ibid*, h. 342

⁵⁵ M Munir & Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2015).h.93

individu yang satu dengan yang lain. Hasil dari peristiwa tersebut adalah perilaku sosial.⁵⁶

Perilaku sosial merupakan perilaku yang alami atau natural dan timbul secara spontan dalam interaksi. Sementara itu, Skinner sebagai Bapak Perilaku Sosial (*Behaviorisme*) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah perilaku yang dapat diamati dan determinan dari lingkungannya.⁵⁷

Menurut teori psikososial maupun teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa perilaku yang ada pada diri seseorang berlandaskan pada pertimbangan-pertimbangan moral kognitif. Selanjutnya, masalah aturan, norma, nilai, etika, akhlak dan estetika adalah hal-hal yang sering didengar dan selalu dihubungkan dengan konsep moral ketika seseorang akan menetapkan suatu keputusan perilakunya.⁵⁸

Menurut Zimmerman dan Schank, yang dikutip oleh M. Nur Gufron, “Perilaku merupakan upaya individu untuk mengatur diri, menyeleksi dan memanfaatkan maupun menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitasnya. Individu memilih, menyusun dan menciptakan lingkungan sosial dan fisik seimbang untuk mengoptimalkan pencapaian atas aktivitas yang dilakukan”.⁵⁹

Istilah sosial memiliki arti yang berbeda-beda sesuai pemakaiannya. Istilah sosial pada ilmu sosial merujuk pada objeknya, yaitu masyarakat. Selain itu, sosial itu berkenaan dengan perilaku interpersonal individu, atau yang berkaitan dengan proses-proses sosial.⁶⁰

⁵⁶ Bimo Walgito. *Teori-teori Sosial*. (Yogyakarta : CV. Andi Offset. 2011), h. 27

⁵⁷ John W. Santrock, *Life Span Development*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 45

⁵⁸ Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak; Peran Moral Intelektual, Emosional dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), h. 26

⁵⁹ M. Nur Gufron, *Teori-Teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011), h. 19

⁶⁰ Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial; Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 27.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bawasanya perilaku social merupakan suatu tindakan yang alami atau natural dan timbul secara seponatan untuk melakukan suatu hubungan antara dua individu atau lebih yang ditunjukkan melalui perasaan, tindakan, sikap, dilakukan melalui interaksi social yang saling mempengaruhi antara individu satu dengan yang lainnnya.

2. Faktor yang Mempengerahi Perilaku Sosial

Baron dan Byrne berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang yaitu: ⁶¹

a) Perilaku dan Karakteristik orang lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu.

b) Proses Kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

c) Faktor Lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula, ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata, maka anak cenderung cenderung bertutur kata yang lemah lembut pula.

⁶¹ Siti Nisrima, Muhammad Yunus dan Erna Hayati, *Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh*, Jurnal Ilmiah Pendidikan 2016, Vol 1 (1), h. 198

d) Latar Budaya

Sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi. Misalnya seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda.

3. Bentuk-bentuk dan Jenis Perilaku Sosial

Berbagai bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok yang lainnya.

Menurut Didin Budiman, perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yaitu :⁶²

a) Kecenderungan Perilaku Peran

1) Sifat pemberani dan pengecut secara sosial

Orang yang memiliki sifat pemberani secara sosial, biasanya dia suka mempertahankan dan membela haknya, tidak malu-malu atau tidak segan melakukan sesuatu perbuatan yang sesuai norma di masyarakat dalam mengedepankan kepentingan diri sendiri sekuat tenaga. Sedangkan sifat pengecut menunjukkan perilaku atau keadaan sebaliknya, seperti kurang suka mempertahankan haknya, malu dan segan berbuat untuk mengedepankan kepentingannya.

2) Sifat berkuasa dan sifat patuh

Orang yang memiliki sifat sok berkuasa dalam perilaku sosial biasanya ditunjukkan oleh perilaku seperti bertindak tegas, berorientasi kepada kekuatan, percaya

⁶² Didin Budiman, *Bahan Ajar M. K. Psikologi Anak dalam Penjas PGSD*, 2012, h. 2-4

diri, berkemauan keras, suka memberi perintah dan memimpin langsung. Sedangkan sifat yang patuh atau penyerah menunjukkan perilaku sosial yang sebaliknya, misalnya kurang tegas dalam bertindak, tidak suka memberi perintah dan tidak berorientasi kepada kekuatan dan kekerasan.

3) Sifat inisiatif secara sosial dan pasif

Orang yang memiliki sifat inisiatif biasanya suka mengorganisasi kelompok, tidak suka mempersoalkan latar belakang, suka memberi masukan atau saran-saran dalam berbagai pertemuan, dan biasanya suka mengambil alih kepemimpinan. Sedangkan sifat orang yang pasif secara sosial ditunjukkan oleh perilaku yang bertentangan dengan sifat orang yang aktif, misalnya perilakunya yang dominan diam, kurang berinisiatif, tidak suka memberi saran atau masukan.

4) Sifat mandiri dan tergantung

Orang yang memiliki sifat mandiri biasanya membuat segala sesuatunya dilakukan oleh dirinya sendiri, seperti membuat rencana sendiri, melakukan sesuatu dengan cara-cara sendiri, tidak suka berusaha mencari nasihat atau dukungan dari orang lain, dan secara emosional cukup stabil. Sedangkan sifat orang yang ketergantungan cenderung menunjukkan perilaku sosial sebaliknya dari sifat orang mandiri, misalnya membuat rencana dan melakukan segala sesuatu harus selalu mendapat saran dan dukungan orang lain, dan keadaan emosionalnya relatif labil.

b) Kecenderungan perilaku dalam hubungan social

1) Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain

Orang yang memiliki sifat dapat diterima oleh orang lain biasanya tidak berprasangka buruk terhadap orang lain, loyal, dipercaya, pemaaf dan tulus menghargai kelebihan orang lain. Sementara sifat orang

yang ditolak biasanya suka mencari kesalahan dan tidak mengakui kelebihan orang lain.

2) Suka bergaul dan tidak suka bergaul

Orang yang suka bergaul biasanya memiliki hubungan sosial yang baik, senang bersama dengan yang lain dan senang bepergian. Sedangkan orang yang tidak suka bergaul menunjukkan sifat dan perilaku yang sebaliknya.

3) Sifat ramah dan tidak ramah

Orang yang ramah biasanya periang, hangat, terbuka, mudah didekati orang, dan suka bersosialisasi. Sedangkan orang yang tidak ramah cenderung bersifat sebaliknya.

4) Simpatik atau tidak simpatik

Orang yang memiliki sifat simpatik biasanya peduli terhadap perasaan dan keinginan orang lain, murah hati dan suka membela orang tertindas. Sedangkan orang yang tidak simpatik menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.

c) Kecenderungan perilaku ekspresif

1) Sifat suka bersaing (tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka bekerja sama)

Orang yang suka bersaing biasanya menganggap hubungan sosial sebagai perlombaan, lawan adalah saingan yang harus dikalahkan, memperkaya diri sendiri. Sedangkan orang yang tidak suka bersaing menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.

2) Sifat agresif dan tidak agresif

Orang yang agresif biasanya suka menyerang orang lain baik langsung ataupun tidak langsung, pendendam, menentang atau tidak patuh pada penguasa,

suka bertengkar dan suka menyangkal. Sifat orang yang tidak agresif menunjukkan perilaku yang sebaliknya.

3) Sifat kalem atau tenang secara social

Orang yang kalem biasanya tidak nyaman jika berbeda dengan orang lain, mengalami kegugupan, malu, ragu-ragu, dan merasa terganggu jika ditonton orang.

4) Sifat suka pamer atau menonjolkan diri

Orang yang suka pamer biasanya berperilaku berlebihan, suka mencari pengakuan, berperilaku aneh untuk mencari perhatian orang lain.

4. Prilaku-Perilaku Kecanduan Game online

Fenomena bermain game online di kalangan anak merupakan suatu hal yang harus di perhatikan. Munculnya game online telah menimbulkan risiko baru bagi anak, yakni risiko kecanduan game online. dari kecanduan game tersebut banyak menimbulkan perilaku-perilaku yang tidak wajar pada diri anak.

Seorang peneliti dari Tokyo's Nihon University pada tahun 2007 melakukan studi tentang efek video game terhadap aktifitas otak. Hasilnya menunjukkan terjadi penurunan gelombang betha pada kelompok yang bermain games selama 2-7 jam setiap hari. Penurunan gelombang betha masih terus terjadi meski sudah berhenti bermain, selain itu juga responden bahwa gamer mudah marah, sulit berkonsentrasi dan mengalami gangguan sosialisasi.⁶³

a) Aspek Kecanduan Game Online

Menurut Griffiths dan Davies yang dikutip oleh Emria Fitri, Lira Erwinda, Ifdil Ifdil, aspek kecanduan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain,

⁶³ Ridwan Shahrhan, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, Jurna Pendidikan Dan Konseling 2015, Vol 1 (1) 2015, h. 85

akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik. Terdapat 7 aspek atau kriteria kecanduan game online, yakni saliance, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems. Masing-masing penjelasan aspek kecanduan game online adalah sebagai berikut.

- 1) Saliance, apabila bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
- 2) Tolerance, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
- 3) Mood modification, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.
- 4) Withdrawal, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.
- 5) Relapse, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
- 6) Conflict, mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).
- 7) Problem, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebih. Masalah bisa timbul

terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan control.⁶⁴

b) Dampak Kecanduan Game Online

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

1) Aspek Kesehatan

Aspek kesehatan. Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.

2) Aspek Psikologis

Aspek psikologis. Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

3) Aspek Akademik

Aspek akademik. Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat performa

⁶⁴ Emria Fitri, Lira Erwinda, Ifdil Ifdil, *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*, Jurnal Konseling dan Pendidikan 2018, Vol 4 (3) 2018, h. 214

akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

4) Aspek Sosial

Aspek sosial. Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game online.

5) Aspek Keuangan

Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara

termasuk pencurian agar dapat memainkan game online.⁶⁵



⁶⁵ Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, Jurnal Buletin Psikologi 2019, Vol. 27 (2), 2019, h. 150



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Bambang S. Ma'arif, *Psikologi Komunikasi Dakwah*, Bandung: Rosdakarya, 2015.

Bambang S Maarif, *Komunikasi Dakwah*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2010.

Bimo Walgito, *Teori-teori Sosial*. Yogyakarta : CV. Andi Offset. 2011.

Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial; Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Danim Sudarwan, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Bandung: Pustaka Setia, 2002.

Darmaningtyas, *Pendidikan Pada dan Setelah Krisis (Pendidikan Pada Masa Krisis)*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 1999, Cet-1.

John W Santrock, *Life Span Development*, Jakarta: Erlangga, 2002.

Joshepus Drost, *Proses Pembelajaran Sebagai Proses Pendidikan*, Jakarta: Gramedia, 1993.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.

Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung : Masdar Maju 1996.

Lexy Moleong J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, Rosdakarya 2004.

M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002.

M Munir & Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*, Jakarta: Kencana, 2015.

M. Nur Ghufron, *Teori-Teori Psikologi*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011.

Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2004.

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.

Rackmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media Publik Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana Permata Media Group, 2010.

Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah*, Jakarta: Paragonatama Jaya, 2013, Cet. Ke-2.

Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game Online*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.

Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2013.

Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak; Peran Moral Intelektual, Emosional dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.

Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R n' D*, Bandung: Alfa Beta, 2011.

Sutrisno Hadi, *Metode Reseach Jilid 2*, Yogyakarta : Andi Offset, 2004.

Toto Tasmara, *Komunikasi Dakwah*, Jakarta: Gaya Media Pratama, 1997.

Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010, Cet. Ke-1.

Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah*, Bandung: Rosdakarya, 2010.

Wardi Bahtiar, *Metodelogi Penelitian Ilmu Dakwah*, Jakarta : Longso Wacana Ilmu, 1997.

Zakiah Darajat, *Kesehatan Mental*, Jakarta: CV. Haji Masa Agung, 1993.

Jurnal

Ardhi Noorkhan Syuhada dan Thriwaty Aarsal, *Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kudus*. Jurnal Solidarity, 2020 Vol 9 (1) 2020.

Didin Budiman, *Bahan Ajar M. K. Psikologi Anak dalam Penjas PGSD*, 2012.

Emria Fitri, Lira Erwinda dan Ifdil Ifdil, *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling* , Jurnal Konseling dan Pendidikan 2018, Vol 4 (3) 2018.

Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, Jurnal Buletin Psikologi 2019, Vol. 27 (2), 2019.

Mubasyaroh, *Strategi Dakwah Persuasif dalam Mengubah Perilaku Masyarakat*, Academic Journal For Homiletic Studies 2017, Vol 11 (2) 2017.

Nurul Ismi dan Akmal, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negri 1 Bayang*, Jurnal Of Civic Education 2020, Vol 3 (1) 2020.

Ridwan Shahran, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, Jurna Pendidikan Dan Konseling 2015, Vol 1 (1) 2015.

Risha Pramudia Trisnani dan Silwa Yula wardani, *Stop Kecanduan Game Online (Mengenal Dampak Krtergantungan Game*

Online Serta Cara Mengurangnya, (Madiun: UNIPMA PRESS, 2018)

Siti Nisrima, Muhammad Yunus Dan Erna Hayati, *Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh*, Jurnal Ilmiah Pendidikan 2016, Vol 1 (1).

Web

Dikutip dari https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring diakses pada 2 februari 2021 pukul 10:57 WIB

Dikutip dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet> diakses pada 8 februari 2021 pukul 07:35 WIB

