

SKRIPSI

**KEADAAN RUMAH TANGGA YANG GEMAR BERMAIN
GAME ONLINE (STUDI KASUS DI WATANG SAWITTO
KABUPATEN PINRANG)**



OLEH:

PUTRI NABILA SYAFAR

NIM: 18.2100.070

**PROGRAM STUDI AHWAL AL-SYAKHSIYAH
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2023

**KEADAAN RUMAH TANGGA YANG GEMAR BERMAIN
GAME ONLINE (STUDI KASUS DI WATANG SAWITTO
KABUPATEN PINRANG)**



OLEH:

**PUTRI NABILA SYAFAR
NIM: 18.2100.070**

Skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.)
Pada Program Studi Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI AHWAL AL-SYAKHSIYAH
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2023

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Keadaan Rumah Tangga yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang).

Nama Mahasiswa : Putri Nabila Syafar

NIM : 18.2100.070

Program Studi : Hukum Keluarga Islam

Fakultas : Syariah dan Ilmu Hukum Islam

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Syariah Dan Ilmu Hukum Islam. Nomor 1086 Tahun 2021

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Dr. Aris, S.Ag., M.HI. (.....)

NIP : 19761231 200901 1 046

Pembimbing Pendamping : ABD. Karim Faiz, S.HI., M.S.I. (.....)

NIP : 19881029 201903 1 007

Mengetahui:

Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam


Dr. Rahmawati, M.Ag. *R*
NIP. 19760901 200604 2 001

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Keadaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang).

Nama Mahasiswa : Putri Nabila Syafar

Nomor Induk Mahasiswa : 18.2100.070

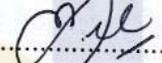
Fakultas : Syariah dan Ilmu Hukum Islam

Program Studi : Hukum Keluarga Islam

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Syariah Dan Ilmu Hukum Islam. Nomor 1086 Tahun 2021

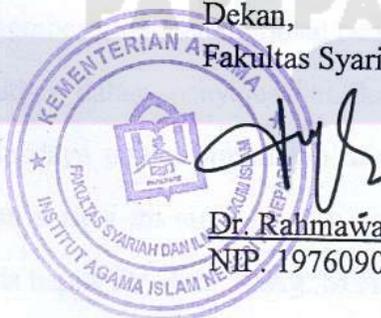
Tanggal Kelulusan : 09 Februari 2023

Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. Aris, S.Ag., M.HI.	(Ketua)	
ABD. Karim Faiz, S.HI., M.S.I	(Sekretaris)	
Dr. H. Mahsyar, M.Ag	(Penguji Utama I)	
Dr. Hj. Saidah, S.HI., M.H	(Penguji Utama II)	

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam



Dr. Rahmawati, M.Ag. 
NIP. 19760901 200604 2 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Swt atas ridahnya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Keadaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang). Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar “Sarjana Hukum pada Program studi Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam” Insitit Agama Islam Negeri Parepare. Shalawat serta salam yang senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasulullah Nabi Muhammad saw keluarga, dan para sahabatnya yang sebagai suri teladan dalam menjalankan aktivitas kehidupan.

Penulis juga menghanturkan terima kasih yang sedalam dan setulus-tulusnya kepada kedua orang tua tercinta saya Ayahanda Muhammad Syafar dan Ibunda ST. Hadija beserta keluarga yang telah memberikan kasih sayang tiada henti-hentiya, do'a setiap harinya, pengorbanan yang tidak terhitung dan sumber semangat terbesar sehingga menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi. Penulis persembahkan sepuh hati tugas akhir ini untuk kalian, sebagai tanda ucapan syukur telah membesarkan dan merawat penulis dengan baik.

Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini telah menerima banyak bantuan dengan segala daya upaya bimbingan maupun arahan dari berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini maka dengan segala kerendahan hati terimakasih yang tiada batas kepada bapak Dr. Aris. S. Ag.,M.HI., selaku pembimbing utama, dan bapak ABD. Karim Fais. S.HI.,M.SI, selaku pembimbing pendamping.

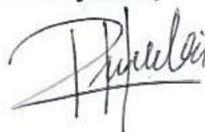
Selanjutnya juga mengucapkan terima kasih penulis yang sebesar-besarnya juga kepada :

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Pare-pare, beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Rahmawati, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam beserta jajarannya.
3. Ibu Hj. Sunuwati, Lc., M.HI. selaku Ketua Program Studi Hukum Keluarga Islam.
4. Segenap Dosen Fakultas Syariah dan Hukum Islam yang telah memberikan pengajaran, mendidik, membimbing serta memberikan pengalaman hidup yang luar biasa untuk penulis.
5. Seluruh Kepala Unit yang berada dalam lingkungan IAIN Parepare beserta seluruh Staf yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare.
6. Nuru Fadillah Syafar, Shaun, Muhammad Haidar yang telah meluangkan waktunya menemani, membantu, dan memberikan semangat, serta bantuan baik secara moril maupun materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari keterbatasannya sebagai manusia biasa, masih banyak kekurangan baik dari teknik maupun isi, sehubungan dengan hal tersebut kritik dan saran serta masukan yang sifatnya membangun. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis dan juga para pembaca.

Parepare, 08 Januari 2023

Penyusun,



Putri Nabila Syafar

Nim. 18.2100.070

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

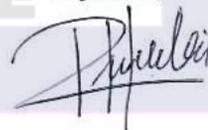
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Putri Nabila Syafar
NIM : 18.2100.070
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 10 September 2000
Program Studi : Hukum Keluarga Islam
Fakultas : Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam
Judul Skripsi : Keadaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online
(Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang).

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain sebagian, atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 08 Januari 2023

Penyusun,



Putri Nabila Syafar
Nim. 18.2100.070

ABSTRAK

Putri Nabila Syafar. *Keadaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang).* (di Bimbing oleh Bapak Aris dan Bapak Abd. Karim Faiz).

Penelitian ini membahas tentang keadaan rumah tangga yang gemar bermain game online, dengan mengkaji tiga rumusan masalah yaitu: pertama bagaimana tingkat kecanduan game online dalam keluarga masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang, kedua bagaimana kemaslahatan keluarga yang gemar bermain game online di Kecamatan Wattang Sawitto Kabupaten Pinrang dan ketiga bagaimana tinjauan keluarga sakinah yang gemar bermain game online di Kecamatan Wattang Sawitto Kabupaten Pinrang.

Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan metode studi kasus. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara bersama pasangan suami istri yang salah satunya pemain game online. Adapun teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

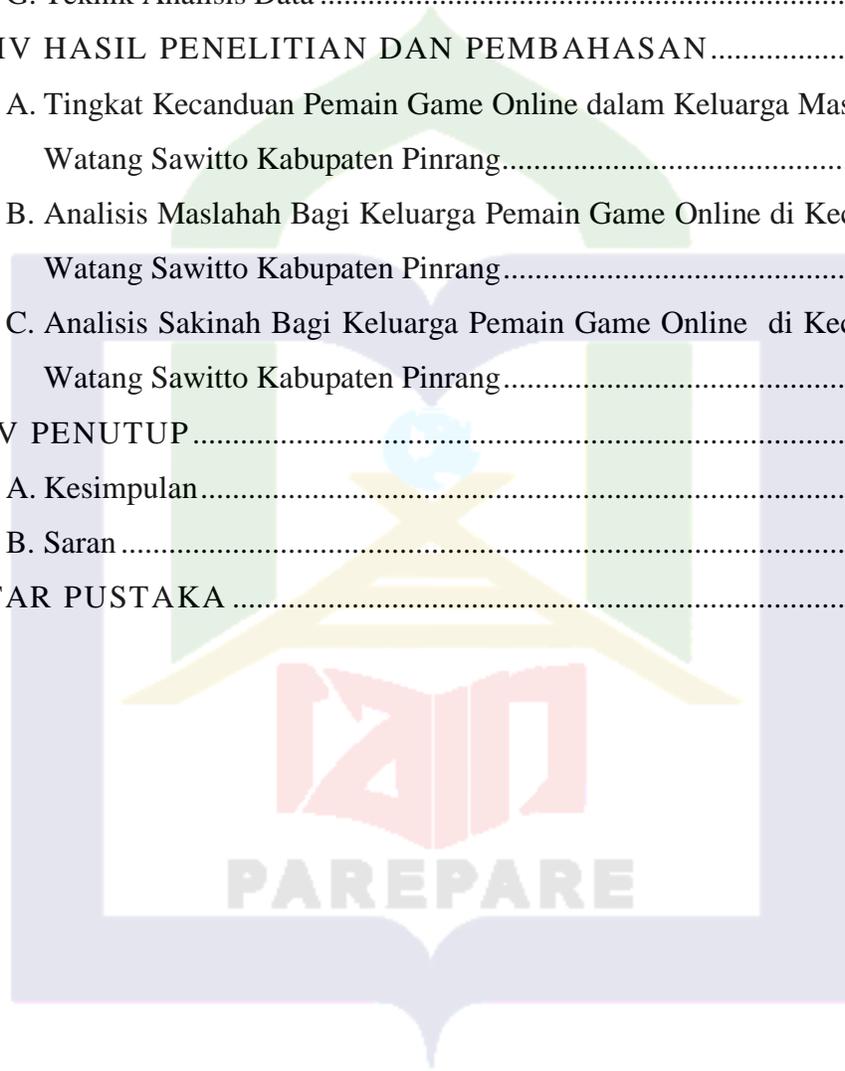
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Tingkat kecanduan bermain game online dalam keluarga tepatnya masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang yaitu: tingkat kecanduan ringan-sedang dan tingkat kecanduan berat. Hal tersebut diukur berdasarkan tingkat-tingkat kecanduan game online. 2) Kemaslahatan keluarga pemain game online terbagi kedalam dua kategori yaitu pertama, game online dikatakan bernilai masalah apabila digunakan dengan bijak sesuai dengan fungsinya. Yang kedua, game online dapat menimbulkan kemudharatan apabila pemain game online tidak mencerminkan konsep dari kemaslahatan keluarga. 3) Tinjauan sakinah keluarga pemain game online pada Masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang adalah terbagi kedalam dua kondisi keluarga yaitu: keluarga yang kecukupan dan keluarga yang kurang ideal. Hal tersebut diukur berdasarkan kriteria-kriteria keluarga sakinah.

Kata Kunci: *Game Online, Keadaan Rumah Tangga, Kemaslahatan.*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Penelitian Terdahu.....	7
B. Tinjauan Teori	9
1. Teori Kecanduan	9
2. Teori Masalahah.....	13
3. Teori Keluarga Sakinah.....	19
C. Tinjauan Konseptual.....	26
D. Bagan Kerangka Pikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35

C. Fokus Penelitian	35
D. Jenis dan Sumber Data	35
E. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data	36
F. Uji Keabsahan Data	38
G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Tingkat Kecanduan Pemain Game Online dalam Keluarga Masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang.....	42
B. Analisis Masalah Bagi Keluarga Pemain Game Online di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang.....	49
C. Analisis Sakinah Bagi Keluarga Pemain Game Online di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang.....	57
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	I



DAFTAR GAMBAR

N0.	Judul Gamabar	Halaman
1.	Foto dengan staff kantor kelurahan Jaya	XVIII
2.	Foto Wawancara dengan suami dan istri pemain game online	XX
3.	Foto dengan staff kantor Kecamatan Watang Sawitto	XXI



DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran	Halaman
1	Surat Izin Penelitian dari Pemerintah Daerah	VI
2	Surat Izin Penelitian dari IAIN Parepare	VII
3	Surat Izin Meneliti dari Kantor Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang	VIII
4	Surat Keterangan Selesai Meneliti Dari Kantor Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang	IX
5	Outline Pertanyaan	X
6	Keterangan Wawancara	XII
7	Dokumentasi	XVIII



PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonem konsonen bahasa Arab yang pada sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (').

b. Vokal

- 1) Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasi sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Fathah	a	A
اِ	Kasrah	i	I
اُ	Dammah	u	U

- 2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	fathah dan ya	ai	a dan i
اُو	fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ / آ	fathah dan alif atau	ā	a dan garis di atas

	ya		
يَ	kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
وُ	dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ :māta

رَمَى :ramā

قِيلَ :qīla

يَمُوتُ :yamūtu

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta murbatah* ada dua:

- 1) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- 2) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ :raudah al-jannah atau raudatul jannah

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ :al-madīnah al-fāḍilah atau al-madīnatul fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-hikmah

e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا :*Rabbanā*

نَجَّيْنَا :*Najjainā*

الْحَقُّ :*al-haqq*

الْحَجُّ :*al-hajj*

نُعَمَّ :*nu‘ima*

عَدُوٌّ :*‘aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid diakhiri sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (عِي), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i). Contoh:

عَرَبِيٌّ :‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ :‘Ali (bukan ‘Aly atau ‘Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam tulisan bahasa Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan oleh garis mendatar (-), contoh:

الشَّمْسُ :*al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ :*al-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ :*al-falsafah*

الْبِلَادُ :*al-bilādu*

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof ('), hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ :*ta'murūna*

النَّوْءُ :*al-nau'*

شَيْءٌ :*syai'un*

أَمْرٌ :*Umirtu*

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang di transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibukukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasikan secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

i. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah* بِاللَّهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْفِي رَحْمَةِ اللَّهِ Hum fī rahmatillāh

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, alam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naşr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naşr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naşr Ḥamīd Abū)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subhānahū wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
QS .../...4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دو	=	بدون مكان
صهعى	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
خ	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed : Editor (atau, eds [dari kata editors] jika lebih dari satu editor), karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

- Et al.: “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Vol.: Volume, Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No.: Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berskala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pernikahan salah satu peristiwa penting dalam kehidupan manusia yang mempertalikan secara sah ikatan antara seorang pria dengan seorang wanita untuk hidup bersama sebagai suami istri. Sebab perkawinan bertujuan untuk membentuk keluarga, melanjutkan keturunan, mencegah perbuatan tercela serta menjaga ketentraman jiwa dan batin. Dijelaskan dalam pasal 1 Undang-undang Nomor 1974 bahwa Perkawinan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan yang Maha Esa.¹

Pernikahan merupakan satu dari sekian banyak rahmat Allah SWT yang terlimpah untuk manusia. Dengan menikah sepasang insan terbebas dari rasa gelisah. Dengan menikah sepasang insan dihalalkan untuk saling berkasihsayang sehingga hatipun menjadi tenang. Dalam menggapai sebuah pernikahan barokah tentu tidak semudah membalikkan telapak tangan, kita tidak akan bahagia dalam pernikahan bila asal menikah saja, pernikahan harus dipersiapkan secara matang, harus bisa menjaga keutuhan rumah tangga agar tetap harmonis. Harmonis adalah keselarasan, keserasian, dan titik berat dari keharmonisan adalah keadaan selaras atau serasi.

Nikah artinya “Suatu akad yang menghalalkan pergaulan seorang laki-laki dan perempuan yang bukan muhrim dan menimbulkan hak dan kewajiban antara keduanya”. Dalam pengertian luas, pernikahan adalah merupakan suatu ikatan lahir antara

¹Presiden Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan,” 2006, h. 24.

dua orang, laki-laki dan perempuan, untuk hidup bersama dalam suatu rumah tangga dan keturunan yang dilangsungkan menurut ketentuan-ketentuan syari'at Islam. Dalam pandangan Islam, pernikahan adalah akad yang diberkahi seseorang laki-laki menjadi halal bagi seorang wanita, dan merupakan salah satu perintah wanita dan wanitapun membutuhkan agama yang di dalamnya terkandung tujuan untuk menghalkkan hubungan suami istri antara orang yang berlainan jenis (bukan mahromnya).²

Adapun indikator keluarga yang harmonis dan berkualitas tercermin dalam kehidupan keseharian yaitu hubungan suami isteri berjalan baik, mampu membangun hubungan dengan anggota keluarganya, kelihatan rasa sayang orang tua kepada putera puterinya, pendidikan orang tua moderat tegas dan dapat mencerminkan keteladanan, keluarga yang rukun berbahagia, tertib, disiplin, saling menghargai, penuh maaf, tolong menolong dalam kebaikan, memiliki etos kerja yang baik, bertetangga dengan saling menghormati, taat mengerjakan ibadah, berbakti pada yang lebih tua, mencintai ilmu pengetahuan dan memanfaatkan waktu luang dengan hal yang positif dan mampu memenuhi dasar keluarga. Pada saat sekarang ini banyak sekali hal-hal yang bisa membuat rumahtangga tidak harmonis, salah satunya dengan adanya aplikasi yang sangat populer dan menyita perhatian publik saat ini adalah game online, game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar.³

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Game online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah jenis permainan, sebuah

²Ahmad Azhar Basyir, "Hukum Perkawinan Islam," 1999, .

³Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017).

mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Perkembangan teknologi yang pesat telah melahirkan berbagai jenis aplikasi yang menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat. Kalangan muda maupun kalangan orang dewasa berlomba-lomba mengunduh aplikasi yang disajikan di internet (Play Store dan App Store).

Dalam sebuah keluarga jika tidak berhati-hati keluarga kita tidak akan kebal dengan serangan kecanggihan teknologi, yang lepas dari pengaruh positif, membawa pengaruh negatif juga. Salah satunya menjadikan manusia menjadimahluk yang sangat individual. Di zaman sekarang bermain game sering dijadikan sebagai hobi yang menyenangkan. Bermain game tidak hanya sering dilakukan oleh anak-anak saja, bahkan seluruh jenjang status dalam masyarakat bermain game online. Mereka bermain game online memiliki tujuannya tersendiri, ada yang sebagai gamers, ada untuk bermain judi, atau hanya sebagai kesenangan dalam bermain game. Kalangan mudah maupun yang dewasa baik itu bapak-bapak, dan ibu-ibu, karena keasikan bermain game online ia lalai akan tugasnya, anak-anak yang lupa akan tugasnya sebagai pelajar dan bapak-bapak yang lupa akan tugasnya sebagai kepala keluarga untuk mencari nafkah, kemudian ibu-ibu lupa akan tugasnya sebagai istri untuk mengurus suami dan anak-anaknya, dan paling dilupakan dari mereka adalah tugas mereka sebagai hamba akan tugasnya beribadah kepada Allah swt. Pada dasarnya setiap orang mempunyai hobi atau hal-hal yang disenangi agar tidak merasa monoton dengan rutinitas sehari-hari. Jika terlalu sibuk bermain game dan mengesampingkan urusan lain. Terlebih lagi jika melupakan waktu beribadah, dan urusan lainnya, yang tak jarang akhirnya menimbulkan konflik dalam rumah tangga.

Banyak permasalahan yang menyebabkan pasangan menjadi cekcok, baik internal maupun eksternal. Salah satu factor yang menimbulkan permasalahan ialah teknologi. Di Indonesia saat ini, terlihat beberapa anak bahkan orang dewasa yang sedang asik bermain game dan seperti mempunyai dunia tersendiri. Sese kali mereka berteriak senang, kaget bahkan nada teriak kecewa. Mereka sangat menikmatinya. Dan bagaimana seorang yang telah berkeluarga (suami istri), yang sudah mempunyai hak dan kewajiban yang harus dilaksanakan tetapi kecanduan terhadap game online tersebut. Apakah bisa suami istri menjalankan hak dan kewajibannya?

Contoh kasus dalam masalah ini ditemukan penulis pada beberapa pasangan di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang. Salah satu contoh kasus ditemukan pada keluarga dimana seorang istri yang bernama Ibu Husni yang suaminya keseringannya bermain game online dan berdampak pada keluarganya. Dari contoh kasus tersebut seorang suami sebagai kepala rumah tangga yang kecanduan bermain game online, mengakibatkan perubahan terhadap anggota keluarga dan secara perlahan telah menghambat berjalannya fungsi-fungsi sebuah keluarga. Berdasarkan contoh kasus tersebut peneliti tertarik mengangkat kasus ini dengan judul. “Keadaan rumah tangga yang gemar bermain game online (studi kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pokok masalah adalah keadaan rumah tangga yang gemar bermain game online (studi kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang).

dengan sub sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecanduan game online dalam keluarga masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang?
2. Bagaimana kemaslahatan keluarga yang gemar bermain game online di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang?
3. Bagaimana tinjauan keluarga sakinah yang gemar bermain game online di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang?

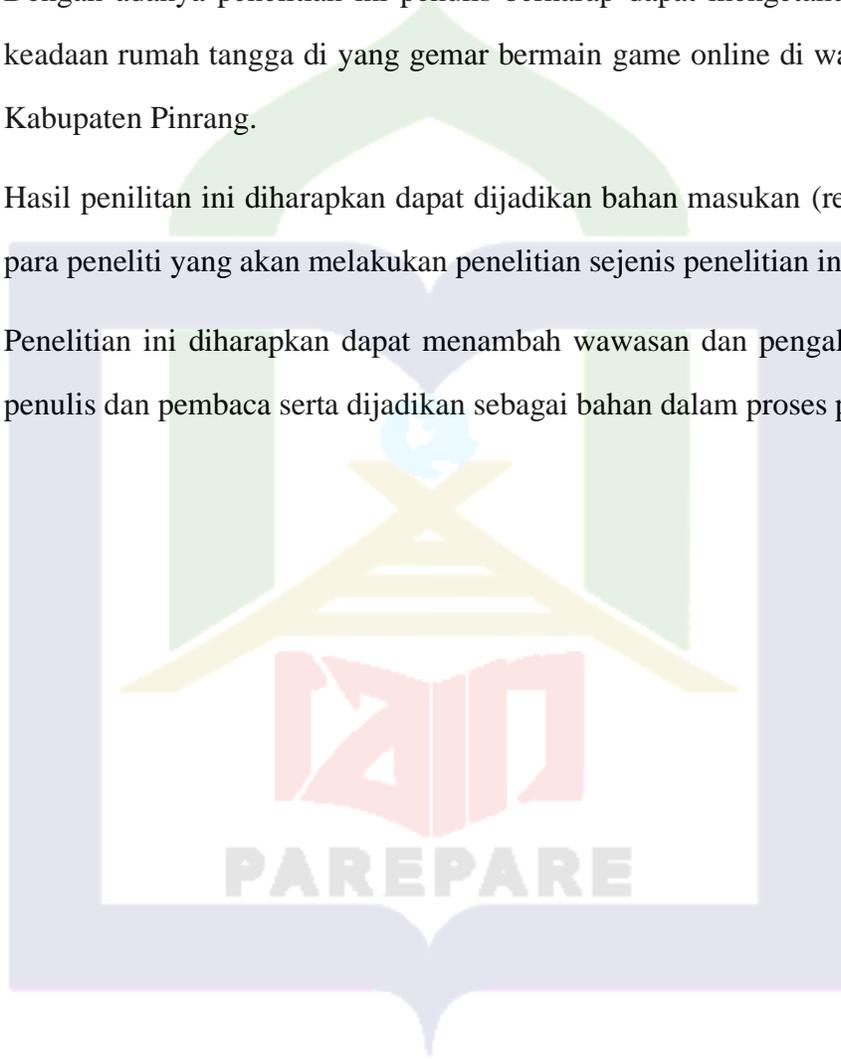
C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui mengetahui tingkat kecanduan game online dalam keluarga masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang.
2. Untuk mengetahui bagaimana kemaslahatan keluarga yang gemar bermain game online di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang.
3. Untuk mengetahui bagaimana tinjauan keluarga sakinah yang gemar bermain game online di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kegunaan/manfaat sebagai berikut:

1. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap dapat mengetahui bagaimana keadaan rumah tangga di yang gemar bermain game online di watang sawitto Kabupaten Pinrang.
2. Hasil penilitan ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan (referensi) bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis penelitian ini.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman ilmiah penulis dan pembaca serta dijadikan sebagai bahan dalam proses perkuliahan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tinjauan penelitian terdahulu pada dasarnya dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai topik yang akan diteliti dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya agar tidak terjadi pengulangan dalam penelitian kali ini. Berdasarkan penulisan terdahulu yang berkorelasi dengan penelitian penulis. Diantaranya sebagai berikut:

Penelitian pertama dilakukan oleh Muhammad Saidi Tobing mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada tahun 2021 dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial di Kecamatan Syiah Kuala”. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu melalui metode deskriptif analitis pada penelitian ini untuk teknik pemilihan subjeknya sepenuhnya ditentukan oleh peneliti yaitu dengan cara memilih kasus yang informatif dengan berdasarkan strategi dan tujuan yang telah ditetapkan. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi, teknik analisis data yang dilakukan dengan cara menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online mengakibatkan mereka tidak sering berinteraksi dengan masyarakatnya, kemudian shalat mereka terlalaikan bahkan tidak dilaksanakan. Namun berbeda ketika didalam keluarga mereka lebih memilih untuk interaksi dari pada game online.⁴

⁴ Tobing Saiding Muhammad, “Dampak Game Online Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial Di Kecamatan Syiah Kuala,” *JPI: Jurnal Politikom Indonesia* 4 (2021), h. 21.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah terletak pada pokok permasalahan yang diangkat yaitu mengenai game online, sumber data yang digunakan, dan jenis penelitiannya. Sedangkan perbedaannya spesifikasi objek penelitian yaitu pada skripsi di atas membahas mengenai dampak game online terhadap interaksi masyarakat dewasa awal dalam fungsi social sedangkan penelitian ini mengenai keadaan rumah tangga yang gemar bermain game online.

Penelitian kedua dilakukan oleh Rizky Angraini mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2018 dengan judul “Dampak Pengasuhan Orang Tua yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak”. Adapun Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dimana dalam pengumpulan data peneliti menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Tujuan dalam penelitian ini adalah menggambarkan bagaimana bentuk pola asuh yang diterapkan oleh orang tua yang kecanduan game online dan dampak yang ditimbulkan dari orang tua yang mengalami kecanduan game online terhadap perkembangan anak.⁵

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang *game online* dan sumber data yang digunakan, dan jenis penelitiannya. Sedangkan perbedaannya spesifikasi objek penelitian yaitu pada skripsi di atas lebih berfokus ke dampak pengasuhan anak.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Wisnu Yudha mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2015 dengan judul “Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pencandu Game Online (Studi Online Let’s Get Rich di

⁵Rizki Angraini, “Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak,” *WELFARE: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial* 7, no. 2 (2018), h. 31.

SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan).” Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif bersifat deskriptif dengan pradigama konstruktivis dengan metode kusus. Kemudian sumberdata diperoleh observasi di lapangan, terutama wawancara. Teori ini menjelaskan bahwa suatu hubungan selalu mengandung kontradiksi didalamnya dan diperlukan suatu komunikasi yang berfungsi mengatur, merumuskan, dan menyelesaikan kontradiksi yang terjadi.⁶

Penelitian tersebut sama-sama meneliti tentang game online, hanya saja terdapat perbedaan yaitu terletak pada spesifikasi objek penelitian yaitu pada skripsi di atas membahas mengenai “Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online (Studi Online Let’s Get Rich di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan).” Sedangkan peneliti yang akan dilakukan calon peneliti adalah keadaan rumah tangga yang gemar bermain game online.

B. Tinjauan Teoritis

1. Teori Masalah

a. Pengertian Maslaha

Secara etimologis, kata masalah adalah kata benda infinitif dari akar kata S-I-h. Kata kerja ini digunakan untuk menunjukkan keadaan sesuatu atau seseorang yang baik, sehat, benar, adil, baik, jujur, atau secara alternatif untuk menunjukkan keadaan memiliki nilai-nilai tersebut. Kata ini juga digunakan untuk sesuatu urusan atau bisnis yang kondusif terhadap kebaikan atau yang ditujukan untuk kebaikan.⁷

⁶ Wisnu Yudha, “Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online (Studi Kasus Game Online Let’s Get Rich Di Sma Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan).” 2015, h. 22.

⁷ Djazul, *Fiqhi SiyasaH Hifdh Al-Ummah Dan Pemberdayaan Ekonomi Umat* (Bandung: Kencana, 2013), h. 39.

Maslahah merupakan kalimat isim yang berbentuk mashdar dan artinya sama dengan kata al-shulhu yang artinya sinonim dengan kata al- kenikmatan.⁸ Dengan kata lain, tahshil al-ibqa. Maksud tahsil adalah penghimpunan kenikmatan secara langsung, sedangkan yang dimaksud dengan ibqa adalah penjagaan terhadap kenikmatan tersebut dengan cara menjaganya dari madharat dan sebab-sebabnya. Inti masalah adalah manfa'ah (mewujudkan manfaat) dan daf'ul madhorroh (menolak bahaya atau kerusakan). Manfa'at yang dimaksud oleh pembuat hukum syara' (Allah) adalah sifat menjaga agama, jiwa, akal, keturunan, dan hartanya untuk mencapai ketertiban nyata antara pencipta dan makhluk-Nya.⁹

Arti etimologis lain yang dikemukakan ulama ushul tentang masalah adalah identik dengan kata manfa'at, baik dari segi lafal maupun makna. Ia juga berarti manfa'at suatu pekerjaan yang mengandung manfa'at seperti dalam perdagangan. Dalam penggunaan bahasa arab ada ungkapan nazara fi masalih al-nas (dia mempertimbangkan hal-hal yang menghadirkan kebaikan bagi banyak orang). Atau ungkapan fil-amri masalih an-nas (ada kebaikan dalam urusan itu). Di dalam masalah diharuskan beberapa syarat sebagai berikut : Hanya berlaku dalam bidang *mu'amalah* karena persoalan ibadah tidak akan berubah-ubah, tidak berlawanan dengan maksud *syariat* atau salah satu dalilnya yang sudah terkenal (tidak bertentangan dengan nash), dan masalah ada karena kepentingan yang nyata dan diperlukan oleh masyarakat.

⁸ Syaikh Ahmad Khatib Al-minakabawi and Dzulkifli Hadi Imawan, "Mahaguru Ulama Nusantara di Makkah dan Respon Ilmiah Terhadap Permasalahatandil Nusantara Abad ke 19- Muhammad Faiz" 7 (n.d.), h. 80.

⁹ Rachmat Syafe'i, *Ilmu Fiqhi* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), h. 117.

Maslahat merupakan setiap sesuatu yang menimbulkan suatu perbuatan, berupa hal-hal baik. Sedangkan dalam terminologi syariat, terdapat beraga pendefisian. Mustafa Syalbi menyimpulkan dalam dua pengertian. Pertama, dengan pengertian majaaaz, masalahah adalah sesuatu yang menyampaikan pada kemanfaatan. Kedua, secara hakiki, masalahah adalah akibat itu sendiri yang timbul dari sebuah tindakan, yakni berupa kebaikan ataupun kemanfaatan. Imam Ghazali mendefinisikan masalahah sebagai sesuatu yang bisa mendatangkan kemanfaatan dan menanggulangi kerusakan. Atau bisa juga dijelaskan mengambil manfaat dan menolak kemudharatan dalam rangka merawat tujuan-tujuan syara.¹⁰

b. Dasar Hukum Masalahah

Ada beberapa dasar hukum atau dalil mengenai diberlakukannya teori masalahah, diantaranya yaitu:

1) Al-*Qur'an*.

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ

Terjemahnya:

“Dan tiadalah kami mengutus kamu, melainkan untuk menjadi rahmat seluruh alam.¹¹

Dalam ayat ini, Allah swt menerangkan tujuan-Nya mengutus Nabi Muhammad SAW yang membawa agamanya itu, tidak lain hanyalah agar mereka berbahagia di dunia dan di akhirat. Allah menggambarkan bahwa dia telah menjadikan Muahammad

¹⁰ Jamal Makmur Asmani, *Fihi Sosial Kiai Sahal, Antara Konsep Dan Implementasi* (Jakarta: Khalista, 2009), h. 285.

¹¹ Althaf Husein, “Al-*Qur'an* Di Era Gadget: Studi Deskriptif Aplikasi *Qur'an* Kemenag,” *Jurnal Online Studi Al-Qur An* 16, no. 1 (2020), h. 55–68.

SAW sebagai rahmat bagi semesta alam, yaitu dia mengutusny sebagai rahmat untuk kalian semua, barang siapa yang menerima rahmat dan mensyukuuri nikmat ini, niscaya dia akan berbahagia di dunia dan di akhirat. Sedangkan barang siapa yang menolak menentangny, niscaya dia akan merugi di dunia dan di akhirat.¹² Dalam Q.S. Surah Yunus/10:58.

قُلْ بِفَضْلِ اللَّهِ وَبِرَحْمَتِهِ فَبِذَلِكَ فَلْيَفْرَحُوا هُوَ خَيْرٌ مِّمَّا يَجْمَعُونَ ﴿٥٨﴾

“Katakanlah Nabi Muhammad), “Dengan karunia Allah dan rahmat kumpulkan.”¹³

2) Al-Hadith

Hadith Rasulullah yang diriwayatkan oleh Ibn Majah yang berbunyi: “Muhammad Ibn Yahya bercerita kepada kita, dari Jabir al-Jufiyyi dari Ikrimah, dari Ibn Abbas: Rasulullah SAW bersabda, “tidak boleh berbuat madharat dan pula saling memadharatkan”. (H.R Ibnu Majah).

3) Landasan Ijma

Perbuatan parah sahabat dan Ulama seperti Abu Bakar as-Shidiq, Umar bin Khatab dan para Imam Madzab telah menyari’atkan aneka ragam hukum berdasarkan prinsip masalah. Disamping dasarr-dasar tersebut di atas, kehujjahan masalah mursalah juga didukung dalil-dalil aqliyah (alasan rasional) sebagaimana

¹² Tri Srum Sari, “Fitrah Manusia Menurut Surat Al-Rum Ayat 30 Dalam Tafsir Ibnu Katsir Dan Relevansinya Terhadap Tujuan Pendidikan Islam,” *Skripsi*, 2018, h. 60.

¹³ Althaf Husein, “Al-Qur’an Di Era Gadget: Studi Deskriptif Aplikasi Qur’an Kemenag,” *Jurnal Online Studi Al-Qur An* 16, no. 1 (2020), h. 55–68.

dikemukakan oleh Abdul Wahab Kholaf bahwa kemaslahatan manusia itu setelah actual yang tidak ada habisnya. Karenanya jika tidak ada syariat hukum yang berdasarkan masalah baru manusia berkenan dengan masalah baru yang terus berkembang dan pembentukan hukum hanya berdasarkan prinsip masalah yang mendapat pengakuan *syar'i* saja, maka pembentukan hukum akan berhenti dan kemaslahatan yang dibutuhkan manusia di setiap masa dan tempat akan terabaikan.

2. Teori Hak dan Kewajiban

a. Pengertian Hak

Hak berasal dari bahasa Arab yaitu *haq* yang secara etimologi mempunyai beberapa makna, antara lain yaitu :

1. Kepastian atau ketetapan, sebagaimana firman Allah dalam surat Yasin :

لَقَدْ حَقَّ الْقَوْلُ عَلَىٰ أَكْثَرِهِمْ فَهُمْ لَا يُؤْمِنُونَ ﴿٧﴾

Terjemahnya :

“Sungguh, benar-benar berlaku perkataan (ketetapan takdir) terhadap kebanyakan mereka, maka mereka tidak akan beriman.¹⁴ (QS. Yasin : 7)

2. Kebenaran

قُلْ هَلْ مِنْ شُرَكَائِكُمْ مَنْ يَهْدِي إِلَى الْحَقِّ قُلِ اللَّهُ يَهْدِي لِلْحَقِّ أَفَمَنْ يَهْدِي إِلَى الْحَقِّ أَحَقُّ أَنْ يُتَّبَعَ أَمْ لَا يَهْدِي إِلَّا أَنْ يُهْدَىٰ فَمَا لَكُمْ كَيْفَ تَحْكُمُونَ ﴿٧٥﴾

Terjemahnya :

¹⁴ Al Qur'an dan Terjemahnya QS. Yasin: 7

“Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah di antara sekutu-sekutu kamu ada yang membimbing pada kebenaran?” Katakanlah, “Allah membimbing pada kebenaran.” Maka, apakah yang membimbing pada kebenaran lebih berhak diikuti ataukah yang tidak mampu membimbing bahkan perlu dibimbing? Maka, mengapa kamu (berbuat demikian)? Bagaimanakah kamu memberi keputusan?”¹⁵ (QS. Yunus : 35).

3. Menetapkan atau menjelaskan

لِيُحَقِّقَ الْحَقَّ وَيُبْطِلَ الْبَاطِلَ وَلَوْ كَرِهَ الْمُجْرِمُونَ ﴿٨﴾

Terjemahnya :

“Agar Allah menetapkan yang benar (Islam) dan menghilangkan yang batil (syirik), walaupun para pendosa (musyrik) itu tidak menyukai(-nya).¹⁶ (QS. Al Baqarah : 228)

Secara umum, hak berarti adalah hal-hal yang boleh diambil atau diterima oleh seseorang. Hak ini secara benar diambil atau diterima oleh manusia dengan syarat-syarat dan ketentuan tertentu. Hak juga tidak boleh dilakukan dan juga tidak boleh dikesampingkan, karena menjadi milik seseorang.¹⁷ Untuk mendapatkan hak. Manusia harus untuk menunaikan kewajiban. Hak tidak berdiri sendiri melainkan sangat bergantung kepada kewajiban. Ada hak dan ada kewajiban yang harus ditunaikan. Sedangkan kewajiban berbeda dengan hak. Kewajiban adalah syarat atau hal-hal yang harus dilakukan oleh manusia sebelum ia mendapatkan hak nya. Jika kewajiban ditinggalkan, maka manusia akan berdosa, karena kewajiban pasti akan berdampak pada terhalangnya hak orang lain.

¹⁵ Al Qur'an dan Terjemahnya QS. Yunus: 35.

¹⁶ Al Qur'an dan Terjemahnya QS. Al Baqarah : 228.

¹⁷ Wisnu Yudha, “Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online (Studi Kasus Game Online Let's Get Rich Di Sma Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan, 2015), h. 28.

Dalam Al-Qur'an terdapat beberapa ayat menjelaskan mengenai hak dan kewajiban diantaranya, Surah Al Baqarah/2:228, yang berbunyi:

وَالْمُطَلَّقَاتُ يَتَرَبَّصْنَ بِأَنْفُسِهِنَّ ثَلَاثَةَ قُرُوءٍ وَلَا يَحِلُّ لَهُنَّ أَنْ يَكْتُمْنَ مَا خَلَقَ اللَّهُ فِي أَرْحَامِهِنَّ إِنْ كُنَّ يُؤْمِنُنَّ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ وَبُعُولَتُهُنَّ أَحَقُّ بِرَدِّهِنَّ فِي ذَلِكَ إِنْ أَرَادُوا إِصْلَاحًا وَلَهُنَّ مِثْلُ الَّذِي عَلَيْهِنَّ بِالْمَعْرُوفِ وَلِلرِّجَالِ عَلَيْهِنَّ دَرَجَةٌ وَاللَّهُ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

Terjemahnya:

“Para istri yang diceraikan (wajib) menahan diri mereka (menunggu) tiga kali *qurū*’ (suci atau haid). Tidak boleh bagi mereka menyembunyikan apa yang diciptakan Allah dalam rahim mereka, jika mereka beriman kepada Allah dan hari Akhir. Suami-suami mereka lebih berhak untuk kembali kepada mereka dalam (masa) itu, jika mereka menghendaki perbaikan. Mereka (para perempuan) mempunyai hak seimbang dengan kewajibannya menurut cara yang patut. Akan tetapi, para suami mempunyai kelebihan atas mereka. Allah Mahaperkasa lagi Mahabijaksana.¹⁸(QS. Al-Baqarah : 228).

Keluarga *sakinah, mawaddah* dan *rahmah* tidak mudah untuk didapatkan, tetapi diupayakan dan dimaksimalkan dengan koridor-koridor yang dibenarkan oleh syariat. Salah satu cara untuk menjaga keharmonisan rumah tangga adalah dengan memahami hak dan kewajiban suami istri. Di dalam kehidupan keluarga, suami memiliki hak dan kewajiban begitu pula dengan istri ada hak dan kewajiban. Kedua-duanya juga ada kewajiban secara bersama-sama. Bahkan hak dan kewajiban ini menjadi indikator pencapaian kesuksesan sebuah rumah tangga jika kedua-duanya (suami-istri) telah menyadari kewajiban masing-masing. Maka hak-hak mereka pun akan terpenuhi, dan tercapailah keluarga yang di idamkan yakni *sakinah, mawadah wa rahma*.

Secara terminologi, hak mempunyai dua pengertian utama:

¹⁸ Al Qur'an dan Terjemahnya QS. Al-Baqarah : 228.

- a. Hak merupakan sekumpulan kaidah yang mengatur hubungan antara manusia baik yang berkaitan dengan perorangan maupun harta-benda.
- b. Hak merupakan kewenangan atau kekuasaan atas sesuatu atau sesuatu yang wajib bagi seseorang untuk orang lain.

Menurut pendapat Sudarsono bahwa hak adalah kewenangan untuk melakukan sesuatu yang telah dibenarkan oleh undang-undang.¹⁹ Selain itu menurut Satjipto Rahardjo sebagaimana dikutip oleh Marwan Mas, hak adalah kekuasaan yang diberikan oleh hukum kepada seseorang dengan tujuan untuk melindungi kepentingan seseorang tersebut²⁰

b. Macam-macam Hak

Dari segi kepemilikan hak, hak dibedakan menjadi dua yaitu Allah dan hak manusia:

- 1) Hak Allah yaitu hak yang kemanfaatannya untuk memelihara kemaslahatan umum. Adapun yang menjadi hak Allah yaitu segala bentuk ibadah dalam Islam seperti. Zakat, puasa, haji, dan segala macam hukum pidana seperti hadd zina dan qishash pembunuhan.
- 2) Hak manusia (mukallag) yaitu hak yang ditunjukkan untuk kepentingan manusia secara individu sebagai pemilik hak, contohnya yaitu hak milik.²¹

Dari segi objek atau substansinya hak dibedakan menjadi dua, yaitu :

- 1) Hak syahsi

Adalah suatu kewajiban yang dibebankan kepada seseorang untuk kepentingan orang lain berdasarkan hukum syara.

¹⁹ Sudarsono, *Kamus Ahaukum* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), h. 154.

²⁰ Marwan Mas, *Pengantar Ilmu Hukum* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 30.

²¹ Ghufon Mas'adi, *fiqhi Muamalah Kontekstual*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2002, h. 44

2) Hak *aini*

Adalah kekuasaan atau kewenangan dan keistimewaan yang muncul akibat hubungan secara langsung antara manusia dengan benda tertentu.

Dari segi kewenangan, hak dibedakan menjadi hak *diyani* (hak keagamaan) dan hak *qadai* (hak kehakiman).

- 1) Hak *diyani* adalah hak yang tidak dapat dicampuri oleh kekuasaan negara atau hakim seperti persoalan hutang yang tidak dapat diselesaikan di depan pengadilan namun, akan tetapi dituntut di hadapan Allah.
- 2) Hak *qadai* adalah segala hak yang berada di bawah kekuasaan hakim dan dibuktikan di depan pengadilan sepanjang pemilik hak sanggup menuntut dan membuktikan haknya tersebut.²²

Dari segi kemasyarakatannya, hak dibedakan menjadi dua yakni hak *ainiyah* (hak individu) dan hak *ijtima iyyah* (hak masyarakat). Berkenaan dengan hal itu, hak-hak tersebut akan diuraikan dalam tiga bentuk :

1) Hak Individu dalam Lingkungan Keluarga

Setiap anggota dalam keluarga memiliki hak dan kewajiban sesuai dengan tugas dan tanggung jawab masing-masing. Misalnya seorang istri berhak mendapatkan mahar dan nafkah dari suaminya. Sedangkan seorang suami mempunyai hak menjadi kepala keluarga yang mengarahkan kehidupan keluarga. Begitupun seorang anak juga berhak mendapatkan nafkah, pendidikan, perawatan, dan pengarahan dari orang tuanya.²³

2) Hak Individu dalam Lingkungan Masyarakat

²² Ghufron Mas'adi, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2002, h. 51-52

²³ Ali Yafie, *Menggagas Fiqih Sosial: Dari Soal Lingkungan Hidup, Asuransi, Hingga Ukhuwah*, Bandung: Mizan, 1995, h. 154-155.

Setiap individu dalam masyarakat mempunyai kedudukan yang sama di dalam masyarakat. Oleh karena itu, tiap individu juga berhak memperoleh keadilan dalam mendapatkan pekerjaan dan perlindungan hukum bagi dirinya tanpa membedakan ras, suku, agama, sebagainya.

3) Hak Individu dalam Lingkungan Negara

Hak-hak individu dalam hubungannya dengan negara diantaranya adalah kebebasan bertempat tinggal dan mendapat perlindungan hukum bagi diri, keluarga, dan hartanya. Begitupun sebaliknya, negara dalam hal ini adalah pemimpin juga berhak memperoleh kesetiaan, ketaatan, dan sikap nasionalisme dari rakyatnya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, hak memiliki pengertian tentang suatu hal yang benar, milik, kepunyaan, kewenangan, kekuasaan, untuk berbuat sesuatu (karena telah ditentukan oleh undang-undang dan aturan), kekuasaan yang benar atas sesuatu atau untuk menuntut sesuatu, derajat atau martabat.²⁴

Dapat disimpulkan bahwa hak adalah suatu hal yang dimiliki dan dipunyai oleh seseorang sesuai dengan peraturan perundang-undangan untuk menuntut suatu hal yang memang harus didapatkannya. Tinjauan tersebut digunakan untuk mengetahui dan memahami hak kebebasan berpendapat di muka umum sebagai warga negara Indonesia yang harus dilaksanakan sesuai dengan peraturan perundang-undangan serta relevansinya dengan makna dan batasan hak kebebasan berpendapat di muka umum.

Pengertian hak juga telah dipaparkan atau dijelaskan oleh beberapa pendapat ahli. Menurut Srijanti “hak merupakan unsur normatif yang berfungsi pedoman berperilaku, melindungi kebebasan, serta menjamin adanya peluang bagi manusia dalam

²⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h. 465.

menjaga harkat dan martabatnya. Sedangkan pengertian hak menurut Notonegoro “hak merupakan kuasa untuk menerima atau melakukan suatu yang semestinya diterima atau dilakukan oleh pihak tertentu dan tidak dapat dilakukan oleh pihak lain manapun juga yang pada prinsipnya dapat dituntut secara paksa olehnya.”²⁵

Berdasarkan kutipan pendapat para ahli, dapat diartikan bahwa hak adalah suatu hal yang dimiliki oleh manusia untuk menjaga kesejahteraan dan menerima atau melakukan suatu hal yang semestinya untuk dirinya sendiri. Sehingga dapat dikaitkan dengan hak setiap manusia dalam menyatakan pendapat serta pikirannya di muka umum sebagai warga negara. Penjabaran tersebut digunakan untuk meninjau makna dan batasan warga negara Indonesia dalam hak kebebasan berpendapat di muka umum.

3. Teori Keluarga Sakinah

a. Pengertian Keluarga Sakinah

Menurut kamus besar bahasa Indonesia arti keluarga terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anak yang merupakan satuan dari kekerabatan yang mendasar di masyarakat²⁶. Islam mendorong manusia untuk membentuk dan mengajak manusia untuk hidup dalam naungan keluarga, karena keluarga ibarat gambaran kecil dalam kehidupan stabil yang menjadi pemenuhan keinginan manusia tanpa menghilangkan kebutuhannya. Keluarga juga merupakan tempat fitrah yang sesuai dengan keinginan Allah bagi kehidupan manusia sejak keberadaan khalifah. Keluarga sakinah menjadi cita-cita setiap pasangan suami dan istri yang bergantung pada eratnya hubungan dan pergaulan

²⁵ Milala Nasution, “Pengertian Hak Dan Kewajiban Warga Negara,” *Wordpress.Com*, 2013, h. 19–59.

²⁶ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-2* (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), h. 471.

yang baik dalam menjalankan hak dan kewajibannya. Sakinah adalah tenteram dan damai yang sepanjang hidupnya selalu diliputi kebahagiaan dan kesejahteraan. Keluarga sakinah adalah keluarga yang dibina atas dasar pernikahan yang sah, mampu memenuhi hajat spiritual dan material secara layak dan seimbang yang diliputi dengan kasih sayang antara anggota keluarga dan lingkungannya secara selaras, serasi, serta mampu mengamalkan, menghayati, dan memperdalam nilai-nilai keimanan, ketaqwaan, dan akhlaq yang mulia.

Menurut pendapat Quraish Shihab dalam Pengertian Al-Qur'an kata *mawaddah* dari segi bahasa dapat diterjemahkan sebagai cinta. Istilah ini bermakna bahwa orang yang memiliki cinta dihatinya akan lapang dadanya, penuh harapan, dan jiwanya akan selalu berusaha menjauhkan diri dari keinginan buruk atau jahat. Ia akan senantiasa menjaga cinta baik senang maupun susah atau sedih.²⁷

Menurut Ibnu Abbas dan Mujahid yang dimaksud dengan *mawaddah* adalah *al-jima'* atau berhubungan suami istri. Sedangkan menurut pendapat Al-Sudy *al-mawaddah* adalah cinta (*almahabah*). Berdasarkan salah satu riwayat dari Ibnu Abbas, beliau berkata bahwa yang dimaksud *al-mawaddah* adalah cinta seorang laki-laki terhadap istrinya merupakan *kinayah jima'* (bersetubuh). Sedangkan kata *rahmah* secara sederhana dapat di terjemahkan sebagai kasih sayang. Istilah ini bermakna keadaan jiwa yang dipenuhi kasih sayang yang menyebabkan seseorang akan memberikan kebaikan, kekuatan, dan kebahagiaan bagi orang lain dengan cara yang lembut dan penuh dengan kesabaran.

²⁷ Ely Ramadanti, "Keluarga Sakinah Menurut Pengrajin Shuttlecock Dan Upaya Dalam Mempertahankannya" 6, no. 2 (2022), h. 34.

Menurut Ibnu Abbas dan Mujahid yang dimaksud al-rahmah adalah anak (al-walad), sedangkan menurut al-Sudy yang dimaksud al-rahmah adalah al-Syafaqah (sangat memperhatikan).²⁸ Jadi keluarga ideal adalah keluarga yang mampu menjaga kedamaian, saling melengkapi dan saling membahagiakan, serta memiliki rasa cinta dan rasa kasih sayang yang tulus. Adanya perasaan cinta (mawaddah) akan melahirkan keinginan untuk membahagiakan dirinya, dan adanya perasaan kasih sayang (rahmah) akan melahirkan keinginan untuk membahagiakan orang yang dicintainya. Tanpa menyatukan keduanya yang mungkin akan terjadi hanyalah peduli dengan kebahagiaan yang ada pada dirinya sendiri tanpa memedulikan kebahagiaan pasangannya.

b. Ciri-ciri Keluarga Sakinah

Keluarga disebut keluarga sakinah apabila terdapat ciri-ciri sebagai berikut²⁹:

- 1) Kehidupan beragama dalam keluarga
- 2) Mempunyai waktu untuk bersama
- 3) Mempunyai pola komunikasi yang baik bagi sesama anggota keluarga
- 4) Saling menghargai satu dengan yang lainnya
- 5) Masing-masing merasa terikat dalam ikatan keluarga sebagai kelompok
- 6) Bila terjadi suatu masalah dalam keluarga mampu menyelesaikan secara positif dan konstruktif.

c. Fungsi Keluarga Sakinah

²⁸ Puspa Ariyanti, "Perspektif Hukum Islam Tentang Konsep Keluarga Sakinah Dalam Keluarga Karir," *Director* 15, no. 40 (2018), h. 6–13.

²⁹ Nazirman Nazirman, "Metode Dakwah Terapeutik," *Al Irsyad : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2018, h. 70–79.

Untuk menciptakan suasana yang harmonis dalam kehidupan anggota keluarga maka fungsi keluarga harus terpenuhi meliputi fungsi biologis, psikologis, dan sosiologis. Adapun fungsi keluarga sakinah antara lain:

1) Fungsi Individual

- a) Meningkatkan derajat kemanusiaan dan ibadah Keluarga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan derajat kemanusiaan dan untuk memelihara diri dari perbuatan keji dan munkar. Keluarga sebagai wadah untuk beribadah kepada Allah dan sebagai pemeliharaan fitrah manusia.
- b) Memperoleh ketenangan dan ketenteraman jiwa Keluarga bertugas sebagai lembaga interaksi dalam ikatan batin yang kuat antar anggotanya. Ikatan batin yang kuat dapat dirasakan oleh anggota keluarga sebagai bentuk kasih sayang. Kasih sayang antar anggota keluarga akan mewujudkan keluarga yang selalu dalam situasi yang rukun dan bahagia.
- c) Meneruskan keturunan Fungsi keluarga salah satunya adalah untuk melanjutkan keturunan. Keturunan yang diperoleh di dalam kehidupan keluarga merupakan modal bagi kelangsungan spesies manusia. Memperoleh keturunan yang baik adalah faktor penting bagi kehidupan bermasyarakat dan dalam upaya meningkatkan eksistensi manusia sebagai makhluk yang sempurna.

2) Fungsi Sosial

Keluarga berfungsi sebagai benteng oral bangsa. Bangsa yang sejahtera tercermin dari keluarga-keluarga harmonis yang hidup pada masyarakat tersebut

3) Fungsi Pendidikan

Keluarga sebagai lembaga pendidikan berhubungan erat dengan masalah tanggung jawab orang tua sebagai pendidik pertama dari anaknya. Keluarga berfungsi untuk menanamkan (internalisasi) nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan anak. Keluarga mempunyai kewajiban untuk memperkenalkan dan melakukan bimbingan pada anak dan anggota keluarga yang lain tentang ketaatan beribadah dan ketakwaan pada Allah swt.

Sebagaimana sudah ditegaskan dalam Q.S. surat An-Nissa/4:9.

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٩﴾

Terjemahnya:

“Hendaklah merasa takut orang-orang yang seandainya (mati) meninggalkan setelah mereka, keturunan yang lemah (yang) mereka khawatir terhadapnya. Maka, bertakwalah kepada Allah dan bicaralah dengan tutur kata yang benar (dalam hal menjaga hak-hak keturunannya).³⁰ (Qs. Surat An-Nissa 4: 9.)

Ayat tersebut sebagai peringatan kepada orang tua agar tidak meninggalkan anak-anaknya dalam keadaan lemah. Keadaan lemah yang dimaksudkan adalah lemah di dalam keimanannya, ketakwaannya, pengetahuannya dan termasuk lemah di dalam kesejahteraan.

Keluarga sakinah terdiri dari dua kata yaitu, keluarga dan sakinah. Keluarga dalam fiqhi disebut *usra* atau *qirabah* yang telah menjadi bahasa Indonesia yakni kera-

³⁰ Al Qur'an dan Terjemahnya Q.S. surat An-Nissa(4): 9.

bat.³¹ Keluarga sakinah dalam prespektif Al-Qur'an adalah keluarga yang memiliki *mahabbah, mawaddah, rahma* dan *amanah*. Menurut M. Quraish Shihab kata sakinah terambil dari bahasa arab yang terdiri dari huruf *sin, kaf,* dan *nun* yang mengandung makna ketenangan atau antonim dari kegoncangan dan pergerakan. Misalnya, rumah dinamai *maskan* karena ia adalah tempat untuk meraih ketenangan setelah penghunianya bergerak bahkan mungkin mengalami kegoncangan di luar rumah.

lingkungannya secara selaras, serasi, serta mampu mengamalkan, menghayati, dan memperdalam nilai-nilai keimanan dan ketakwaan serta akhlaq mulia.³² Keluarga sakinah adalah model keluarga yang diidam-idamkan oleh setiap orang. Keluarga sakinah merupakan keluarga yang dapat merawat cinta kasih atau kesetiaan hidup sebagai suami istri yang di dalamnya melahirkan ketenangan, kedamaian dan kebahagiaan. Sebab hakikat dari keluarga sakinah itu adalah keluarga yang mampu menciptakan, memelihara, dan mempertahankan serta mendapatkan ketenangan, kedamaian, dan keserasian di rumah tangga. Indicator keluarga sakinah itu antara lain adalah munculnya saling mencintai, menerima, menghargai dan mencintai antara orang-orang yang hidup dalam sebuah keluarga dengan dasar tanggung jawab. Hal-hal itu pada dasarnya dapat menciptakan suasana keserasian dan keharmonisan dalam sebuah rumah tangga.

1) Proses Pembentukan Keluarga Sakinah

³¹ Akmal Alkautsar, "Peranan Tradisi Ngusong Barang Dalam Pembentukan Keluarga Sakinah Pada Masyarakat Oki Palembang," *Jurisdictie* 0 (2012), h. 16–24.

³² Maryani Maryani, "Implemetasi Syariat Islam Dalam Mewujudkan Keluarga Sakinah (Studi Kasus Masyarakat Di Kecamatan Danau Teluk Seberang Kota Jambi)," *Al-Risalah: Forum Kajian Hukum Dan Sosial Kemasyarakatan* 11, no. 01 (2011), h. 65–83.

Keluarga terbentuk melalui sebuah perkawinan yang sah yang disebut nikah. Keluarga terbentuk dari beberapa langkah yang harus di tempuh untuk terciptanya keluarga. Yaitu mulai dari mengenal pasangan hidup yang menjadi upaya untuk menyiapkan diri dalam mengenal, memahami, serta menentukan pilihan yang akan dijadikan pasangan dalam hidup, selanjutnya dengan meminang setelah mengenal lebih jauh tentang calon pasangan hidup maka dilakukan peminangan untuk memastikan dan meyakinkan diri tentang pasangan hidup, setelah meminang dilanjutkan dengan pernikahan, di dalam pernikahan masing-masing pasangan suami istri harus mampu merawat, memelihara dan membina serta mengembangkan peran masing-masing anggota keluarga untuk mencapai keluarga yang mandiri dan bahagia, sehingga dengan itu terbentuklah sebuah keluarga.

2) Prinsip-prinsip Dasar Perkawinan Membangun Keluarga Sakinah.

- a) Memilih calon suami atau istri dari segi agama dan akhlak harus menjadi pertimbangan pertama sebelum keturunan, rupa dan harta.
- b) Meningkatkan ekonomi keluarga itu berhubungan dengan kesungguhan berusaha, kemampuan mengelola dan berkah dari Allah.
- c) Suami istri bagaikan pakaian dan pemakainya, antara keduanya harus ada kesesuaian ukuran, kesesuaian mode, asesoris, dan pemeliharaan kebersihan, layaknya pakaian.
- d) Cinta dan kasih sayang (mawaddah dan warahmah) merupakan sendi dan perekat rumah tangga yang sangat penting. Cinta adalah sesuatu yang suci, anugerah Allah dan sering tidak rasional. Cinta dipenuhi nuansa memaklumi, dan memaafkan.

C. Tinjauan Konseptual

Sebagai alur pikir penelitian ini, akan dijelaskan pengertian dari judul yang diteliti, yakni Keadaan rumah tangga yang gemar bermain game online (studi kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang).

1. Keadaan

Keadaan memiliki empat 4 arti. Keadaan berasal dari kata dasar ada. Keadaan adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Keadaan memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga keadaan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Jika merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata keadaan adalah sifat. Keadaan juga memiliki arti perihal (suatu benda).

Sederhananya, keadaan merupakan sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Kata keadaan masuk dalam kategori kalimat pasif. Di mana kalimat pasif sendiri memiliki subjek dalam kalimat berkaitan dengan suatu tindakan. Dalam penggunaannya, kalimat pasif tentu harus menyesuaikan situasi dan kondisi tertentu agar strukturnya tidak menyalahi kaidah tata cara penulisan bahasa Indonesia yang benar. Kata keadaan sendiri masuk dalam jenis kalimat pasif menurut predikatnya.

Dimana kalimat pasif keadaan berperan dalam bentuk keadaan. Imbuhan pada predikat yang disusun dalam sebuah rangkaian kalimat bisa berupa ke-an, Adapun contoh kalimat pasif keadaan yakni: Buku dan ponselku ketinggalan di rumah, sehingga aku pun harus pulang lagi ke rumah untuk mengambil kedua barang tersebut.; pameran itu akan dibuka oleh Pak Bupati.

2. Rumah Tangga

Rumah tangga terdiri dari satu atau lebih orang yang tinggal bersama-sama di sebuah tempat tinggal dan juga berbagi makanan atau ekomodasi hidup, dan bisa terdiri dari satu keluarga atau sekelompok orang. Istilah rumah tangga bisa juga didefinisikan sebagai sesuatu yang berkenan dengan urusan kehidupan di rumah. Sedangkan istilah rumah tangga secara umum diartikan sebagai berkeluarga.

Rumah tangga adalah seseorang atau sekelompok orang yang mendiami sebagian atau seluruh bangunan fisi/ sensus, dan biasanya tinggal bersama serta makan dari satu dapur.³³ Secara umum dapat diketahui bahwa rumah tangga merupakan organisasi kecil dalam masyarakat yang terbentuk karena adanya ikatan perkawinan.³⁴

Menurut konsep Islam, arti rumah tangga adalah ikatan pernikahan yang sah dan dilandasi oleh nilai-nilai atau syariat islam, jika sesuai ajaran agama islam, maka akan membawa kemudahan dan keberkahan dalam mewujudkan suatu keluarga sakinah, mawaddah, dan warahmah. Adapun prinsip dasar pembinaan rumah tangga Islam adalah mewujudkan kebutuhan individu dan masyarakat, dalam arti meningkatkan kualitas kemaslahatannya. Kiranya dalam rumah tangga bisa menjadi sumber tersalurkan keahklak, apabila pendidikan anggotanya tidak ditangani secara sungguh-sungguh. Pendidikan rumah tangga dalam berbagai hal.

³³ Sonny Harmadi, "Pengantar Demografi," *Analisis Data Demografi*, 2008, h. 1–48.

³⁴ Institut Agama, Islam Negeri, and Iain Madura, "Mediasi Penal Dalam Penyelesaian Tindakan Pidana Kekerasan Dalam Rumah Tangga Yang Dilakukan Suami Terhadap Istri (*Studi Di Polres Pamekasan*)" 1, no. 1 (2022), h. 91–116.

3. Gemar

Gemar adalah arti dalam kata kelas adjektiva atau kata sifat yang artinya suka sekali akan sesuatu. Orang yang sangat suka seperti membaca dan rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk membaca sehingga gemar dapat mengubah kata benda atau kata ganti, biasanya dengan menjelaskannya atau membuatnya menjadi lebih spesifik.³⁵ Gemar atau suka sekali (akan). Adapun kata turunan gemar yakni:

- a. Bergemar: bersuka ria, bersenang-senang; marilah ke pantai.
- b. Kegemaran: kesukaan, kesenangan, barang apa yang digemari.
- c. Menggemari: sangat menyukai, sangat menyenangkan.
- d. Menggemarkan: menyenangkan, menyebabkan suka (hati).
- e. Penggemar: orang yang menggemari (kesenian, permainan, dan sebagainya).

Gemar artinya suka, atau senang sekali. Sementara minat dalam kamus besar bahasa indonesia yaitu kata minat memiliki arti “kesukaan (kecendrungan hati) kepada sesuatu, keinginan”. Jadi harus ada sesuatu yang ditimbulkan, baik dalam dirinya maupun dari luar untuk menyukai sesuatu. Hal ini menjadi landasan penting untuk mencapai keberhasilan suatu pekerjaan karena dengan adanya minat, seseorang menjadi termotivasi dan tertarik untuk melakukan sesuatu yang disenanginya.

Menurut Winkel (praset yono:51) minat adalah kecendrungan yang agak mentap dan subjek merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang, maka biasanya akan menimbulkan minat.³⁶ Bila diperkuat dengan sikap positif, maka

³⁵ Fkip Ump, “Upaya Meningkatkan Sikap..., Euis Nurhidayah, FKIP UMP, 2016,” 2016.

³⁶ Noor Komari Pratiwi, “Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang,” *Pujangga* 1, no. 2 (2017), h. 31.

minat akan berkembang dengan lebih baik. Menurut Yaumi gemar adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk dirinya.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan gemar adalah kesukaan akan sesuatu dan kecendrungan hati untuk memahami dan mengerti, serta menerapkannya dalam praktek

4. Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Dengan bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. Para ahli mengatakan bahwa tidak mudah mendefinisikan pengertian bermain secara tepat, dalam kehidupan sehari-hari anak membutuhkan pelepasan dari kekangan yang timbul dari lingkungannya. Bermain merupakan emosinya secara wajar, “bermain” (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat ialah: setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.³⁷

Garvey dalam salah satu tulisannya mengemukakan adanya lima pengertian yang berkaitan dengan bermain yaitu:

³⁷ Aris Priyanto, “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain,” *Journal.Uny.Ac. Id*, no. 02 (2014), h. 38.

- a. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- b. Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- c. Bermain bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d. Bermain melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- e. Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain misalnya kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan lain sebagainya.

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan melakukan gerakan-gerakan berjalan, melompat, memanjat, berlari, merangkak, berayun dan lain sebagainya.

5. Game Online

Game online adalah gambaran dari dua kata yang berasal dari Bahasa Inggris. Game artinya permainan dan online artinya daring (dalam jaringan). Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh-jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Game online sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain game online maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan game online itu tidak dapat dimainkan. Game online biasanya memungkinkan suatu pemain (player) game untuk saling terhubung dengan pemain lain saling berkontak, baik dalam bentuk permainan ataupun berkiriman pesan. Hal ini

mirip seperti layanan jejaring social media.³⁸ Game online merupakan permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

Menurut Andrew Rollings dan Ernets Adams, game online adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.³⁹ Adams dan Rollings menjelaskan bahwa game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (internet).

a. Definisi Kecanduan Game Online

Pengertian dari kecanduan game online menurut Lemmens, Velkenburg dan Peter pengertian dari kecanduan game sebagai penggunaan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain *game* tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain game online.⁴⁰

Selain itu dari hasil penelitian Pempek, Yermolayeva, dan Calvert menjelaskan bahwa intensitas penggunaan permainan *online* ataupun jejaring sosial dalam kurun waktu lebih dari 4 hari/ minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/ hari

³⁸ Choirun Nisak Aulina, Pendidikan Universitas, and Muhammadiyah Sidoarjo, "Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1, no. 1 (2014), h. 2.

³⁹Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer* (Penerbit Andi, 2020), h. 28.

⁴⁰ Selvia Setiadji, *Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Permainan Game Online Dewasa Awal Di Jakarta Barat* *Jurnal Psikologi Psinernetika* 9, no2. (Jakarta: Program Studi Psikologi, Universitas Budi Mulia (2016), h. 94.

menimbulkan ketergantungan yang menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi berprestasi di bidang akademik.⁴¹

b. Ciri-Ciri Kecanduan Game Online

Ada beberapa ciri-ciri seseorang dikatakan gamers atau kecanduan terhadap game online, seperti selalu memikirkan tentang game, mencari waktu untuk bisa bermain game, meminta perangkat games, pandai menyimpan uang jajan untuk bermain game, bahkan sampai berbohong dengan keluarganya.⁴²

c. Dampak Kecanduan Game Online

- 1) Keterampilan sosial menurun
- 2) Performa kerja menurun
- 3) Waktu terbuang sia-sia
- 4) Kesulitan mengontrol emosinya seperti mudah merasa bosan, sedih, merasa kekurangan sesuatu dan mudah marah.⁴³

Selain itu masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktifitas bermain *online game* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.⁴⁴

⁴¹ Maria Agustina Lebho et al., "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja," *Journal of Health and Behavioral Science* 2, no. 3 (2020), h. 202–12.

⁴² Ridwan Syahrhan, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya," *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* 1, no. 1 (2015), h. 84.

⁴³ Silvia Setiaji and Stefani Virlia, "Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa," *Jurnal Psikologi Psibernetika* 9, no. 2 (2016), h. 93–101.

⁴⁴ Syahrhan, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya."

D. Bagan Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dikategorikan ke dalam penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang meneliti peristiwa-peristiwa konkrit di lapangan penelitian kemudian dilakukan pengumpulan data dari hasil penelitian lapangan, yang dikumpulkan sesuai dengan fakta yang ditemukan di lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif karena mengacu pada keadaan rumah tangga yang gemar bermain game online studi kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang.

Penelitian ini termasuk dalam kategori kualitatif bersifat deskriptif, yaitu jenis penelitian yang berupaya untuk mendiskripsikan, mencatat, menganalisis dan menginterpretasikan fakta-fakta yang ditemukan melalui observasi, wawancara. Di masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang mengenai keadaan rumah tangga yang gemar bermain game online. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang sifatnya mengurai dan cenderung menggunakan analisis. Sehingga proses dan makna lebih ditampilkan, serta landasan teori menjadi petunjuk untuk fokus peneliti sesuai dengan fakta yang ada di lapangan.

Dengan demikian, jenis penelitian kualitatif yang menggunakan Pendekatan yuridis sosiologis dan yuridis normatif, pendekatan yuridis sosiologis yaitu pendekatan yang di kaitkan dengan teori-teori sosial khususnya sosiologi keluarga. sedangkan yuridis normatif yaitu pendekatan yang bermuara pada teks-teks keagamaan yaitu Al-Qur'an dan al-hadits. Nilai-nilai agama akan dijadikan sebagai dasar dalam menganalisis permasalahan yang ada.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang. Peneliti tertarik melakukan penelitian ini karena ingin mengetahui keadaan rumah tangga yang gemar bermain game online, kegiatan penelitian ini dilakukan dalam waktu kurang lebih satu bulan lamanya disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini fokus pada suatu keluarga atau pasangan suami istri yang salah satunya pemain game online di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang. Serta peneliti berfokus pada masalah bagi keluarga dan kesakinahan keluarga pemain game online.

D. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang dilakukan penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif yaitu data yang berbentuk kata-kata bukan dalam bentuk angka. Data non numerik yakni berupa hasil observasi, hasil wawancara juga dokumentasi dari keluarga pasangan suami istri di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang. Adapun sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli/informan dengan cara melakukan wawancara maupun kuesioner untuk mendukung keakuratan data, dimana informan diposisikan sebagai sumber utama data penelitian ini. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah pasangan suami istri dari warga di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang yang

menjadi narasumber atau informan dalam penelitian ini, penelitian akan melakukan wawancara dengan 3 pihak pasangan suami istri.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh atau dicatat pihak lain). Data Sekunder yang digunakan dalam penelitian ini seperti buku, laporan, jurnal, literatur, situs internet, serta informasi dari beberapa instansi yang terkait.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yakni dengan terlibat langsung di lapangan penelitian, dengan kata lain bahwa peneliti akan melakukan penelitian lapangan (*Field Research*) agar memperoleh data-data yang akurat dan kredibel yang terkait dengan objek penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan (*observasi*) merupakan suatu metode penelitian untuk memperoleh suatu data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti, artinya pengamatan dilakukan secara terencana dan sistematis.⁴⁵ Dalam hal ini, peneliti meninjau langsung ke lapangan atau lokasi untuk melakukan pengamatan yang real dengan meneliti langsung ke Masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang dan kantor Pengadilan Agama Kabupaten Pinrang.

⁴⁵ Saifuddin Aswar, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Press, 1998), h. 91.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara dapat didefinisikan sebagai interaksi bahasa yang berlangsung antara dua orang dalam situasi saling berhadapan salah seorang, yaitu yang melakukan wawancara meminta informasi atau ungkapan kepada orang yang diteliti yang berputar disekitar pendapat dan keyakinannya.⁴⁶ Teknik wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data dalam suatu penelitian. Karena menyangkut data, maka wawancara merupakan salah satu elemen penting dalam proses penelitian.⁴⁷ Wawancara sering disebut sebagai suatu proses komunikasi dan interaksi. Sehingga dapat dikatakan bahwa wawancara merupakan teknik yang paling efektif dalam mencari data yang akurat dari responden. Walaupun terdapat kekurangan yaitu pada saat responden memberikan keterangan yang bersifat membela diri karena menghindari isu negatif nantinya. Namun peneliti meyakini dengan komunikasi yang baik dan suasana menyenangkan akan menimbulkan keterbukaan kepada responden tentang data yang diinginkan oleh peneliti. Adapun pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian yaitu pasangan suami istri yang salah satunya pemain game online.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang cara memperoleh informasinya dari macam-macam sumber tertulis. Hal ini berfungsi sebagai sumber data, karena dengan ini dapat dimanfaatkan untuk membuktikan, menafsirkan. Dalam hal ini metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi, dimana ketiga metode ini dilakukan secara langsung dilokasi. Dimana

⁴⁶ Emzir, *Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2001), h. 50.

⁴⁷ Bagong Suryono, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Kencana, 2007), h. 69.

teknik observasi dilakukan secara terencana dan sistematis dan wawancara dilakukan dengan cara ikut turun langsung kepada subjek yang ingin diteliti dan yang terakhir teknik dokumentasi suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang ingin diteliti di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang.

F. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data ialah data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang disajikan dapat dipertanggung jawabkan.⁴⁸ Untuk menghindari kesalahan dalam pengambilan data, maka keabsahan data perlu diuji dengan beberapa cara sebagai berikut:

1. Pengumpulan data secara terus menerus pada subyek penelitian.
2. Triangulasi sumber lain yang dapat dipertanggung jawabkan.
3. Pengecekan oleh subyek penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pegangan bagi peneliti”, dalam kenyataannya analisis data kualitatif berlangsung selama proses pengumpulan data dari pada setelah selesai pengumpulan data.⁴⁹ Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu ana-

⁴⁸ dkk Muhammad Kamal Zubair, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare Tahun 2020* (Parepare : IAIN Parepare Nusantara Press, 2020), h. 23.

⁴⁹ sogiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Cet. XI* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 336.

lisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis.⁵⁰

Pada penelitian ini yang menjadi fokus analisis adalah keadaan rumah tangga yang gemar bermain game online di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang. Adapun analisis data dalam penelitian ini berdasarkan dari catatan yang telah diperoleh di lapangan dari wawancara secara umum kemudian diuraikan dalam kata-kata yang penarikan kesimpulannya bersifat khusus, beserta foto atau dokumentasi dalam bentuk satu laporan. Menurut Miles dan Huberman ada tiga metode dalam analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, model data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstraksian, dan pentransformasian data kasar dari lapangan.⁵¹ Dalam proses reduksi ini, peneliti benar-benar mencari data yang benar-benar valid dan akurat. Reduksi data bukanlah sesuatu yang terpisah dari analisis. Ia merupakan bagian dari analisis, pilihan-pilihan peneliti potongan-potongan data untuk diberi kode, untuk ditarik ke luar, dan rangkuman pola-pola sejumlah potongan, apa pengembangan ceritanya, semua merupakan pilihan-pilihan analitis. Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memokuskan, membuang, dan menyusun data dalam suatu cara di mana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasi.

⁵⁰ sogiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&DCet. XIX* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 194.

⁵¹ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, n.d., h. 209.

2. Model Data/Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajiannya antara lain berupa teks naratif, matriks, grafik, jaringan dan bagan. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, sajiannya harus tertata secara apik.

Pada umumnya teks tersebut berpencar-pencar, bagian demi bagian, tersusun kurang baik. Pada kondisi seperti peneliti mudah melakukan suatu kesalahan atau bertindak secara ceroboh dan sangat gegabah mengambil kesimpulan yang memihak, tersekat-sekat dan tidak berdasar. Kecenderungan kognitifnya adalah menyederhanakan informasi yang kompleks ke dalam kesatuan bentuk yang disederhanakan dan selektif atau konfigurasi yang mudah dipahami.⁵²

Peneliti selanjutnya dapat dengan baik menggambarkan kesimpulan yang dijustifikasikan dan bergerak ke analisis tahap berikutnya. Sebagaimana dengan reduksi data, menciptakan dan menggunakan model bukanlah sesuatu yang terpisah dari analisis. Merancang kolom dan baris dari suatu matrik untuk data kualitatif dan menentukan data yang mana, dalam bentuk yang sama, harus dimasukkan ke dalam sel yang mana adalah aktivitas analisis.⁵³

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi Kesimpulan

Langkah ketiga dari aktivitas analisis adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai memutuskan “makna” sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi yang

⁵² Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV Alfabeta, 2011), h. 101.

⁵³ Emzir, *Analisis Data Demografi: Metodologi Penelitian Kualitatif*, n.d., h. 132.

mungkin, alur kausal, dan proporsi-proporsi. Peneliti yang kompeten dapat menangani kesimpulan-kesimpulan ini secara jelas, memelihara kejujuran dan kecurigaan.

Kesimpulan “akhir” mungkin tidak akan terjadi hingga pengumpulan data selesai, tergantung pada ukuran korpus dari catatan lapangan, pengodean, penyimpanan, dan metode-metode perbaikan yang digunakan, pengalaman peneliti, dan tuntutan dari penyandang dana, tetapi kesimpulan sering digambarkan sejak awal, bahkan ketika seorang peneliti menyatakan telah memproses secara induktif.⁵⁴ Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Makna-makna yang muncul dari data harus selalu diuji kebenaran dan kesesuaiannya sehingga validitasnya terjamin.⁵⁵

⁵⁴ Emzir, *Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif*, n.d., h. 133.

⁵⁵ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, n.d., h. 210.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Tingkat Kecanduan Game Online dalam Keluarga Masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

Kabupaten Pinrang merupakan salah satu kabupaten yang berada di provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Yang sebagian besar penduduknya berprofesi sebagai petani/berkebun, berternak dan sebagian lainnya bekerja sebagai pegawai negeri sipil, pedagang, bidang industri dan jasa. Masyarakat setempat dalam menjalani kesehariannya tidak lepas dari mencari hiburan ditengah aktivitasnya, hal tersebut dilakukan untuk menghilangkan kejenuhan atau sekedar mengisi waktu kosong, namun tidak dapat dipungkiri hal tersebut dapat menjadi sebuah kebiasaan. Kebiasaan sendiri merupakan sebuah perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang tanpa melalui proses berpikir karena perilaku tersebut adalah respon terhadap sesuatu yang umumnya adalah perbuatan sehari-hari. Setiap manusia memiliki kebiasaannya masing-masing, kebiasaan sendiri dapat terbagai menjadi dua hal, yakni kebiasaan baik dan kebiasaan buruk. Hal tersebut tergantung bagaimana individu dalam menjalankan kebiasaannya.

Kebiasaan masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang dalam memenuhi kebutuhan primer dan sekunder memiliki beragam cara, salah satunya dengan mencari hiburan. Selain bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup, masyarakat juga membutuhkan suatu kegiatan yang dapat merangsang kebahagiaan sehingga tidak terciptanya kejenuhan akibat kegiatan yang monoton setiap harinya. Hiburan yang tak terbatas ruang, waktu, biaya, maupun usia. Seperti bermain game online, menjadi

salah satu alternatif aktivitas hiburan yang dengan mudah dan menyenangkan dipilih serta dilakukan oleh masyarakat. Dizaman modern saat ini salah satu alternatif hiburan yang banyak diminati berbagai kalangan usia adalah bermain *game online*, *game online* menyediakan berbagai pilihan yang sesuai dengan minat pemainnya, yang menjadikan bermain game online menjadi salah satu permainan yang sedang banyak diminati masyarakat.

Bermain game online dewasa ini tidak hanya dilakukan oleh kalangan remaja saja, game online juga dapat dimainkan oleh kalangan dewasa baik yang masih lajang maupun yang telah berumah tangga. Bermain game online pada dasarnya bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan bahkan beberapa penelitian menemukan bahwa bermain *game* secara *online* dapat menurunkan kortisol, yaitu salah satu hormon penyebab stres sebanyak 17 %. Dengan demikian, bermain game online secara teratur dalam jangka waktu yang wajar saja bisa membantu menurunkan tingkat stres. Akan tetapi disamping bermain *game online* sebagai kegiatan yang mengandung nilai positif tidak dapat dipungkiri jika hal tersebut juga dapat menjadi sesuatu yang negatif apabila dilakukan tanpa mengenal batas waktu hingga mengakibatkan kecanduan.

Seseorang dapat dikatakan kecanduan apabila bermain *game online* 3 kali sehari dengan durasi lebih dari 30 menit perhari (Mappaleo,2009). menurut (Lemmens,2009) terdapat beberapa gejala kecanduan yaitu:

1. *salience* (gejala bermain game yang dapat mendominasi pemikiran sehingga menyebabkan keinginan untuk bermain terus-menerus),

2. *problem* (aktivitas yang menyebabkan masalah dan mengganggu aktivitas sekolah atau bekerja).
3. *conflict* (gejala bermain *game* yang dapat menimbulkan keributan dengan orang lain disebabkan *game*).
4. *tolerans* (sikap pemain yang menjadi lebih lama dalam memainkan *games*).
5. *withdrawal* (perasaan yang menyebabkan ketidak senangan pemain, apabila berhenti bermain atau berkurangnya seseorang dalam dalam bermain *game*).
6. *mood modification* (perasaan pemain apabila bermain *game* akan merubah perasaannya). Dan
7. *relaps* (aktivitas pemain yang secara terus menerus bermain *game*).⁵⁶

Dari penjelasan diatas, berdasarkan fakta empiris yang terjadi dilapangan penulis menemukan beberapa contoh kasus dari keluarga pemain game online, game online di kota Pinrang tepatnya di Kecamatan Watang Sawitto yang dimana terdapat pasangan suami istri yang salah satunya adalah pemain game online. Penulis ketika melakukan wawancara dengan salah satu pasangan tersebut yaitu kepala keluarga yang bernama Bapak Setyawan yang beralamat Jl. Seruni , game apa yang bapak sering mainkan :

“Saya memainkan game Hinggs Domino.”⁵⁷

⁵⁶ Ruby Anggara Pratama, ‘Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa’, Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran, (2019).

⁵⁷ Bapak setyawan Pemain Game Online, Wawancara Oleh Penulis di Jl. Seruni, 18 Desember 2022.

Lebih lanjut penulis kembali bertanya apa yang membuat bapak tertarik memainkan *game online* tersebut dan berapa lama biasanya bapak bermain *game online* :

“Saya memainkan game Higgs Domino game ini sebagai hiburan sekaligus mencoba peruntungan, karna waktu itu di tempat saya sering nongkrong sedang ramai munculnya permainan yang baru. Dan kata orang-orang dengan memainkan permainan tersebut bisa menghasilkan uang. Saya bermain dengan durasi paling lama 1-2 jam.”⁵⁸

penyebab langgengnya dalam bermain *game online* salah satunya dapat terjadi karena pengaruh lingkungan (sosial), dengan adanya dorongan oleh orang-orang sekitar sehingga munculnya rasa penasaran hingga akhirnya mencoba, selanjutnya muncul rasa senang ketika memainkan permainan tersebut dan merasa kurang ketika dalam sehari tidak memainkannya. Selain pengaruh sosial penulis juga menyimpulkan adanya keuntungan dalam memainkan *game online* tersebut. Dimana sang pemain bisa menghasilkan uang dari *game* yang dimainkannya.

Untuk lebih mengetahui mengenai kecanduan bermain *game online* penulis juga melakukan wawancara kepada Bapak Wahyu Anugrah yang beralamat Jl. Basuki Rahmat, game apa yang sering bapak mainkan :

“Game yang sering dimainkan mobile legends”.⁵⁹

Lebih lanjut penulis kembali memberikan beberapa pertanyaan mengenai apa yang membuat tertarik memainkan *game online*, berapa lama durasi bermain *game*

⁵⁸ Bapak Setyawan Pemain Game Online, Wawancara Oleh Penulis di Jl. Seruni, 18 Desember 2022.

⁵⁹ Bapak Wahyu Anugrah, Pemain Game Online, Wawancara Oleh Penulis di Jl. Basuki Rahmat, 20 Desember 2022.

online dan apa dampak positif dan negatif yang dirasakan pada saat bapak bermain *game online* :

“Bisa maabar, bisa sharing sama teman. Bagi saya *game online* hanya sebagai hiburan, paling lama 3 jam saya bermain *game online*, perasaan saya ketika bermain *game online* saya rasa senang karena bisa kumpul dengan teman buruknya itu susah fokus dengan aktifitas lain selain bermain *game*”.⁶⁰

Dari penjelasan bapak Wahyu Anugrah diatas, yang membuat ia tertarik memainkan *game online* yaitu merasa senang bisa maabar dan sharing dengan teman, durasi yang digunakan pada saat bermain paling lama 3 jam, bapak Wahyu Anugrah mengatakan ketika ketika melakukan aktifitas selain bermain *game online* ia merasa susah fokus

Selanjutnya wawancara dengan bapak Muhammad Syaid sebagai pemain *game online* penulis menanyakan beberapa pertanyaan yaitu *game* apa yang dimainkan serta durasi bermain *game online* dan apa yang dirasakan setelah bermain *game online* :

“Saya memainkan beberapa *game online* tapi yang paling sering saya mainkan itu *mobile legends*, menurut saya karena asik bisa maabar dengan teman-teman selain itu saya juga bisa mendapat teman baru lewat *game* itu walaupun *online*. Waktu saya main saya merasa sangat asik sampai kadang ketawa sendiri karena pembahasan teman-teman yang lucu, walaupun kadang lupa waktu sehingga saya tidak sadar kalau saya sudah bermain *game* dari 5 ke 6 jam, tapi tidak masalah karena istri saya juga tidak melarang yang penting pekerjaan saya sudah beres semua, jadi tidak menghambat pekerjaan”.⁶¹

Berdasarkan wawancara dengan bapak Muhammad Syaid sebagai pemain *game online* yang berpendapat bahwa ia merasa senang jika bisa bermain *game online* bapak Muhammad Syaid merasa bahagia, bebas untuk melakukan apa saja seperti

⁶⁰ Bapak Wahyu Anugrah, Pemain *Game Online*, Wawancara Oleh Penulis di Jl. Basuki Rahmat, 20 Desember 2022.

⁶¹ Bapak Muhammad Syaid, Pemain *Game Online*, Wawancara Oleh Penulis di Jl. A. Makassar, 20 Desember 2022.

yang diutarakan diatas merasa sangat asik sampai ketawa sendiri karna pembahasan teman-teman yang lucu, perasaan yang didapat dari bermain game online tersebut menyebabkan lupa waktu atau pemain tidak dapat mengawall, mengurangi atau menghentikan untuk bermain game online.

Untuk lebih mengetahui mengenai tolak ukur dari kecanduan game online, penulis akan menjabarkan tentang tingkat-tingkat kecanduan game online yaitu:⁶²

- a. kecanduan ringan, apabila sering sering bermain *game online* dengan pola hidup yang mulai tidak teratur dan malas dalam melakukan segala sesuatu.
- b. kecanduan sedang, apabila seseorang merasa antusias apabila ditanya tentang *game online* sehingga sulit untuk berkonsentrasi, sering mengantuk, dan mudah emosional dalam berbagi hal.
- c. kecanduan berat, akan timbulnya sifat ingin menirukan karakter dalam game sehingga menyebabkan terputusnya sosial di masyarakat, pada tingkat ini seseorang sudah mengeluarkan uang hanya untuk bermain *game* (Sianturi, 2014).

Indikator kecanduan game online diantaranya merasa terikat dengan game online sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain sehingga menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang, merasakan kebutuhan untuk bermain game online dengan jumlah waktu yang meningkat dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain game online, menghindari masalah dengan bermain game online, merasa gelisah apabila tidak bisa bermain

⁶² Ruby Anggara Pratama, 'Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa', Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran, (2019).

game online, selalu berupaya untuk mengendalikan atau berhenti bermain game online namun tidak berhasil.

Berdasarkan tingkat-tingkat kecanduan diatas dalam hal ini penulis mencoba mencocokkan fakta empiris dengan mengumpulkan beberapa contoh kasus dari informan keluarga pemain game online. Pada penelitian ini terdapat tiga keluarga yang salah satunya pemain game online yakni bapak Setyawan, bapak Muhammad Syaid, dan bapak Wahyu Anugrah.

Melihat dari hasil wawancara yang sudah di lakukan dengan informan keluarga pemain game online. Pada terdapat beberapa tingkat kecanduan terhadap pemain game online di masyarakat Watang Sawitto yakni:

1. Dari hasil penelitian terdapat indikator tidak kecanduan, yaitu bapak Setyawan, dengan tanda dan gejala responden “mengatakan bahwa game online hanya sebagai hiburan sekaligus mencoba peruntungan, dengan durasi bermain game paling lama 1-2 jam”.
2. Dari responden bapak Wahyu Anugrah dengan indikator ringan-sedang, dengan tanda dan gejala pada responden mengatakan “bahwa bermain game online hanya sebagai hiburan dengan durasi bermain game paling lama 3 jam, adapun yang dirasakan ketika bermain game yaitu rasa senang serta merasakan susah fokus dengan aktifitas lain selain bermain game”.
3. Sedangkan indikator kecanduan berat, yaitu bapak Muhammad Syaid dengan tanda dan gejala pada responden mengatakan “Waktu saya main saya merasa sangat asik sampai kadang ketawa sendiri karena pembahasan teman-teman yang lucu, walaupun kadang lupa waktu sehingga saya tidak sadar kalau saya sudah bermain game dari 5 ke 6 jam”.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti mengenai ketiga informan pemain game online ini penulis menyimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah sarana untuk mencari hiburan dan kesenangan, walaupun *game online* dapat membuat seseorang lupa waktu dikarenakan asik bermain namun disamping itu juga dapat menjadi sebuah alternatif pelarian dari kepenatan bahkan bisa menghasilkan uang. Tentu saja *game online* disini menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi semua orang. Maka dari itu tidak diragukan lagi bahwasanya hampir semua orang menyukainya. Melihat adanya dampak dari penggunaan *game online* tersebut, pasti terdapat faktor lain yang menyebabkan timbulnya dampak tersebut seperti di kerennakan bosan akhirnya mencoba untuk bermain dan berakhir ketagihan dari pembiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang tersebut besar kemungkinan mengakibatkan kecanduan. Untuk lebih mengetahui dampak pengaruh *game online* terhadap keharmonisan rumah tangga, penulis akan membahasnya lebih lanjut pada pembasan selanjutnya.

B. Analisis Masalah Bagi Keluarga Pemain Game Online di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

Pernikahan merupakan ikatan lahir dan batin yang dilaksanakan menurut syariat Islam antara seorang laki-laki dan seorang perempuan untuk hidup bersama dalam satu rumah tangga. Syariat Islam mengatur kecenderungan manusia untuk berkeluarga yang telah diwariskan secara genetika agar kelangsungan generasi spesies manusia tetap terjaga, pernikahan menurut syariat Islam merupakan awal dari pembentukan keluarga sakinah sepanjang suami dan istri menjalankan kewajibannya masing-masing hal ini guna membentuk keharmonisan dalam keluarga. Harmonis adalah suatu keadaan keluarga dimana setiap anggota keluarga merasakan kedamaian, ketentraman, kasih sayang, serta adanya saling pengertian, dan karja sama yang baik

antara anggota keluarga. Keadaan rumah tangga yang harmonis dapat diukur dengan adanya tanggung jawab serta komunikasi yang baik (*ma'ruf*) dan saling melindungi, dalam keluarga karena dengan demikian segala persoalan dapat dipecahkan secara internal bersama.

Pernikahan yang harmonis dan ideal diharapkan dapat membentuk keluarga yang maslahah, dari keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak. Demi terciptanya keluarga yang maslahah di dalamnya harus mempunyai tujuan-tujuan primer, sekunder, maupun tersier (*ad-duriyyat, al-hajjiyat, dan at-tasiniyyat*) atau yang biasa disebut dengan *maqadis assyari ah*.⁶³ Artinya bila sendi-sendi itu tidak ada, maka kehidupan dalam keluarga akan berantakan serta kemaslahatan dalam keluargapun tidak akan tercapai. Jika merujuk pada konsep keluarga maslahah yang dimana suami dan istri merupakan individu yang memiliki kedudukan dan peran yang sama pentingnya. Artinya, tanggungjawab dalam keluarga diputuskan secara bersama seperti bagaimana dua individu tersebut dapat mengendalikan konflik yang terjadi didalam rumah tangga serta mempunyai kemampuan dalam berperilaku positif yang membuat keluarga mampu memenuhi kebutuhan personal maupun kebutuhan keluarga.

Secara etimologis kata maslahah memiliki arti: manfaat, faedah, bagus, baik (kebaikan), guna (kegunaan). Menurut Yusuf Hamid al-Alim, maslahah itu memiliki dua arti, yaitu arti majazi dan haqiqi. Yang dimaksud dengan makna majazi disini, adalah suatu perbuatan (*al-fi'l*) yang di dalamnya ada kebaikan (*saluha*) yang memiliki arti manfaat. Husain Hamid Hassan, berpendapat bahwa maslahah, dilihat dari sisi lafaz maupun makna itu indentik dengan kata manfaat atau suatu pekerjaan yang di dalamnya mengandung atau mendatangkan manfaat. Ahmad ar-Raisuni memper-

⁶³ Asy- Syatibi, *Al-Muwafaqat Fi Usul Asy-Syari'ah*, (Kairo: Mustafa Muhammad), h. 2-3.

jelas manfaat ini dari ungkapan kemanfaatan. Menurutnya, makna masalah itu adalah mendatangkan manfaat atau menghindari ke-mudarat. Sedangkan yang dimaksud dengan manfaat di sini adalah ungkapan kenikmatan atau apa saja jalan menuju kepada kenikmatan. Adapun yang dimaksud dengan kemudarat adalah ungkapan rasa sakit atau apa saja jalan menuju kepada kesakitan. Ibn Abd as-Salam, kata Ahmad ar-Raisuni, membagi masalah ada empat, yaitu kenikmatan, sebab-sebab kenikmatan, kebahagiaan dan sebab yang membahagiakan.⁶⁴

Salah satu pemicu konflik atau permasalahan yang sering terjadi didalam rumah tangga salah satunya adalah karena kurangnya waktu untuk berkumpul dengan keluarga serta adanya komunikasi yang kurang baik, merujuk contoh empiris yang terjadi di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang yakni salah satu pasangan suami istri merupakan pecandu game online dan berdampak pada keharmonisan keluarganya. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan ibu Surianti Abu, selaku istri pemain game online mengenai pengaruh game online dalam keharmonisan keluarganya :

“Menurut saya game itu tidak baik, salah satu efeknya itu seperti keseringan bermain game hingga lupa segala hal, saya perhatikan kebiasaan suami saya kalau ada waktu luang atau kosong diisinya pasti dengan main game. Saya kira ada waktunya bosan juga, ternyata semakin lama semakin parah. Dan membuat saya kadang bertengkar dengannya. Saya marah karna suami saya lebih meluangkan waktunya bermain game dibanding meluangkan waktu bersama anak istrinya, kebiasaan kalau bermain game juga suka berkata kasar atau mengumpat, yang saya takuti dicontohi nanti sama anak-anak.

Dari hasil wawancara dengan Ibu Surianti Abu, peneliti menyimpulkan bahwa game online dapat berdampak negatif apabila tidak disikapi dengan bijak karena apabila game online tersebut tidak digunakan dengan baik, akan menimbulkan

⁶⁴ Ushul Fikih 1, Rusdaya Basri (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press), h. 86-87.

kemudharatan bagi keluarganya, salah satunya yaitu kebiasaan buruk orang tua yang berpotensi besar ditiru oleh sang anak. Mempertimbangkan konsep pembentukan keluarga *masalah* yaitu terdapat suami dan istri yang saleh, anak yang *abrar* (baik) dan pergaulan yang baik, Suami dan istri yang saleh semestinya bisa mendatangkan manfaat dan kebaikan pada diri, anak dan masyarakat. Anak yang *abrar* (baik) artinya anak yang berkualitas, berpendidikan, berakhlaq mulia, sehat jasmani dan rohani produktif dan kreatif. Kemudian maksud dari lingkungan dan pergaulan yang baik yaitu pergaulan yang terarah dan pendidikannya tercukupi. Dengan terciptanya lingkungan keluarga yang baik dan bisa memberikan manfaat yang baik dalam keluarga, maka akan tercipta keturunan yang berkualitas baik dari segi kemampuan maupun keimanan.

Selanjutnya wawancara dengan ibu Ummi Kalsum, istri dari bapak Muhammad Syaid, terkait tentang dampak yang ditimbulkan dari permainan game online dalam keluarganya :

“Walaupun di rumah, suami saya sering bermain game. Kadang saya sibuk dengan pekerjaan rumah jadi saya minta tolong sama suami saya menjaga anak tapi dia tetap bermain game sifat suami saya itu yang bikin saya jengkel. Karna dia hobi main game jadi dia sering belanja uang untuk kebutuhan gamenya itu.”⁶⁵

Berdasarkan hasil wawancara tersebut diatas, dengan mempertimbangkan hak dan kewajiban suami istri yang termuat dalam Komplikasi Hukum Islam dan Undang-Undang No. 1 tahun 1974 tentang perkawinan. Sama halnya dengan suami yang mempunyai kewajiban untuk menjaga dan memberikan kasih sayang kepada anak dan istrinya, memberi nafkah lahir dan batin yang sesuai dengan semestinya

⁶⁵ Ibu Ummi Kalsum, Istri Bapak Muhammad Syaid Pemain Game Online, Wawancara Oleh Penulis di Jl. A. Makkasau, 20 Desember 2022.

berupa rezeki yang cukup baik dari segi sandang, papan maupun pangan yang dapat membiayai kehidupan dan kebutuhan keluarganya. Jika menyimpulkan dari kedua hasil wawancara diatas penulis tidak menemukan adanya kemaslahatan dari keluarga yang bermain game online karena disamping anggota keluarga merasa kurangnya waktu yang dihabiskan pelaku game online bersama keluarga, juga cenderung menimbulkan dampak yang kurang baik dari perkataan kotor yang dilontarkan ketika bermain. Serta adanya hak dan kewajiban yang tidak terpenuhi dalam keluarga tersebut.

Namun jika ingin melihat dari dua sisi, Sebenarnya dampak bermain game online tersebut tidak hanya negatif saja, tentu ada dampak yang positif dan ada juga yang negatif. Dampak positif disini merupakan tujuan bermain game online yang sebenarnya, yakni untuk mendapatkan hiburan, menghilangkan lelah dan sebagainya. Sebagaimana fakta empiris dilapangan, ketika penulis melakukan wawancara dengan Bapak Setyawan, pelaku pemain game online mengenai tujuan memainkan game online tersebut:

“Saya bermain game online hanya sekedar hiburan untuk menghilangkan rasa bosanan dan rasa jenuh dari kegiatan dan aktivitas rutin yang dilakukan setiap harinya, saya bermain game juga sekedar mengisi waktu kosong.”⁶⁶

Selanjutnya wawancara dengan bapak Muhammad Syaid Mengenai tujuan memainkan game dan durasi waktu saat bermain game online tersebut :

“Saya bermain game online itu pada waktu saya sudah menyelesaikan aktivitas rutin yang dilakukan setiap harinya, jadi saya bermain hanya pada waktu kosong saja, durasi bermain game online saya tergantung situasi, begitu kira-kira. Kalau tujuan saya pribadi bermain game online saya rasa hanya untuk

⁶⁶ Bapak Setyawan, Pemain Game Online, Wawancara Oleh Penulis di Jl. Seruni, 18 Desember 2022.

bersenang-senang saja, selain bersenang-senang saya juga mencoba keberuntungan saya dalam bermain game online.”⁶⁷

Dari hasil wawancara dengan bapak Setyawan, dan Muhammad Syaid peneliti menyimpulkan dilihat dari tinjauan hukum Islam terhadap *game online* tersebut jika yang dimainkan sebagai rangka untuk hiburan seperti yang diperbolehkan oleh syariat Islam dilihat dari teori masalah mursalah yang terdapat sebuah kaidah mudharat yang lebih ringan jika adanya *game online* tersebut disalahgunakan serta menimbulkan kemudharatan bagi dirinya dan keluarganya sebaiknya untuk tidak dijalankan. Mengingat konsep kemaslahatan yang mengutamakan manfaat dari suatu pekerjaan atau kegiatan dan menghindari kemudharatan.

Dari penelitian yang telah dilakukan penulis yang berlokasi di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang mengenai kemaslahatan keluarga dari penggunaan *game online* tersebut di dapatkan beberapa kondisi yang terjadi, kondisi yang terjadi yakni pasangan yang sering bermain *game online* menjadi sering bertengkar dikarenakan munculnya permasalahan-permasalahan di dalam keluarganya diantaranya karena kurangnya waktu bersama keluarga, tingkat komunikasi yang kurang baik, tanggung jawab yang ditinggalkan serta adanya hak dan kewajiban yang tidak terpenuhi. Dalam masalah kepemimpinan Nabi Muhammad *Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi wa* menjelaskan didalam hadis yang berbunyi:

كُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ. فَالْإِمَامُ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ، وَالرَّجُلُ رَاعٍ عَلَى أَهْلِهِ
وَهُوَ مَسْئُولٌ، وَالْمَرْأَةُ رَاعِيَةٌ عَلَى بَيْتِ زَوْجِهَا وَهِيَ مَسْئُولَةٌ، وَالْعَبْدُ رَاعٍ عَلَى مَالِ
سَيِّدِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ. أَلَا فَكُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ.

⁶⁷ Bapak Muhammad Syaid, Pemain Game Online, Wawancara Oleh Penulis di Jl. A. Makassar, 20 Desember 2022.

“Dalam sebuah hadis, Nabi Muhammad Shallallahu’alaihi wa sallam juga bersabda “Setiap kalian adalah pemimpin, dan setiap kamu bertanggung jawab atas kepemimpinannya. Seorang Imam pemimpin dan ia bertanggung jawab atas kepemimpinannya. Seorang laki-laki adalah pemimpin dan ia bertanggung jawab atas keluarganya. Seorang wanita adalah pemimpin dalam rumah tangganya, dan ia bertanggung jawab atas kepemimpinannya (H.R. Bukhori).”⁶⁸



Berdasarkan analisis dari penulis, merujuk dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, penggunaan *game online* akan mempengaruhi keharmonisan dan ke-

⁶⁸ Abu Abdullah Bin Muhammad Ismail al-Bukhari, *Sahih al-Bukhari: Kitab Jumat* (Beirut: Dar as-Sa’bu), h. 139.

masalahatan keluarga apabila digunakan secara berlebihan dan pada waktu yang tidak tepat. Karena sesuatu yang berlebihan akan menimbulkan kemudharatan karena setelah itu akan muncul permasalahan-permasalahan yang mengganggu keharmonisan keluarga seperti yang sudah dijelaskan di atas. Mengenai hal tersebut sikap dan perbuatan yang berlebih-lebihan melampaui batas merupakan sikap yang dibenci dan dilarang oleh Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Hal tersebut tertuang dalam firman Allah Q.S. Al-A'raf ayat 31:

﴿ يَا بَنِي آدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ ﴾ ﴿٣١﴾

“Wahai anak cucu Adam, pakailah pakaianmu yang indah pada setiap (memasuki) masjid dan makan serta minumlah, tetapi janganlah berlebihan. Sesungguhnya Dia tidak menyukai orang-orang yang berlebihan.”

Ayat di atas menjelaskan mengenai perilaku yang melampaui batas atau disebut juga berlebih-lebihan dalam berperilaku. Perilaku berlebih-lebihan tersebut dilarang oleh syari'at karena sama sekali tidak akan mendatangkan kebaikan bagi pelakunya, juga tidak akan membuahkan hasil yang baik dalam segala urusan. apa yang dikehendaki berupa perbuatan. Islam mengajarkan konsep keseimbangan dalam memenuhi berbagai kecenderungan yang ada pada diri seseorang, terlaksana perbuatan tersebut bukan hal yang tidak baik, namun sikap yang berlebih-lebihan dalam memenuhi semua dorongan dan tuntutan itu sehingga keluar dari batasan normal. Dengan demikian kemaslahatan keluarga pemain game online tergantung dari

⁶⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: CV Darus Sunnah, 2011), h. 154.

bagaimana pelaku dari pemain game online tersebut menyikapinya, apabila digunakan sesuai dengan fungsi dari game itu maka hal tersebut masih dapat mendingkan kemaslahatan dalam keluarga, namun apabila fungsi dari game tersebut tidak digunakan sebagaimana mestinya dengan kata lain digunakan secara berlebihan hingga melalaikan tugas serta tanggung jawab pemainnya, maka hal tersebut malah mendatangkan kemudharatan kepada keluarganya.

Setelah membahas mengenai kemaslahatan keluarga dari pemain game online, penulis selanjutnya akan membahas lebih lanjut mengenai konsep sakinah bagi keluarga yang kecanduan atau keluarga yang bermain game online. Karena kemaslahatan tidak lepas dari kesakinahan sebuah keluarga. sedikit penulis menjelaskan tentang keluarga sakinah, yaitu keluarga yang dibentuk berdasarkan perkawinan yang sah, mampu memberikan kasih sayang kepada anggota keluarganya sehingga mereka memiliki rasa aman, tenang, damai serta bahagia dalam mengusahakan tercapainya kesejahteraan dunia akhirat. Keluarga yang harmonis, sejahtera, tenang dan damai merupakan sebuah gambaran keluarga sakinah. Selanjutnya penulis akan membahas lebih lengkap pada pembahasan berikutnya.

C. Analisis Sakinah Bagi Keluarga Pemain Game Online di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

Keharmonisan rumah tangga pada hakikatnya merupakan sebuah ikhtiar manusia untuk memperoleh kebahagiaan hidup berumah tangga. Setiap pasangan yang menikah pasti mendambakan sebuah keadaan rumah tangga yang bahagia dan penuh cinta. Pernikahan memiliki tujuan untuk menciptakan rumah tangga yang *Sakinah, Mawaddah Wa Rahmah* sebagaimana tujuan pernikahan menurut undang-

undang perkawinan nomor 1 tahun 1974 pengertian dan tujuan perkawinan terdapat dalam satu pasal, yaitu bab 1 pasal 1 menetapkan bahwa “perkawinan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dengan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk rumah tangga, keluarga yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa”. Dengan demikian jelas bahwa diantara tujuan pernikahan adalah membentuk sebuah rumah tangga yang sakinah, mawaddah dan warahmah. Harmonis dalam hal ini berarti suami dan istri maupun anak dapat menjalankan perannya dengan baik (melaksanakan hak dan kewajiban anggota keluarga). Selain harmonis kesejahteraan juga di butuhkan dalam sebuah keluarga. Sejahtera artinya terciptanya ketenangan lahir dan batin disebabkan terpenuhinya keperluan hidup lahir dan batinnya, sehingga timbullah kebahagiaan, yakni kasih sayang antara anggota keluarga. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) keharmonisan artinya perihal (keadaan) harmonis, keselarasan dan keserasian dalam rumah tangga yang perlu dijaga.⁷⁰ Keharmonisan ini ditandai dengan suasana rumah yang teratur, tidak cenderung pada konflik dan peka terhadap kebutuhan rumah tangga.

Mempunyai keluarga yang sakinah merupakan idaman setiap orang. Kenyataan bahwa rumah sebagai tempat pulang yang selalu dirindukan. Apalagi jika rumah tersebut dapat menghadirkan suasana yang teramat indah, penuh bahagia, dan penuh dengan berkah. Keluarga yang bahagia atau keluarga yang sakinah terwujud apabila anggota keluarga dapat menunaikan kewajibannya kepada Allah, diri sendiri, keluarga, masyarakat dan lingkungan sesuai dengan Al-Qur'an dan Sunnah Nabi. Pada dasarnya keluarga sakinah dapat tercapai bila semua anggota keluarga memiliki cinta

⁷⁰ Departemen pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), h. 175.

dan kasih sayang Mawaddah dan Rahma.⁷¹ Kenyataan pun membuktikan tidak sedikit keluarga yang hari demi harinya hanyalah diisi dengan konflik dan permasalahan-permasalahan yang sama ataupun berbeda. Bahkan tidak jarang diakhiri dengan kenistaan, perceraian, dan juga penderitaan. Maka dari itu di dalam kehidupan berumah tangga, sebuah keluarga dituntut untuk saling memahami posisi masing-masing, sehingga dapat tercapainya keharmonisan di dalam rumah tangga. Akan tetapi dalam kenyataannya, mengarungi bahtera rumah tangga itu tidaklah mudah. Tidak akan selamanya pernikahan itu berjalan dengan baik. Apalagi di zaman yang moderen seperti saat ini.

Untuk lebih mengetahui mengenai tolak ukur dari keluarga sakinah, maka penulis akan menjabarkan tentang kriteria-kriteria dari keluarga sakinah yaitu:

1. Keteguhan pada tujuan pernikahan.
2. Keteguhan pada pembinaan pernikahan.
3. Memberikan yang terbaik pada keluarga.
4. Memiliki rasa menyayangi antar anggota keluarga.
5. Mendorong rasa saling menguatkan dan menguatkan dalam berbuat kebaikan.
6. Menaati ajaran agama dalam berumah tangga dan melaksanakan kewajiban.
7. Menyelesaikan masalah dengan mudah.
8. Membagi peran.
9. Mengutamakan kekompakan dalam mengurus rumah tangga dan anak.⁷²

Serta ada tiga kriteria keluarga yaitu:

⁷¹ ABD Karim Faiz and Ahmad Saifulhaq Almuhtadi, "Peceraian Sebab Tidak Menjemput Suami: (Studi Kasus Sah Perceraian Masyarakat Kab. Situbondo Prespektif Maslahat)," *Al-Asfar Jurnal Studi Islam* 3, no. 1 (2022): 52-68.

⁷² Lestari, sri., "Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga" Jakarta :Kencana Predana Media Group, 2012, h. 122.

a. Keluarga Ideal

Adalah keluarga yang bisa tercukupi kebutuhan material dan spritual. Berpendidikan, memiliki penghasilan tetap, suami istri bekerja sama untuk mencapai cita-cita, berhasil mendidik anak dengan baik, terjalin hubungan yang harmonis dalam keluarga, konflik yang terjadi bersifat positif, aktif dalam kegiatan sosial keagamaan dan bisa menjadi tauladan dalam masyarakat.

b. Keluarga cukupan

Keluarga cukupan, keluarga yang telah tercukupi kebutuhan spritualnya maupun material tetapi masih terbatas, atau pas-pas dan tidak punya tabungan. Keluarga yang sedang masih terjadi percekcoakan, kedekatan ibu, ayah dan anak wajar dan ada kerjasama dalam rumah tangga.

c. Keluarga kurang ideal

Yaitu keluarga yang belum terpenuhi kebutuhan spritualnya. Belum menjalankan ibadah secara rutin dan pengetahuan agamanya rendah. Kondisi ekonomi terbatas, suami maupun istri kurang bertanggung jawab terhadap keluarga, tidak saling terbuka sehingga sering terjadi pertengkaran.⁷³

Berdasarkan kriteria-kriteria diatas ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesakinahan sebuah keluarga. dalam hal ini penulis mencoba mencocokkan fakta empiris dengan mengumpulkan beberapa contoh kasus dari informan keluarga pemain game online. Pada penelitian ini terdapat tiga pasangan suami istri yang salah satunya pemain game online, Ketika dimintai keterangan tentang dampak yang ditim-

⁷³ Marmiati Mawardi, "Keluarga Sakinah: Konsep & Pola Pembinaan, " *International Journal Ihya'Ulum Al-Din*, vol 118. no. 1 (2016): 261-263.

bulkan game online dalam kehidupan rumah tangga. Bapak Setyawan merasakan dampak terhadap keluarganya sebagai berikut:

“di rumah istri suka marah-marah, saya lebih memilih mencari kesenangan di luar dengan cara bermain game online, kadang saya kalau sudah mabar sama tema-teman saya suka lupa waktu. Nah, gara-gara itu saya suka dicuekin sama istri di rumah, padahal kan saya tidak aneh-aneh diluar, saya juga bermain game niatnya hanya untuk menghibur diri setelah capek bekerja, saya juga berusaha meluangkan waktu untuk istri dan anak, tapi istri suka marah-marah tidak jelas”.⁷⁴

Hal yang demikian kemudian juga diperkuat oleh Surianti Abu, istri dari bapak Setyawan:

“Saya sebenarnya tidak memperlmasalahkan main gamenya, tapi saya sebagai seorang istri juga butuh waktu lebih dengan suami. Saya juga seorang pekerja, saya juga capek kerja, belum lagi pekerjaan rumah tangga yang banyak, saya juga butuh hiburan, setidaknya suami saya paham, kan bisa lebih meluangkan waktu bersama-sama, butuh ngobrol agar keluarga terasa tenang”.

Dari penjelasan keluarga bapak Setyawan dan ibu Surianti Abu, bahwa dalam konteks keluarga, terlihat bahwa dampak game online sangat tidak baik terhadap kehidupan rumah tangga. Game online kerap menjadi bahan percekocokan dalam keluarganya, selain itu game online sangat mengurangi kebersamaan dengan keluarga. adapun kreteria keluarga dari keluarga Bapak Setyawan dan Ibu Surianti Abu, masih belum dapat dikategorikan kedalam keluarga ideal karena masih ada beberapa hal belum terpenuhi. Jika melihat dari permasalahan diatas penulis dapat mengkategorikannya kedalam keluarga yang kurang ideal, karena melihat dari keterangan kedua informan dimana sang istri merasa terabaikan dengan sikap suami yang lebih memilih bermain game online daripada menghabiskan waktu bersama keluarga. serta jika merujuk pada kriteria keluarga sakinah ada bebarapa yang belum terpenuhi, seperti: memberikan yang terbaik kepada keluarga, membagi peran, menyelesaikan masalah

⁷⁴ Bapak Setyawan, Pemain Game Online, Wawancara Oleh Penulis di Jl. Seruni, 18 Desember 2022.

dengan mudah, serta mengutamakan kekompakan dalam mengurus rumah tangga dan anak.

Selanjutnya keluarga bapak Muhammad Syaid dan ibu Ummi Kalsum Ketika ditanya mengenai dampak game online yang dirasakan oleh keluarga, keterangan bapak Muhammad Syaid ialah:

“Dampaknya itu kurang kebersamaan dengan anggota keluarga, istri juga sering marah-marah dikarenakan saya katanya suka membuang-buang waktu, apalagi jika saya keluar di warkop dengan teman saya, kadang sampai dirumah saya tidak diajak bicara sama istri saya. Saya rasa walaupun memang hobi bermain game online tapi saya menyesuaikan waktu kerja untuk keluarga juga, saya rasa saya sudah melakukan kewajiban saya dengan baik untuk menafkahi keluarga, saya juga bermain game setelah kerja. Yang sering dipermasalahkan istri saya itu, ketika saya membuang uang untuk top up membeli skin game padahal saya juga jarang membelinya hanya sekali-sekali sebagai self reward menurut saya.”⁷⁵

Dari keterangan diatas, menurut Bapak Muhammad Syaid bahwa ia hanya bermain game online setelah melaksanakan seluruh pekerjaannya. Bagi Bapak Syaid ini adalah sebuah tempat untuk melepas beban, ia juga masih sangat memperdulikan waktu khusus untuk keluarga. Sedangkan menurut Ibu Ummi Kalsum mengenai game online adalah sebagai berikut:

“Menurut saya game online bagi orang yang telah berumah tangga sebaiknya tidak perlu lagi dimainkan, sering saya rasa keberatan soal perilaku suami saya yang suka lupa waktu kalau bermain game, suami saya kalau sehabis pulang kerja yang seharusnya dipakai untuk bersama-sama dengan keluarga, malah dipakai oleh suami untuk bermain game online. Saya perhatikan suami kalau pulang ke rumah kelihatannya capek setelah pulang kerja dan juga bermain game. Inilah yang membuat saya merasa keberatan saat suami bermain game online. Walaupun tanggung jawab seperti nafkah uang dapur dan uang bulanan tetap lancar, tapi saya merasa tetap tidak baik kalo sampai kecanduan main game seperti itu apalagi jika suami saya sering sekali top up atau semacam itu, menurut saya itu hanya sia-sia saja, mending uangnya ditabung untuk keperluan yang lebih penting”.⁷⁶

⁷⁵ Bapak Muhammad Syaid, Pemain Game Online, Wawancara Oleh Penulis di Jl. A. Makassar, 20 Desember 202.

Dari hasil wawancara dengan bapak Muhammad Syaid dan ibu Ummi Kalsum, peneliti menyimpulkan dilihat dari realitas keluarga sakinah keluarga ini juga masih pada tataran belum mencapai keluarga yang ideal, keluarga ideal yaitu keluarga yang bisa tercukupi kebutuhan material dan spritual. Berpendidikan, memiliki penghasilan tetap, suami istri bekerja sama untuk mencapai cita-cita, berhasil mendidik anak dengan baik, terjalin hubungan yang harmonis dalam keluarga, konflik yang terjadi bersifat positif, aktif dalam kegiatan sosial keagamaan dan bisa menjadi tauladan dalam masyarakat. Namun keadaan keluarga tersebut belum sepenuhnya mencerminkan keadaan yang dimaksud. Maka penulis dapat mengkategorikannya kedalam keluarga yang cukupan dan kurang ideal. Maksud dari cukupan karena kebutuhan materi telah terpenuhi dengan baik, keduanya juga memiliki penghasilan yang tetap. Akan tetapi kebutuhan spritualnya masih belum terpenuhi dengan baik.

Terakhir Keluarga bapak Wahyu Anugrah dan ibu Suhartini. Ketika ditanya mengenai dampak game online yang dirasakan oleh keluarga, keterangan bapak Wahyu Anugrah yaitu:

“Sering terjadi perdebatan dengan istri hanya karena main game online, cuman karna hal sepele, padahal game hanya hiburan saya yang seharian capek bekerja, saya juga butuh waktu bersantai”.⁷⁷

Hal tersebut dibenarkan oleh ibu suhartini yang berpendapat sebagai berikut:

“Saya kan ibu rumah tangga, kerjaan saya juga banyak di rumah saya juga capek, sebenarnya saya tidak keberatan soal game itu, tapi juga harus tetap ingat keluarga, tetap harus meluangkan waktu dan tenaga untuk keluarga biar

⁷⁶ Ibu Ummi Kalsum, Istri Bapak Muhammad Syaid Pemain Game Online, Wawancara Oleh Penulis di Jl. A. Makkasau, 20 Desember 2022.

⁷⁷ Bapak Wahyu Anugrah, Pemain Game Online, Wawancara Oleh Penulis di Jl. Basuki Rahmat, 20 Desember 2022.

keluarga harmonis. Seharusnya sebagai suami mengerti dan mencari jalan agar tidak ada perdebatan terus-terusan”.⁷⁸

Berdasarkan hasil wawancara diatas bersama informan, penulis masih belum menemukan kategori keluarga ideal didalamnya, keadaan keluarga dengan suami penggemar game online tersebut masih dapat dikategorikan kedalam keluarga yang kurang ideal. Dikarenakan masih banyak diantaranya yang belum memenuhi kriteria dari keluarga sakinah dan ideal.

Melihat tentang dampak yang ditimbulkan oleh game online terhadap keharmonisan keluarga, harus diakui bahwa game online sangat memberikan dampak kompleks terhadap keluarga. Merujuk pada keterangan-keterangan informan, waktu kebersamaan dengan keluarga menjadi suatu hal yang sangat penting dilakukan dalam menunjang keluarga sakinah adalah dengan menyediakan waktu interaksi yang cukup dalam keluarga. Selain tersediaan waktu untuk keluarga, pemberian nafkah lahir dan batin juga merupakan upaya yang dilakukan oleh para *games online* dalam mengupayakan kesakinahan atau kebahagiaan keluarga.

Dari pembahasan sebelumnya bahwa dijelaskan tentang teori keluarga sakinah. keluarga yang harmonis, sejahtera dan bahagia, secara lahir atau batin, serta tidak gentar ketika menghadapi ujian yang ada dalam rumah tangga. Keluarga sakinah terwujud apabila memahami posisi masing-masing. Keluarga sakinah merupakan ikatan keluarga yang dibimbing dan dibina berdasarkan ikatan perkawinan yang sah, dan mampu memenuhi hajat materi dan spritual dengan layak dan seimbang, di warnai kasih sayang antara keluarga, serasi, mampu mengamalkan menghayati dan memperdalam nilai iman taqwa dan mewujudkan suatu tatanan akhlak yang mulia. Berdasar-

⁷⁸ Ibu Suhartini, Istri Pemain Game Online, Wawancara Oleh Penulis di Jl. Baasuki Rahmat, 20 Desember 2022.

kan keterangan diatas penulis menyimpulkan bahwa potret keluarga sakinah tidak bisa lepas dari etos kerja, karena dengan kerja keras sehingga kondisi ekonomi terpenuhi. Dalam konsep keluarga sakinah kembali kepada masing-masing individu dan bagaimana sikap dalam menghadapi keadaan.

Dari hasil wawancara peneliti yang sudah dijabarkan dari pembahasan tinjauan sakinah dari keluarga pemain game online ini. Di dalam kehidupan berumah tangga, sebuah keluarga dituntut untuk saling memahami posisi masing-masing, sehingga dapat tercapainya keharmonisan di dalam rumah tangga. Disini istri tentunya juga membutuhkan dukungan nafkah lahir dan batin dari suami. Disisi yang lain, suami membutuhkan ruang untuk penyegaran dan terlepas dari kepenatan dalam bekerja dan mengurus keluarga. Kesepahaman mengenai dua hal ini menjadi kunci dalam mewujudkan keluarga yang sakinah, saling memahami dan mengerti kebutuhan satu sama lain. Dengan saling memahami antara pasangan maka akan sangat sedikit ruang untuk berselisih paham, alhasil akan tercipta suatu keluarga yang damai, tenang dan bahagia. Hal tersebut merupakan bentuk dalam membangun keluarga sakinah jika merujuk pada permasalahan ketiga informan yang sudah di paparkan sebelumnya.

Dari pernyataan di atas itu Islam menjadikan keluarga sebagai tempat untuk menjaga diri, yaitu menciptakan ketentraman dan keselamatan dari segala bentuk kejahatan yang ditimbulkan oleh orang lain, sehingga keluarga harus dijadikan tempat tinggal yang penuh dengan kebahagiaan agar seluruh anggota keluarga betah di rumah dan selalu merindui. Sesuai dengan firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 80:

وَاللَّهُ جَعَلَ لَكُمْ مِنْ بُيُوتِكُمْ سَكَنًا وَجَعَلَ لَكُمْ مِنْ جُلُودِ الْأَنْعَامِ بُيُوتًا
تَسْتَخِفُّونَهَا يَوْمَ ظَعْنِكُمْ وَيَوْمَ إِقَامَتِكُمْ وَمِنْ أَصْوَابِهَا وَأَوْبَارِهَا وَأَشْعَارِهَا
أَثَاثًا وَمَتَاعًا إِلَى حِينٍ ﴿٨٠﴾

Terjemahnya:

“Dan Allah menjadikan bagimu rumah-rumahmu sebagai tempat tinggal dan Dia menjadikan bagi kamu rumah-rumah (kemah-kemah) dari kulit binatang ternak yang kamu merasa ringan (membawa)nya di waktu kamu berjalan dan waktu kamu bermukim dan (dijadikan-Nya pula) dari bulu domba, bulu unta dan bulu kambing, alat-alat rumah tangga dan perhiasan (yang kamu pakai) sampai waktu (tertentu).”⁷⁹

Untuk mewujudkan keluarga seperti yang di atas, haruslah bersama-sama antara suami dan istri untuk mengekalkan cinta yang merupakan anugerah dari Allah, karena tidak dapat dipungkiri bahwa kualitas hubungan suami dan istri dalam rumah tangga sangat mempengaruhi keluarga menjadi *sakinah mawaddah wa rahmah*. Walaupun untuk mencapai keadaan keluarga yang ideal sesuai dengan syariat Islam butuh sebuah upaya yang cukup maksimal dan berat karena begitu banyak godaan dan cobaan yang menimpa sebuah keluarga. Karena keluarga yang *sakinah mawaddah wa rahmah*, tidaklah terbentuk secara otomatis tetapi harus ada upaya yang serius dari kedua pihak suami dan istri terutama harus pandai menempatkan posisi disegala kondisi keluarga dan melaksanakan tugas dan kewajiban secara berimbang pula.

⁷⁹ Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: CV Darus Sunnah, 2011), h. 276.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian penelitian mengenai “Keadaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang” di atas, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat kecanduan bermain game online dalam keluarga tepatnya masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang terbagi dalam beberapa tingkatan yaitu: Tingkat kecanduan ringan-sedang dan tingkat kecanduan berat. Hal tersebut diukur berdasarkan tingkatan-tingkatan kecanduan game online.
2. Kemaslahatan keluarga pemain game online pada Masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang terbagi kedalam dua kategori yaitu pertama, game online dapat dikatakan bernilai masalah apabila digunakan dengan bijak sesuai dengan fungsinya. Yang kedua, game online dapat menimbulkan kemudharatan apabila pemain game online dalam hal ini sebagai orang tua dalam keluarga tersebut melalaikan tugas dan tanggung jawabnya serta tidak mencerminkan konsep dari kemaslahatan keluarga.
3. Tinjauan sakinah keluarga pemain game online pada Masyarakat Watang Sawitto Kabupaten Pinrang adalah terbagi kedalam dua kondisi keluarga yaitu: keluarga yang kecukupan dan keluarga yang kurang ideal. Hal tersebut diukur berdasarkan kriteria-kriteria keluarga sakinah.

B. Saran

Dari kesimpulan diatas, berikut saran yang dapat penulis ambil :

Hendaknya game dimainkan sesuai dengan porsinya. Jagan sampai hiburan menyita seluruh waktu, Bagi pasangan suami istri yang memainkan game online hendaknya sewajarnya saja dan tidak berlebihan, agar tidak terjadi hal-hal buruk yang diinginkan. Agar kehidupan berkeluarga mennjadi aman, damai dan tentram. Dan terciptanya keluarganya yang harmonis.



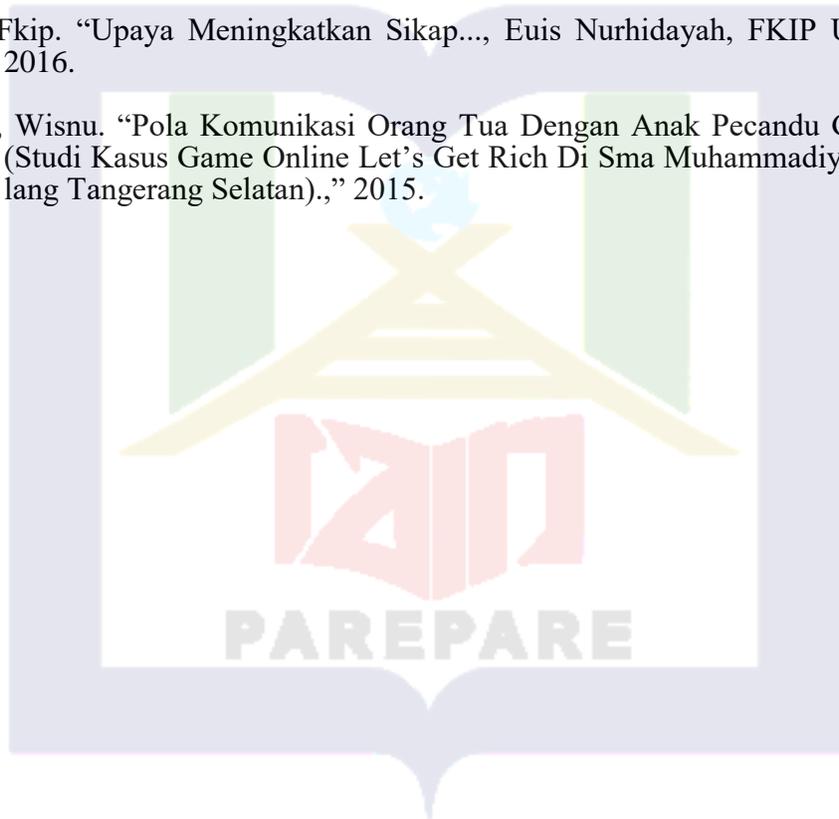
DAFTAR PUSTAKA

- Agama, Institut, Islam Negeri, and Iain Madura. “Mediasi Penal Dalam Penyelesaian Tindak Pidana Kekerasan Dalam Rumah Tangga Yang Dilakukan Suami Terhadap Istri (Studi Di Polres Pamekasan)” 1, no. 1 (2022): 91–116.
- Al-minakabawi, Syaikh Ahmad Khatib, and Dzulkifli Hadi Imawan. “MAHAGURU ULAMA NUSANTARA DI MAKKAH DAN RESPON ILMIAH TERHADAP PERMASALAHAN DI NUSANTARA ABAD KE 19- Muhammad Faiz” 7 (n.d.): 259–80.
- Alkautsar, Akmal. “Peranan Tradisi Ngusong Barang Dalam Pembentukan Keluarga Sakinah Pada Masyarakat Oki Palembang.” *Jurisdictie* 0 (2012): 16–24. <https://doi.org/10.18860/j.v0i0.1595>.
- Althaf Husein. “Al-Qur’an Di Era Gadget: Studi Deskriptif Aplikasi Qur’an Kemenag.” *Jurnal Online Studi Al-Qur An* 16, no. 1 (2020): 55–68. <https://doi.org/10.21009/jsq.016.1.04>.
- Anggraini, Rizki. “Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak.” *WELFARE: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial* 7, no. 2 (2018).
- Arifandi, Firman. “Serial Hadist Pernikahan 1: Anjuran Menikah Dan Mencari Pasangan.” *Rumah Fiqih Publishing*, 2018, 20.
- Aulina, Choirun Nisak, Pendidikan Universitas, and Muhammmadiyah Sidoarjo. “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini.” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1, no. 1 (2014): 2.
- Bagong Suryono. “No Title.” In *Metodologi Penelitian Sosial*, 69. Jakarta: Kencana, 2007.
- Basrowi dan Suwandi. “No Title.” In *Memahami Penelitian Kualitatif*, 209, n.d.
- . “No Title.” In *Memahami Penelitian Kualitatif*, 210, n.d.
- . “No Title.” In *Memahami Penelitian Kualitatif*, 158. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Basyir, Ahmad Azhar. “Hukum Perkawinan Islam,” 1999.
- Depertemen Pendidikan Dan Kebudayaan. “No Title.” In *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-2*, 471. Jakarta: Balai Pustaka, 2015.
- Depertemen Pendidikan Nasional. “No Title.” In *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 465, n.d.

- Djazul. "No Title." In *Fiqhi Siyasah Hifdh Al-Ummah Dan Pemberdayaan Ekonomi Umat*, 39. Bandung: Kencana, 2013.
- Emzir. "No Title." In *Analisis Data Demografi: Metodologi Penelitian Kualitatif*, 132, n.d.
- Faiz, ABD Karim, and Ahmad Saifulhaq Almuhtadi. "Perceraian Sebab Tidak Menjemput Suami: (Studi Kasus Sah Perceraian Masyarakat Kab. Situbondo Prespektif Maslahat)." *Al-Asfar Jurnal Studi Islam* 3, no. 1 (2022): 52-68.
- . "No Title." In *Analisis Data : Metodologi Penelitian Kualitatif*, 133, n.d.
- . "No Title." In *Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif*, 50. Jakarta: Rajawali Pers, 2001.
- Hamid Patilima. "No Title." In *Metode Penelitian Kualitatif*, 101. Bandung : CV Alfabeta, 2011.
- INDONESIA, PRESIDEN REPUBLIK. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan," 2006.
- Jamal Makmur Asmani. "No Title." In *Fiqhi Sosial Kiai Sahal, Antara Konsep Dan Implementasi*, 285. Jakarta: Khalista, 2009.
- Joko Suboyo. "No Title." In *Metode Penelitian (Dalam Teori Praktek)*, 89. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Lebho, Maria Agustina, M. Dinah Ch. Lerik, R. Pasifikus Christa Wijaya, and Serlie K. A. Littik. "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja." *Journal of Health and Behavioral Science* 2, no. 3 (2020): 202–12. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>.
- Mardalis. "No Title." In *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan ProposalCet. VII*, 26. Jakarta: Bumi Aksara, n.d.
- Marwan Mas. "No Title." In *Pengantar Ilmu Hukum*, 30. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Maryani, Maryani. "Implemetasi Syariat Islam Dalam Mewujudkan Keluarga Sakinah (Studi Kasus Masyarakat Di Kecamatan Danau Teluk Seberang Kota Jambi)." *Al-Risalah: Forum Kajian Hukum Dan Sosial Kemasyarakatan* 11, no. 01 (2011): 65–83. <https://doi.org/10.30631/alrisalah.v11i01.476>.
- Muhammad Kamal Zubair, dkk. "No Title." In *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare Tahun 2020*, 23. Parepare : IAIN Parepare Nusantara Press, 2020.
- Muhammad, Tobing Saiding. "Dampak Game Online Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam FUnksi Sosial Di Kecamatan Syiah Kuala." *JPI : Jurnal*

- Politikom Indonesia* 4 (2021): 98–103. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/16325/1/Muhammad Saidi Tobing%2C 160402065%2C FDK%2C BKI%2C 082243743325.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/16325/1/Muhammad%20Saidi%20Tobing%20160402065%20FDK%20BKI%20082243743325.pdf).
- Nasution, Milala. “Pengertian Hak Dan Kewajiban Warga Negara.” *Wordpress.Com*, 2013, 19–59.
- Nazirman, Nazirman. “Metode Dakwah Terapeutik.” *Al Irsyad : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2018, 70–79.
- Pratiwi, Noor Komari. “Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang.” *Pujangga* 1, no. 2 (2017): 31. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>.
- Priyanto, Aris. “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain.” *Journal.Uny.Ac.Id*, no. 02 (2014).
- PUSPA ARIYANTI. “Perspektif Hukum Islam Tentang Konsep Keluarga Sakinah Dalam Keluarga Karir.” *Director* 15, no. 40 (2018): 6–13.
- Rachmat Syafe’i. “No Title.” In *Ilmu Fiqhi*, 117. Bandung: CV Pustaka Setia, 2010.
- Ramadanti, Ely. “Keluarga Sakinah Menurut Pengrajin Shuttlecock Dan Upaya Dalam Mempertahankannya” 6, no. 2 (2022).
- Saifuddin Aswar. “No Title.” In *Metodologi Penelitian*, 91. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Press, 1998.
- Sari, Tri Srum. “Fitrah Manusia Menurut Surat Al-Rum Ayat 30 Dalam Tafsir Ibnu Katsir Dan Relevansinya Terhadap Tujuan Pendidikan Islam.” *Skripsi*, 2018, 60.
- Selvia Setiadji. “No Title.” *Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Permainan Game Online Dewasa Awal Di Jakarta Barat Jurnal Psikologi Psinetika* 9, no. Jakarta: Program Studi Psikologi, Universitas Budi Mulia (2016): 94.
- Setiaji, Silvia, and Stefani Virilia. “Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa.” *Jurnal Psikologi Psibernetika* 9, no. 2 (2016): 93–101.
- sogiyono. “No Title.” In *Metode Penelitian Pendidikan Cet. XI*, 336. Bandung: Alfabeta, 2010.
- . “No Title.” In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&DCet. XIX*, 194. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sonny Harmadi. “Pengantar Demografi.” *Analisis Data Demografi*, 2008, 1–48.

- Sudarsono. "No Title." In *Kamus Ahaukum*, 154. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007.
- Suharsimi Arikunto. "No Title." In *Manajemen Penelitian*, 310, n.d.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017).
- Syafrizal, Melwin. *Pengantar Jaringan Komputer*. Penerbit Andi, 2020.
- Syahrhan, Ridwan. "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* 1, no. 1 (2015): .
- Tim Penyusun. "No Title." In *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah (Makalah Dan Skripsi)*, 34. Edisi Revisi (Parepare STAIN Parepare, 2013.
- Ump, Fkip. "Upaya Meningkatkan Sikap..., Euis Nurhidayah, FKIP UMP, 2016," 2016.
- Yudha, Wisnu. "Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online (Studi Kasus Game Online Let's Get Rich Di Sma Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan).," 2015.







PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG
 Nomor : 503/0660/PENELITIAN/DPMP/TSP/12/2022

Tentang

REKOMENDASI PENELITIAN

- Menimbang** : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 07-12-2022 atas nama PUTRI NABILA SYAFAR, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.
- Mengingat** : 1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
 2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
 3. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2007;
 4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
 5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
 7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
 8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
 9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.
- Memperhatikan** : 1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 1916/RT.Teknis/DPMP/TSP/12/2022. Tanggal : 07-12-2022
 2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0660/BAP/PENELITIAN/DPMP/TSP/12/2022. Tanggal : 07-12-2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- KESATU** : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :
- | | |
|------------------------------|---|
| 1. Nama Lembaga | : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE |
| 2. Alamat Lembaga | : JL. AMAL BAKTI NO. 06 SOREANG, PAREPARE |
| 3. Nama Peneliti | : PUTRI NABILA SYAFAR |
| 4. Judul Penelitian | : KEADAAN RUMAH TANGGA YANG GEMAR BERMAIN GAME ONLINE (STUDI KASUS DI WATANG SAWITTO KABUPATEN PINRANG) |
| 5. Jangka waktu Penelitian | : 1 Bulan |
| 6. Sasaran/target Penelitian | : MASYARAKAT KEC. WATANG SAWITTO YANG TELAH BERKELUARGA |
| 7. Lokasi Penelitian | : Kecamatan Watang Sawitto |
- KEDUA** : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 07-06-2023.
- KETIGA** : Peneliti wajib mematuhi dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.
- KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 07 Desember 2022



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP., M.Si
 NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSRÉ

DPMP/TSP



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B- 3173/In.39.6/PP.00.9/10/2022

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. KABUPATEN PINRANG
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : PUTRI NABILA SYAFAR
Tempat/Tgl. Lahir : PINRANG, 10 September 2000
NIM : 18.2100.070
Fakultas / Program Studi : Syariah dan Ilmu Hukum Islam / Ahwal Al-Syakhsiyah
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : JLN. JENDRAL SUDIRMAN NO. 02, KEC. WATANG SAWITTO, KAB. PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah KABUPATEN PINRANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"Keadaan Rumah Tangga yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang)"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Oktober sampai selesai.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kersama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

10 Oktober 2022

Dekan,



Rahmawati

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare



**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
KECAMATAN WATANG SAWITTO**

Jl. Jend. Sukowati No. 44 Telp. (0421) 921 538 Pinrang

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 462 /Eko-KWS / XII / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini CAMAT WATANG SAWITTO memberikan Izin kepada :

Nama : PUTRI NABILA SYAFAR
TTL : Pinrang, 10 September 2000
NIM : 18.2100.070
Alamat : Jl. Jend. Sudirman No. 02 Kel. Jaya, Kec. Watang Sawitto, Kabupaten Pinrang
Alamat Lembaga : Jl. AMAL BAKTI NO. 8 SOREANG PARE-PARE
Jenis Kelamin : Perempuan
Telephone : 0895 3382 95481

Untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul " KEADAAN RUMAH TANGGA YANG GEMAR BERMAIN GAME ONLINE (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang) selama 1 (Satu) Bulan dengan wilayah tugas sebagai berikut :

Kelurahan : Sawitto
Kecamatan : Watang Sawitto
Kabupaten : Pinrang

Demikian Surat Izin ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 08 Desember 2022

An. CAMAT,
KASI PEREKONOMIAN

ANDI HAMDAN, SE
Pangkat : Penata /III c
NIP : 19780617 200701 1 014



**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
KECAMATAN WATANG SAWITTO**
Jl. Jend. Sukowati No. 44 Telp (0421) 921 538 Pinrang

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : / SPT-KWS / I / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : DICKY ZULKARNAIN, SH.MM
JABATAN : KASI PEMERINTAHAN KEC. WATANG SAWITTO

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

NAMA : PUTRI NABILA SYAFAR
NIM : 18.2100.070
JENIS KELAMIN : PEREMPUAN
PEKERJAAN : MAHASISWA
ALAMAT : JL. AMAL BAKTI NO. 8 SOREANG PARE – PARE

Identitas tersebut di atas adalah benar – benar telah melaksanakan kegiatan Penelitian di Wilayah Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang dengan Judul Penelitian " KEADAAN RUMAH TANGGA YANG GEMAR BERMAIN GAME ONLINE (Studi Kasus di Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang)" dengan lama Penelitian mulai Tanggal 08 Desember 2022 s/d 08 Januari 2023.

Demikian surat keterangan ini, dibuat dengan sebenarnya selanjutnya kami berikan untuk dipergunaka seperlunya.

Pinrang, 08 Januari 2023

An. Camat
Kasi Pemerintahan

DICKY ZUCKARNAIN, SH.MM

Pangkat : Penata, III/c
N I P : 19840319 200901 1 008



**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA IN-
STITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
Jl. AmalBakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307**

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA MAHASISWA : PUTRI NABILA SYAFAR
NIM : 18.2100.070
FAKULTAS : SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
PRODI : HUKUM KELUARGA ISLAM
JUDUL : KEADAAN RUMAH TANGGA YANG GEMAR
BERMAIN GAME ONLINE (STUDI KASUS DI
WATANG SAWITTO KABUPATEN
PINRANG)

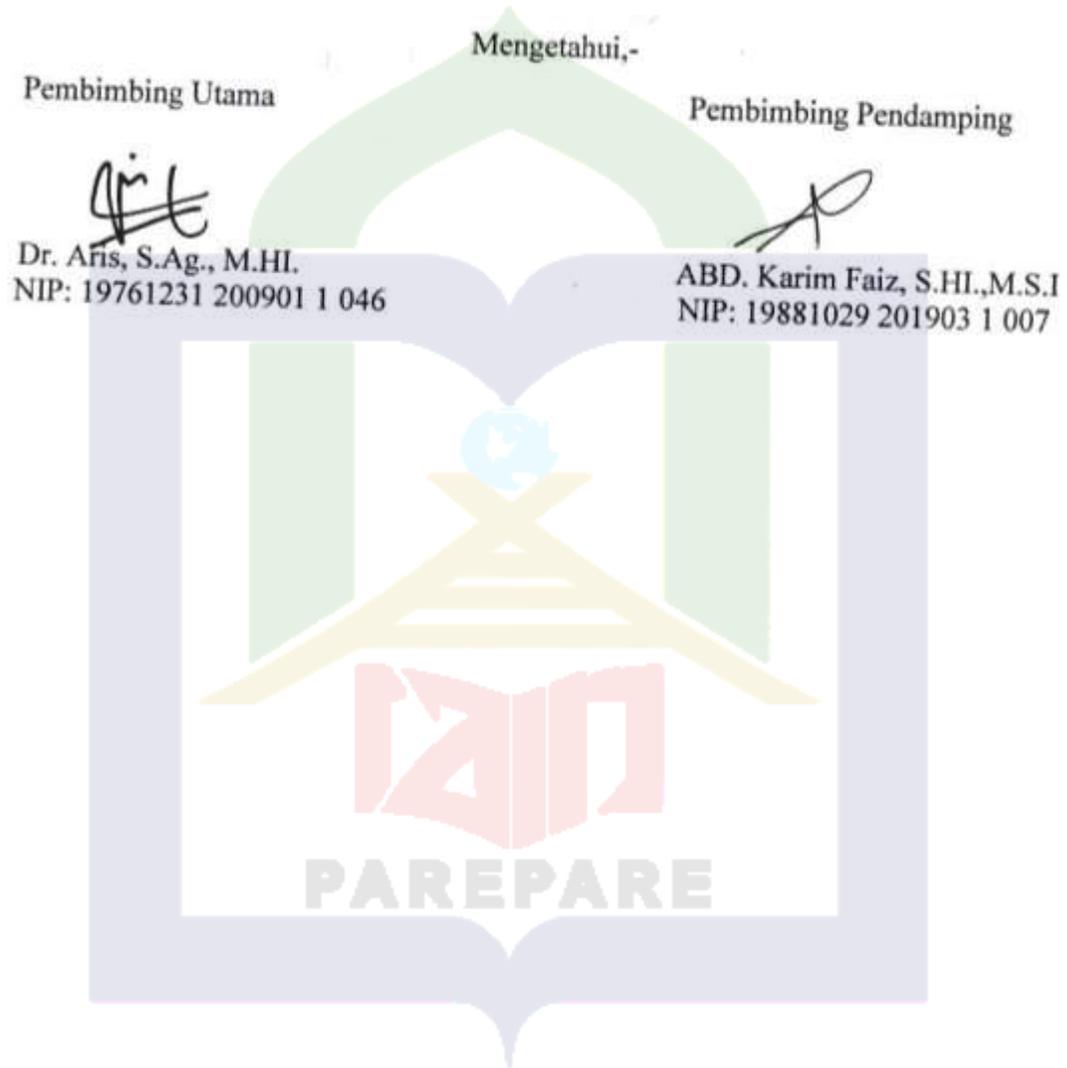
PEDOMAN WAWANCARA

**Wawancara untuk pasangan suami/istri pemain game online di Kecamatan
Watang Sawitto Kabupaten Pinrang :**

1. Sudah berapa lama Bapak/Ibu bermain game online?
2. Game apa yang Bapak/Ibu sering mainkan?
3. Apa yang membuat Bapak/Ibu tertarik memainkan game online tersebut?
4. Seberapa penting game online tersebut bagi Bapak/Ibu?
5. Berapa lama biasanya durasi waktu Bapak/Ibu ketika bermain game online?
6. Bagaimana perbandingan waktu Bapak/Ibu bermain game online dengan menghabiskan waktu bersama keluarga?

7. Apa dampak positif dan negatif yang Bapak/Ibu rasakan selama bermain game online?

Pinrang, Desember 2022



KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : SETYAWAN
Tempat, Tanggal Lahir : LABOLONG, 16 MARET 1992
Jenis Kelamin : PRIA
Alamat : SIWOLONG, POLONG
Pekerjaan/Jabatan : PETANI

Menerangkan bahwa benar, telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari Putri Nabila Syafar yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan “Keadaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang)”.

Dengan surat keterangan wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Pinrang, Desember 2022
Yang Bersangkutan,

PAREPARE

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

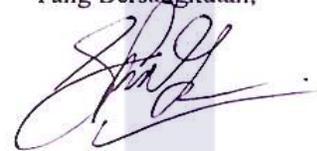
Nama Lengkap : *SURIANTI ABU*
Tempat, Tanggal Lahir : *PINRANG, 10 FEBRUARI 1993*
Jenis Kelamin : *WANITA*
Alamat : *SIWOLONG POLONG*
Pekerjaan/Jabatan : *GURU*

Menerangkan bahwa benar, telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari Putri Nabila Syafar yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan “**Keadaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupatrn Pinrang)**”.

Dengan surat keterangan wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, Desember 2022

Yang Bersangkutan,



PAREPARE

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Muhammad Syud
Tempat, Tanggal Lahir : Labolang, 28 Maret 1997
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Alamat : Jln Seruni
Pekerjaan/Jabatan : Fotografi

Menerangkan bahwa benar, telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Putri Nabila Syafar yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan “**Kedaaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang)**”.

Dengan surat keterangan wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, Desember 2022

Yang Bersangkutan,



PAREPARE

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

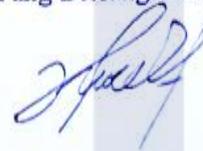
Nama Lengkap : Ummi Kaisum
Tempat, Tanggal Lahir : Anuppang . 05 Mei 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jln. Seruni
Pekerjaan/Jabatan : Tidak ada

Menerangkan bahwa benar, telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Putri Nabila Syafar yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan “**Keadaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupatrn Pinrang)**”.

Dengan surat keterangan wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, Desember 2022

Yang Bersangkutan,



PAREPARE

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Wahyu anugrah
Tempat, Tanggal Lahir : Pinrang 29, Juli, 1999
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Alamat : Jln. basuki rahmat
Pekerjaan/Jabatan : Wiraswasta

Menerangkan bahwa benar, telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Putri Nabila Syafar yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan “Keadaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupatrn Pinrang)”.

Dengan surat keterangan wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, Desember 2022

Yang Bersangkutan,



PAREPARE

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

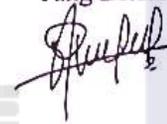
Nama Lengkap : SUHARTINI
Tempat, Tanggal Lahir : BITTUENE, 13 JULI 2000
Jenis Kelamin : PEREMPUAN
Alamat : JLN. BASUKI RAHMAT
Pekerjaan/Jabatan : WIRASAMA

Menerangkan bahwa benar, telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari Putri Nabila Syafar yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan “Keadaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupatrn Pinrang)”.

Dengan surat keterangan wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, Desember 2022

Yang Bersangkutan,



PAREPARE



Gambar 1: Foto dengan Kepala Kelurahan Jaya



Gambar 2: Wawancara dengan Bapak Wahyu Anugrah dan Ibu Suhartini



Gambar 3: Wawancara dengan Bapak Setyawan dengan Ibu Surianti Abu



Gambar 4 : Wawancara dengan Ibu Fitri



Gambar 5 : Wawancara dengan Bapak Muhammad Sgaid dengan Ibu Ummi Kalsum



Gambar 6: Foto dengan Staff Kecamatan Watang Sawitto

BIODATA PENULIS



Putri Nabila Syafar, lahir di Pinrang Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang Kelurahan Jaya, Sulawesi Selatan, pada tanggal 10 September 2000, anak ketiga dari lima bersaudara dari pasangan suami-isteri dari bapak M.Syafar dan ibu St. Hadijah. Penulis memulai pendidikannya dari TK TPA Mesjid Taqwa Tasokkoe, kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah dasar di SDN 244 Pinrang selama lima tahun, selanjutnya menyelesaikan jenjang sekolah dasar di SDN 187 Pinrang selama satu tahun lamanya tamat pada tahun 2012. selanjutnya dilanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama Negeri SMPN 5 Pinrang selama 3 tahun tamat pada tahun 2015, kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas Negeri SMKN 1 Pinrang selama 3 tahun tamat pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan jenjang pendidikan perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan mengambil program studi Hukum Keluarga Islam di Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam. Penulis memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) dengan mengajukan tugas akhir berupa skripsi yang berjudul **“Keadaan Rumah Tangga Yang Gemar Bermain Game Online Studi Kasus di Watang Sawitto Kabupaten Pinrang”**.