

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam pada Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiat atau mencontek karya ilmiah orang lain, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar sarjana yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 16 Maret 2023

**SYAHRUL MUNAWAR**

NIM: 181510072

## ABSTRAK

Nama: **Syahrul Munawar**, NIM: 181510072, Judul Skripsi: **“Penggunaan Game Online dan Perilaku Remaja”** (studi di Lingkungan Tembulum, Kelurahan Mekarsari, Kecamatan Pulomerak, Kota Cilegon), Jurusan: Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023 M /1444 H.

Di zaman yang modern ini, game online sudah tidak asing lagi di kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau sering kita sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung banyaknya game center di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. Game center ini sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi. Berdasarkan pengamatan dalam kegiatan pra-penelitian terhadap remaja di lingkungan Tembulum Kecamatan Pulomerak yang gemar bermain game online, mayoritas remaja malas dalam melaksanakan shalat, sering terlambat dalam melaksanakan shalat dan mengabaikan kaifiat dalam pelaksanaan ibadah shalat.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana intensitas penggunaan game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum? 2) Bagaimana interaksi sosial penggunaan game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum? 3) Bagaimana perilaku ibadah pengguna game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah: 1) Untuk mengidentifikasi intensitas penggunaan game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum. 2) Untuk mengidentifikasi interaksi sosial penggunaan game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum. 3) Untuk mengidentifikasi perilaku ibadah pengguna game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yaitu suatu penulisan yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang objek yang diteliti, menurut keadaan yang sebenarnya pada saat penelitian langsung. Agar diperoleh pengertian metode deskriptif yang lebih jelas.

Setelah peneliti melakukan penelitian dan dianalisis serta diinterpretasikan dalam pembahasan, maka dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Intensitas penggunaan game online dikalangan remaja adalah antusias remaja dalam bermain game sangat tinggi yang diperuntukan sebagai hiburan dan menambah wawasan yang lebih luas dalam hal teknologi, sedangkan game online juga dapat membawa para kaum remaja dalam kerugian karena banyak waktu yang terbuang sia-sia. serta membawa dampak buruk bagi kesehatan karena waktu yang digunakan untuk bermain game online sangat lama sekali. 2) Interaksi sosial penggunaan game online dikalangan remaja adalah hubungan antar remaja yang dapat memperbanyak teman dengan bermain game online, akan tetapi dapat juga mengabaikan orang disekelilingnya, karena dengan bermain game online mereka enggan berinteraksi dengan orang-orang di sekelilingnya. karena dengan bermain game online mereka enggan berinteraksi dengan orang-orang di sekelilingnya dan cenderung mengabaikan pembicaraan dari orang tua. 3) Perilaku ibadah penggunaan game online dikalangan remaja adalah perilaku kaum remaja dalam bermain game online yang lalai dengan kegiatan ibadahnya, baik kepada sang penciptanya.

**Kata Kunci: Penggunaan Game Online, Perilaku Remaja**

## ABSTRACT

Name: **Syahrul Munawar**, NIM: 181510072, Thesis Title: "**Online Game Use and Adolescent Behavior**" (study in the **Tembulum Environment, Mekarsari Village, Pulomerak District, Cilegon City**), Department: Islamic Broadcasting Communication, Faculty of Da'wah, Sultan Maulana Hasanuddin State Islamic University Banten Year 2023 M / 1444 H.

In this modern era, online games are no stranger to teenagers. In the last 10 years, electronic games or what we often call online games have mushroomed everywhere. This is supported by the many game centers in the neighborhood, which offer affordable prices for teenagers. The game center itself is not like an internet cafe, they have more regular customers than an internet cafe. This is what makes the game center almost always crowded. Based on observations in pre-research activities of adolescents in the Tembulum area of Pulomerak District who like to play online games, the majority of teenagers are lazy in praying, are often late in praying and ignore the effectiveness of prayer.

Based on the background above, the formulation of the problem is as follows: 1) What is the intensity of using online games among adolescents in the Tembulum environment? 2) How is the social interaction in using online games among teenagers in the Tembulum environment? 3) What is the worship behavior of online game users among teenagers in the Tembulum environment?

Based on the formulation of the problem above, the research objectives are: 1) To identify the intensity of online game use among adolescents in the Tembulum environment. 2) To identify the social interaction of using online games among adolescents in the Tembulum environment. 3) To identify the worship behavior of online game users among teenagers in the Tembulum environment.

The research method used by researchers is descriptive with a qualitative approach. This type of research is descriptive research, namely a writing that describes the actual situation of the object under study, according to the actual situation at the time of direct research. In order to obtain a clearer understanding of the descriptive method, the following definitions are put forward according to some experts

After the researchers conducted the research and analyzed and interpreted in the discussion, it can be concluded according to the formulation of the problem as follows: 1) The intensity of the use of online games among adolescents is that the enthusiasm of teenagers in playing games is very high which is intended as entertainment and adds broader insights in terms of technology, while online games can also bring teenagers to a loss because a lot of time is wasted, as well as having a bad impact on health because the time spent playing online games is very long. 2) Social interaction in the use of online games among adolescents is a relationship between adolescents who can make more friends by playing online games, but can also ignore the people around them, because by playing online games they are reluctant to interact with the people around them. because by playing online games they are reluctant to interact with the people around them and tend to ignore conversations from their parents. 3) The worship behavior of using online games among adolescents is the behavior of adolescents in playing online games who are negligent in their worship activities, both to their creators.

**Keywords: Use of Online Games, Adolescent Behavior**



**FAKULTAS DAKWAH**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN**

---

---

Nomor : Nota Dinas

Lampiran : -

Perihal : **Ujian Skripsi**  
**a.n Syahrul Munawar**  
**NIM: 181510072**

Kepada Yth  
**Dekan Fakultas**  
**Dakwah**  
**UIN SMH Banten**  
di –  
Serang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan mengadakan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama Syahrul Munawar, NIM: 181510002 dengan judul **“Penggunaan Game Online dan Perilaku Remaja” (Studi Lingkungan Tembulum, Kelurahan Mekarsari, Kecamatan Pulomerak, Kota Cilegon)**, telah diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqosyah pada Fakultas Dakwah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Serang, 21 Maret 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. H. Endad Musaddad, S.Ag.M.A.**  
NIP. 19720626 199803 1 002

**Muhibuddin, M.Si.**  
NIP. 19700620 199903 1 004

# **PENGUNAAN GAME ONLINE DAN PERILAKU REMAJA**

(Studi Lingkungan Tembulum, Kelurahan Mekarsari, Kecamatan  
Pulomerak, Kota Cilegon)

Oleh:

**Syahrul Munawar**

NIM: 181510072

Menyetujui,

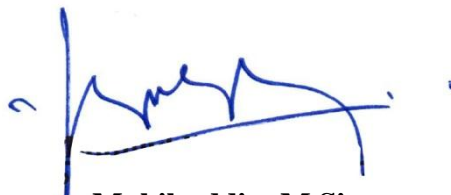
Pembimbing I



**Dr. H. Endad Musaddad, S.Ag.M.A.**

NIP. 19720626 199803 1 002

Pembimbing II



**Muhibuddin, M.Si.**

NIP. 19700620 199903 1 004

Mengetahui,

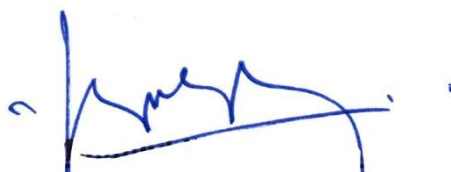
Dekan  
Fakultas Dakwah



**Dr. H. Endad Musaddad, S.Ag.M.A.**

NIP. 19720626 199803 1 002

Ketua Prodi  
Komunikasi Penyiaran Islam



**Muhibuddin, M.Si.**

NIP. 19700620 199903 1 004

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi a.n Syahrul Munawar, Nim: 181510072 yang berjudul, **Penggunaan Game Online dan Perilaku Remaja” (Studi Lingkungan Tembulum, Kelurahan Mekarsari, Kecamatan Pulomerak, Kota Cilegon)** telah diujikan dalam sidang Munaqasah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada tanggal 24 Mei 2023

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 24 Mei 2023

Sidang Munaqasyah

Ketua Merangkap Anggota

Dr. Umdatul Hasanah, S.Ag., M.Ag.  
NIP: 19700529 199603 2 001

Anggota,

Sekretaris Merangkap Anggota

Nur Asia T., M.Si.  
NIP: 19920316 201903 2 017

Penguji I

Dr. Ilah Holidah, S.Ag., M.Si.  
NIP: 19710106 199803 2 003

Penguji II

Desty Prawatiningsih, M.Si.  
NIP: 19851215 201903 2 009

Pembimbing I

Dr. H. Endang Musaddad, S.Ag., M.A.  
NIP: 19720626 199803 1 002

Pembimbing II

Mubibuddin, M.Si.  
NIP: 19700620 199903 1 004

## **PERSEMBAHAN**

Atas segala nikmat dan karunia-Mu wahai Rabb-ku

Ku panjatkan rasa syukur kepada-Mu, Allah SWT yang maha kuasa atas segala sesuatu.

Ku persembahkan skripsi ini kepada kedua permata hatiku yang sangat kucintai, Bapak Surdi, S.Pd dan Ibu Aswariyah yang selalu menjadi sumber kekuatan dan penyemangatku dalam segala hal. Yang telah merelakan ribuan tetesan keringat dan tak bosan membimbingku sampai saat ini. Sahabatku Sabrowi, Rizki Waladun Khoiri, Andi, Aini, Fahrozi, Dedi, dan Ali yang selalu mendukung dan mendoakanku. Serta keluarga yang senantiasa mendukungku. Terima kasih untuk semua dukungan dan do'a tulus yang selalu mengalir untukku. Terima kasih kepada sahabat-sahabat seperjuangan yang senantiasa saling mendukung dan mendoakan.

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ<sup>ق</sup>

*Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”.*



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Syahrul Munawar, lahir di Serang, 31 Desember 1999. Saat ini penulis tinggal di Lingkungan Tembulum 01/04, Kelurahan Mekarsari, Kecamatan Pulomerak, Kota Cilegon, Banten. Penulis merupakan anak ke-2 dari pasangan Bapak Surdi, S.Pd dan Ibu Aswariyah.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah SDN Tembulum lulus tahun 2012, kemudian melanjutkan sekolah di MTS Karang Tengah lulus pada 2015, kemudian selanjutnya melanjutkan pendidikan di MA Al-Itmam lulus tahun 2018, pada tahun yang sama penulis diterima di Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Selama menjadi Mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, penulis pernah menjadi anggota sekaligus pengurus organisasi IMC, dan juga pernah menjadi anggota Karang Taruna Kelurahan Mekarsari.

Demikian catatan singkat mengenai riwayat hidup penulis selama menempuh pendidikan di Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana strata satu pada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam. Shalawat dan salam penulis persembahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat-Nya sampai hari akhir.

Alhamdulillah dengan pertolongan Allah SWT dan dengan usaha yang sungguh-sungguh akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Penggunaan Game Online Dan Perilaku Remaja** (studi di Lingkungan Tembulum, Kelurahan Mekarsari, Kecamatan Pulomerak, Kota Cilegon).

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan, dan masih jauh dari kesempurnaan. Namun demikian penulis berharap semoga dengan adanya skripsi ini mudah-mudahan dapat membawa manfaat dan khazanah ilmu pengetahuan.

Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, dengan terselesaikannya penyusunan skripsi ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr.H. Wawan Wahyuddin, M.Pd., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. H. Endad Musaddad, S,Ag., M.A. Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri sultan Maulana hasanuddin Banten yang telah memberikan persetujuan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini, sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, mendidik, dan memberikan motivasi kepada penulis.
3. Bapak Muhibuddin, M.Si, Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah

meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, arahan, kepada penulis dengan penuh kesabaran, trnaga dan pikirannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten terutama yang telah mengajar dan mendidik penulis selama kuliah.
5. Bapak dan Ibu pengurus perpustakaan umum, Staf Akademik Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, yang telah membantu dalam sumber bacaan.
6. Seluruh Keluarga, Bapak Surdi, S.Pd. dan Ibu Aswariyah. Terima kasih selalu memberikan kasih sayang,nasihat, perhatian, dukungan serta do'a yang tak pernah henti kepada keberhasilan penulis.
7. Bapak Sulhi, S.Pd.I. selaku Ketua RT Lingkungan Tembulum, yang telah memberikan izin penelitian dan memberikan bantuan untuk mendapatkan informasi serta saran-saran bagi penulis.
8. Sabrowi, S.H. yang selalu meluangkan waktu untuk membantu, memberi semangat motivasi, memberikan saran-saran bagi poenulis dalam proses pembuatan skripsi.
9. Serta selruh sahabat-sahabat, teman-teman seperjuangan KPI B dan semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini, yang tidak bias disebutkan satu-persatu, terimakasih atas semuanya.

Serang, 21 Maret 2023

**Syahrul Munawar**

NIM: 181510072

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>NOTA DINAS</b> .....	iv
<b>PERSETUJUAN</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	9
F. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b> .....	14
A. Kajian Pustaka .....	14
B. Landasan Teori.....	61
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	69
A. Metode Penelitian .....	69
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	71
C. Teknik Pengumpulan Data.....	71
D. Tahapan Analisis Data .....	75

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>77</b>
A. Gambaran Umum Lingkungan Tembulum .....	77
B. Intensitas penggunaan game online di kalangan remaja di Lingkungan Tembulum.....	81
C. Interaksi sosial penggunaan game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum.....	89
D. Perilaku ibadah pengguna game online dikalangan remaja di Lingkungan Tembulum .....	94
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>101</b>
A. Kesimpulan .....	101
B. Saran.....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>108</b>