

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan membawa dampak signifikan terhadap kehidupan manusia. Akses yang mudah terhadap berbagai teknologi, khususnya melalui internet. Internet merupakan salah satu contoh nyata kreativitas manusia yang memberikan kemudahan dalam aktivitas sehari-hari. Kini, internet telah menjadi faktor utama yang dibutuhkan oleh hampir setiap individu, karena berfungsi sebagai alat untuk memperoleh dan menyebarkan informasi, yang saat ini paling sering dilakukan melalui jalur internet.¹

Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, ditemukan bahwa penetrasi internet di Indonesia terus meningkat, terutama hingga tahun 2021. Dengan populasi mencapai 267 juta jiwa, sekitar 63,2% atau sekitar 168,54 juta orang di Indonesia telah menggunakan internet pada tahun 2021. Dari jumlah tersebut, 87,13% pengguna internet

¹ Mulawarman, *Problematika Penggunaan Internet* (Jakarta: Kencana, 2020), h.1.

mengakses media sosial sebagai aktivitas utama mereka. Ini menunjukkan pentingnya peran media sosial dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, mengikuti tren global yang memperlihatkan popularitas platform ini sebagai sarana komunikasi dan interaksi sosial.

Selain itu, industri game online juga mengalami pertumbuhan yang pesat. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2021 menunjukkan bahwa sekitar 65% pengguna internet di Indonesia, yaitu sekitar 109,77 juta orang, aktif bermain game online. Fenomena ini telah menciptakan komunitas, terutama di kalangan remaja, yang sering berkumpul di berbagai tempat seperti rumah, kafe, atau lokasi lainnya untuk bermain game bersama.²

Di zaman sekarang, konflik antar keluarga semakin sering terjadi, baik disebabkan oleh perbedaan pandangan, masalah sepele, maupun persoalan yang lebih serius. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, kita dihadapkan pada inovasi-inovasi yang memberikan berbagai kemudahan, terutama

² Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) “Survei Penetrasi Pengguna Internet Indonesia 2022-2023” diakses pada tanggal 19 oktober 2024. <https://survei.apjii.or.id/>

dalam hal komunikasi. Salah satu contoh yang umum adalah penggunaan handphone, yang kini telah menjadi sarana komunikasi yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Meskipun handphone membawa manfaat besar dalam mempermudah komunikasi, di sisi lain, didalam Handphone bisa dipasang aplikasi game online sebagai salah satu fitur di dalamnya yang dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan terhadap game online menjadi semakin umum, tidak hanya di kalangan generasi muda, tetapi juga di kalangan orang dewasa, termasuk mereka yang sudah berkeluarga. Hal ini dapat menyebabkan kelalaian terhadap tanggung jawab sebagai kepala keluarga, mengakibatkan kelupaan terhadap tugas-tugas rumah tangga, dan pada akhirnya, berpotensi merusak keharmonisan keluarga yang sudah lama terjalin.³

Peningkatan penggunaan game online telah membawa dampak signifikan terhadap keharmonisan keluarga dalam era digital ini. Game online, yang semula dianggap sebagai bentuk hiburan elektronik, kini telah menjadi bagian utama dari aktivitas sehari-hari, menciptakan tantangan tersendiri dalam dinamika

³ Cahyono, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*, Vol. 9, (Tulung Agung: Publiciana, 2016), h.140.

hubungan keluarga. Pergeseran perilaku terlihat dari segi intensitas penggunaan game online. Tidak terbatas pada kalangan generasi muda, dampaknya telah meluas hingga mencakup orang dewasa, termasuk mereka yang telah menikah dan memiliki tanggung jawab sebagai kepala keluarga. Keberlanjutan keterlibatan intensif dalam game online dapat mengakibatkan ketidakseimbangan dalam interaksi keluarga, di mana individu terlalu terfokus pada realitas maya, mengesampingkan tanggung jawab dan kewajiban sehari-hari.⁴

Daya tarik game online menciptakan lingkungan yang adiktif, mengakibatkan pengabaian terhadap waktu yang seharusnya dihabiskan bersama keluarga. Komunikasi dan keterlibatan emosional antara anggota keluarga seringkali menjadi korban dalam dinamika ini. Selain itu, dampaknya dapat tercermin dalam ketidakseimbangan waktu antara aktivitas daring dan kebutuhan nyata di kehidupan sehari-hari, seperti pekerjaan rumah

⁴ Andianto, *Dampak Game Online terhadap Keharmonisan Rumah Tangga di Desa Sokawera Padamara Purbalingga*. (Purwokerto: UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri), Skripsi.

tangga, perhatian terhadap pasangan, dan tanggung jawab sebagai orangtua.⁵

Pada hasil observasi Penelitian lebih lanjut mengenai dampak game online dalam konteks keluarga, seperti di Desa Pasiliaan ini menjadi sangat penting karena beberapa kasus kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) yang muncul ditangani secara kekeluargaan. Ini menunjukkan adanya potensi dinamika negatif dalam keluarga yang dapat dipicu atau diperburuk oleh faktor-faktor eksternal, termasuk kecanduan game online.

Kasus kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) yang ditangani secara kekeluargaan seringkali tidak mendapatkan solusi jangka panjang. Dalam konteks ini, game online dapat memperburuk situasi dengan mengurangi komunikasi antaranggota keluarga dan menciptakan ketidakseimbangan dalam distribusi waktu dan perhatian. Penelitian mendalam dapat membantu mengidentifikasi hubungan antara kecanduan game online dan masalah KDRT, serta memberikan wawasan bagaimana

⁵ Ilhamsyah, *Efek Kecanduan Game Online Bagi Komunikasi Interpersonal Anak Di Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau*. Vol. 8, (Muaro Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2023), h.138.

ketegangan dan stres dalam rumah tangga dapat meningkat akibat perilaku adiktif.

Studi ilmiah ini penting untuk memahami lebih jauh dampaknya terhadap kesejahteraan keluarga, dan dapat digunakan sebagai dasar untuk menyusun intervensi yang lebih tepat sasaran, baik secara sosial maupun psikologis. Dengan pemahaman ini, langkah-langkah preventif dapat diambil untuk meminimalkan risiko konflik keluarga yang dipicu oleh kecanduan game online, sehingga tidak hanya mengatasi masalah game itu sendiri, tetapi juga mendukung upaya mengurangi kekerasan dalam keluarga. Maka, latar belakang dampak negatif game online terhadap keharmonisan keluarga menyoroti perlunya kesadaran dan manajemen waktu yang bijak. Penting untuk menemukan keseimbangan yang sehat antara dunia virtual dan realitas keluarga, sehingga keberadaan teknologi modern tidak mengganggu keharmonisan keluarga dalam membangun hubungan yang kokoh dan seimbang secara emosional.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengambil judul **Dampak Game Online Terhadap Keharmonisan Keluarga**

(Studi Kasus di Kecamatan Kronjo, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan peneliti sebagaimana diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana dampak yang di timbulkan game online terhadap keharmonisan keluarga?
2. Bagaimana perspektif hukum Islam tentang orang yang bermain game online ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan peneliti, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui dampak yang di timbulkan game online terhadap keharmonisan keluarga.
2. Untuk mengetahui perspektif hukum Islam tentang game online

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian selain memberikan manfaat untuk peneliti sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu (S1) Sarjana Hukum pada jurusan Hukum Keluarga Islam Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Penelitian ini juga diharapkan untuk :

1. Mampu memberikan informasi kepada masyarakat di Kecamatan Kronjo tentang perspektif hukum Islam tentang game online.
2. Mampu memberikan informasi kepada masyarakat di Kecamatan Kronjo tentang cara membentuk keluarga yang harmonis dalam perspektif Islam.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu atau biasa disebut dengan tinjauan pustaka terdahulu merupakan kajian terdahulu yang sebelumnya sudah dibahas oleh para peneliti terdahulu yang akan digunakan kembali oleh peneliti yang baru sebagai bahan acuan atau studi lanjut untuk meneliti lebih lanjut apa yang sebelumnya sudah diteliti dengan output penelitian yang baru dan berbeda dengan

peneliti sebelumnya.⁶ Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan judul peneliti adalah sebagai berikut.

NO	JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Skripsi karya M. Abror Ali Akbar tahun 2020 Universitas Islam Negeri Mataram, dengan judul Dampak Kecanduan Game Online PUBG (<i>Player Unknown's Battle Grounds</i>) Terhadap Ketahanan Keluarga (Studi Kasus di desa Kabar Kecamatan Sakra Kabupaten Lombok Timur).	Kedua judul menyoroti dampak negatif dari kecanduan game online pada keluarga.	a. Secara khusus menunjuk pada game online PUBG sebagai objek penelitian, sementara judul yang diambil peneliti bersifat lebih umum dan tidak mengaitkan penelitian dengan game tertentu. b. Variabel yang di ukur: Skripsi karya M. Abror Ali Menyelidiki dampak kecanduan PUBG terhadap

⁶Nuryanti Taufik, dkk, *Strategi Penyusunan dan Publikasi Artikel Ilmiah*, (Tasikmalaya,2021), h.20.

			ketahanan keluarga. Variabel yang diukur mencakup aspek-aspek tertentu yang berkaitan dengan kecanduan PUBG dan ketahanan keluarga. Sedangkan judul yang diambil peneliti Menyelidiki dampak kecanduan game online secara umum terhadap keharmonisan keluarga. Variabel yang diukur lebih umum dan mencakup aspek-aspek yang berkaitan dengan keharmonisan keluarga
--	--	--	---

			akibat kecanduan game online tanpa spesifikasi game tertentu
2	Skripsi karya Aika Rahmatika Asri tahun 2022 Universitas Negeri Makassar dengan judul Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya pada Era Pandemi di SMA Negeri 13 Bone (<i>Case Study of</i> SMA Negeri 13 Bone).	Sama – sama membahas isu kecanduan game online.	a. Objek penelitian Skripsi karya Aika Rahmatika Asri Memberikan penekanan pada situasi kecanduan game online pada era pandemi, yang dapat mencakup perubahan perilaku siswa selama masa pembelajaran jarak jauh. Sedangkan judul yang diambil peneliti tidak terfokus pada konteks pandemi, lebih umum dalam

			melihat dampak kecanduan game online terhadap keharmonisan keluarga. b. Fokus tindakan atau penanganan. Skripsi karya Aika Rahmatika Asri mencakup strategi atau tindakan spesifik untuk menangani kecanduan game online di kalangan siswa, terutama di era pandemi. Sedangkan judul yang diambil peneliti lebih bersifat deskriptif terhadap
--	--	--	--

			dampak kecanduan game online pada keharmonisan keluarga, tanpa menitikberatkan pada langkah-langkah penanganan khusus.
3	Skripsi karya Muhammad Rahmat Azhar tahun 2022 IAIN Parepare dengan judul Dampak Game Online <i>Free Fire</i> Terhadap Prilaku Agresi Verbal Dan Non Verbal Pelajar SMP Negeri 5 kota Parepare.	Kedua judul skripsi membahas dampak dari permainan daring (game online) pada berbagai aspek, walaupun memilih variabel yang berbeda.	a. Variabel penelitian Skripsi karya Muhammad Rahmat Azhar enilai dampak permainan Free Fire terhadap perilaku agresi verbal dan non-verbal pelajar SMP Negeri 5 kota Pare. Sedangkan judul peneliti meneliti dampak permainan

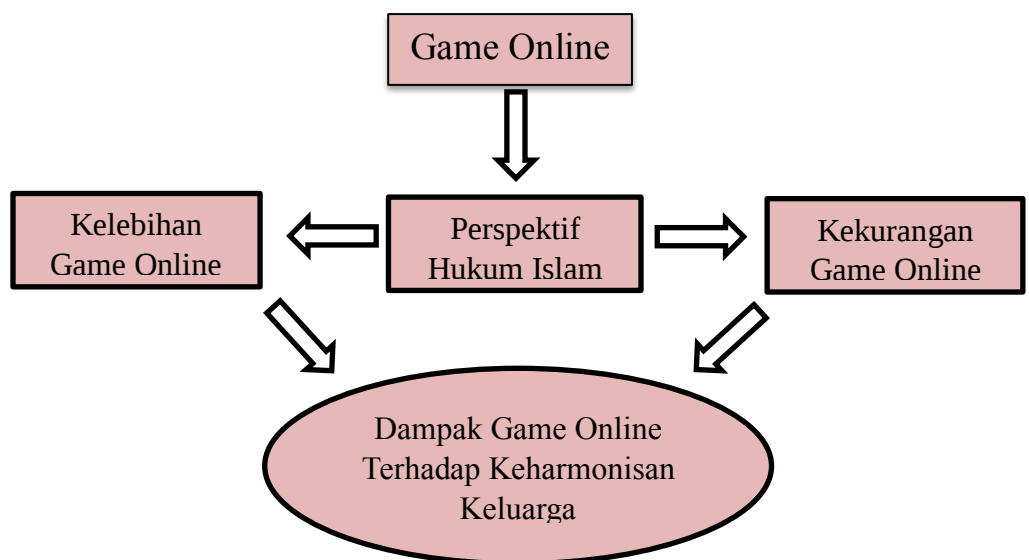
			daring secara umum terhadap keharmonisan keluarga. b. Obyek penelitian Skripsi karya Muhammad Rahmat Azhar Memfokuskan pada pelajar SMP sebagai subjek penelitian. Sedangkan judul yang diambil peneliti Bersifat lebih umum, tidak menetapkan kelompok atau obyek penelitian tertentu, melainkan merinci dampak pada tingkat keharmonisan keluarga.
--	--	--	---

F. Kerangka Pemikiran

Fenomena game online, yang semakin meluas, menjadi perhatian utama karena memiliki potensi memberikan dampak signifikan terhadap keseimbangan kehidupan keluarga. Oleh karena itu, kerangka pemikiran ini dirancang untuk mengungkapkan dampak apa saja yang mungkin timbul dari interaksi individu yang sudah berkeluarga dengan game online. Dengan memahami faktor-faktor yang mendasari keberhasilan keluarga yang harmonis, penelitian ini berusaha memberikan kontribusi untuk memahami bagaimana game online dapat memengaruhi dinamika keluarga baik dari hal-hal positifnya maupun negatifnya. Melalui penelitian ini diharapkan mampu mengungkap aspek-aspek keharmonisan keluarga salah satunya adalah dampak dari penggunaan game online secara berlebihan yang dilakukan oleh kepala rumah tangga yang memiliki kewajiban untuk menjadikan keluarganya sakinah mawaddah warohmah atau harmonis.

Dengan demikian, kerangka pemikiran ini mencakup analisis dampak game online, eksplorasi faktor-faktor yang

memengaruhi keharmonisan keluarga, dan hubungan antara keduanya. Melalui pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam tentang implikasi game online terhadap kehidupan keluarga, sekaligus mengidentifikasi strategi mitigasi potensial untuk mempromosikan keharmonisan dalam konteks kehidupan berkeluarga yang melibatkan seluruh anggota keluarga dalam upaya pencapaian keharmonisan keluarga sehingga hal ini akan membantu menurunkan adanya potensi kekerasan dalam rumah tangga yang dilakukan oleh kepala keluarga.



G. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Berdasarkan kesesuaian judul yang diambil peneliti maka peneliti mengambil jenis penelitian kualitatif dimana data yang dihasilkan merupakan data yang bersifat naratif dan deskriptif dalam hal ini terkait dengan dampak game online terhadap keharmonisan keluarga. Pendekatan yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitiannya adalah studi kasus.

2. Penentuan Tempat, Populasi dan Partisipan Penelitian

Tempat yang akan dijadikan peneliti dalam melakukan penelitiannya adalah di Kecamatan Konjo, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Alasan peneliti memilih tempat ini karena menurut pengamatan sementara peneliti menemukan terdapat beberapa keluarga yang tidak harmonis yang diindikasikan karena hadirnya game online diantara keluarga tersebut.

Adapun yang akan dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat Kecamatan Kronjo sedangkan sampel yang akan diambil peneliti adalah istri atau kerabat dari pengguna game online.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian adanya teknik pengumpulan data merupakan hal yang utama karena data yang didapat oleh peneliti merupakan implementasi dari teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data kualitatif akan berbeda dengan teknik pengumpulan data kuantitatif karena hasil dari penelitian jenis kualitatif adalah narasi yang berupa deskripsi atas rumusan masalah sedangkan hasil dari penelitian kuantitatif bersifat angka untuk mendeskripsikan hasilnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah melalui wawancara, dan dokumentasi. Wawancara merupakan serangkaian pertanyaan yang telah disusun secara sistematis ditujukan kepada partisipan atau responden untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Observasi merupakan digunakan untuk melakukan pengamatan secara langsung di lapangan dengan mencatat fenomena yang terjadi sebagai obyek pengamatan dengan terlebih dahulu membuat pedoman observasi.⁷ Dokumentasi menurut Clemmens adalah instrumen yang digunakan untuk mencari landasan

⁷H. Djaali, dkk, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta : Grassindo, 2008),h.16.

kebijakan, bukti-bukti sejarah, dan peraturan-peraturan yang pernah berlaku.⁸

4. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto, sumber data dalam penelitian merujuk pada subjek dari mana data diperoleh⁹. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan berbagai sumber data, termasuk sumber data primer dan sekunder.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti untuk menjawab rumusan masalah.¹⁰ Sumber data primer merujuk pada informasi yang diperoleh langsung dari sumber pertama di lapangan. Dalam konteks penelitian ini, data primer diperoleh melalui wawancara dengan individu yang berperan sebagai pemain game online, yang juga merupakan pasangan suami istri dan memiliki anak. Oleh karena itu, partisipan wawancara ini menjadi sumber utama data dalam rangka penelitian ini beberapa warga kec.kronjo

⁸Ifit Novita Sari, Dkk, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang : Unisma Press, 2022),h.92.

⁹Suharismi Arikanto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV*, (Yogyakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 129.

¹⁰Asep Hermawan, *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*, (Jakarta, Grassindo, 2015), 136.

b. Sumber Data Sukunder

Sumber data sekunder adalah data yang penyusunannya berdasarkan data lain.¹¹ Sumber data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh dari sumber kedua. Dalam kerangka penelitian ini, data sekunder diperoleh melalui informasi yang diperoleh dari keluarga terdekat atau tetangga, serta melibatkan kajian literatur berupa buku, jurnal, dan artikel yang relevan dengan topik penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data melalui pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Dimana analisis data merupakan kegiatan mengolah data atau deskripsi data yang sebelumnya diperoleh melalui instrumen penelitian yang nantinya akan diperoleh hasil atau deskripsi data untuk menjawab rumusan masalah.

Analisis data kualitatif bersifat induktif dimana proses analisis data yang diperoleh kemudian dikembangkan dan mampu menjawab rumusan masalah penelitian. Pada penelitian kualitatif analisis data dapat dilakukan sebelum atau setelah

¹¹Novia Ruth Silaen, Dkk, Manajemen Sumber Daya Manusia: Manusia, Data dan Analisis, (Bandung, Widina Bakti Persada Bandung, 2021), h.20.

dilapangan. Jadi analisis data pada kualitatif sebenarnya bisa dilakukan setelah peneliti merumuskan masalah dan belangsung secara terus menerus sampai penulisan hasil penelitian. Proses pengolahan data atau aktifitas data kualitatif model Miles dan Hubermen sebagai berikut.¹²

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kualitatif bersifat interaktif dimana peneliti mengumpulkan data yang berkenan dengan pelaksanaan kegiatan yang menjadi menjadi fokus masalah.

b. Reduksi Data

Mereduksi data merupakan merangkum data yang telah didapatkan dengan cara memilah dan memilih hal-hal yang pokok dan yang penting dicari tema dan polanya sehingga akan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan dan data yang telah direduksi akan memberikan gambaran tentang fokus masalah. Peneliti dapat mereduksi data yang

¹²Abdul Majid, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Makassar : Penerbit Aksara Timur, 2017), h.85.

telah diperoleh dengan berdiskusi sesama teman atau orang-orang yang dianggap lebih ahli.¹³

c. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif merupakan proses mendekripsikan data yang diperoleh dengan observasi, interview / wawancara, dan dokumentasi.¹⁴

Tahap penyajian data dinilai dapat memudahkan peneliti menjawab hipotesis untuk ke tahap penarikan kesimpulan.

d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah proses verifikasi yang dilakukan sesuai dengan yang didapat pada proses penyajian data secara terus menerus sehingga akan mendapatkan hasil yang mampu menjawab rumusan masalah dalam sebuah penelitian

6. Keabsahan Data atau Uji Kredibilitas

Menurut Sugiyono uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan cara:

¹³Daryawansyah, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, (Ciputat : Haja Mandiri, 2017), h.52.

¹⁴Setyo Tri Wahyudi, *Statistika Ekonomi: Konsep, Teori Dan Pengembangan*, (Malang: UB Press, 2017), h.37.

- a. Memperpanjang waktu keikutsertaan. Dalam rangka memperpanjang waktu keikutsertaan dengan responden atau sumber data, peneliti berusaha untuk meningkatkan frekuensi pertemuan dan menggunakan waktu seefisien mungkin.
- b. Triangulasi. Triangulasi data adalah mendapatkan data lebih dari satu sumber.¹⁵ Pada dasarnya triangulasi merupakan pendekatan multimetode yang dilakukan peneliti pada saat mengumpulkan dan menganalisis data. Triangulasi kualitatif bisa melibatkan kombinasi wawancara, observasi, analisis dokumen atau partisipasi langsung untuk memastikan kevalidan data.
- c. Melakukan member chek. Member chek merupakan hal yang dilakukan untuk meneliti atau mengecek data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang telah diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh informan.

¹⁵Patrisius, dkk, *Penelitian Kualitatif Itu Mengasyikan: Metode Penelitian Untuk Bidang Humaniora dan Kesusasteraan*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2023), h.116.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini tersusun dari bab satu sampai lima. Untuk mempermudah pembahasan skripsi ini maka disusunlah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, yang meliputi: Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penelitian Terdahulu Yang Relevan, Kerangka Pemikiran, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab II: Landasan Teori, yang meliputi: Pengertian Game Online, Jenis-jenis Game Online, Kekurangan dan Kelebihan Game Online, Tinjauan Hukum Islam Tentang Game Online. Keharmonisan Keluarga Pengertian Keharmonisan Keluarga, Ciri-ciri Keluarga Harmonis, Cara Membentuk Keluarga Harmonis. Dampak Game Online Terhadap Keharmonisan Keluarga.

Bab III: Kondisi Obyektif, meliputi: Geografis dan demografis Desa Pasilian, sejarah Desa Pasilian, kebiasaan masyarakat Pasilian, keberagaman masyarakat Pasilian.

Bab IV: Hasil Penelitian Dan Pembahasan, yang meliputi: hasil penelitian deskripsi dampak yang di timbulkan game online terhadap keharmonisan keluarga. Pembahasan hasil peneitian yang meliputi persepektif hukum Islam tentang game online,

Bab V: Penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.