

**TINDAKAN SOSIAL KOMUNITAS HAGO HSR (HAGO SAHABAT
RELIGI) PADA RUANG KEAGAMAAN VIRTUAL**



Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Strata Satu Sarjana Sosial (S.Sos)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
Oleh:
CHYNTIA AMINOVA DIANA SISKAWATI
(17105040089)
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2024**



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1461/Uh.02/DU/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : TINDAKAN SOSIAL KOMUNITAS HAGO HSR (Hago Sahabat Religi) PADA RUANG KEAGAMAAN VIRTUAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : CHYNTIA AMINOVA DIANA SISKAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 17105040089
Telah diujikan pada : Jumat, 16 Agustus 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, M.Sos.
SIGNED

Valid ID: 66c307eaeab2c

Penguji II

Erham Budi Wiranto, S.Th.I., M.A.
SIGNED

Valid ID: 66c7e47b6e8c1

Penguji III

Ratna Istriyani, M.A.
SIGNED

Valid ID: 66c5a451c5364

Yogyakarta, 16 Agustus 2024

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Prof. Dr. Hj. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.
SIGNED

Valid ID: 66cbfa8b1b418



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Chyntia Aminova Diana Siskawati
NIM : 17105040089
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Jurus/Prodi : Sosiologi Agama
Alamat Asal : Jl. Melon RT 02/RW 03 Desa Sewaka Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang Provinsi Jawa Tengah
Telp/Hp : 081325738608
Judul Skripsi : Tindakan Sosial Komunitas Hago HSR (Hago Sahabat Religi) pada Ruang Keagamaan Virtual

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa :

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli karya ilmiah yang saya tulis sendiri.
2. Apabila skripsi telah di munaqosahkan dan diwajibkan revisi maka saya berbeda dan sanggup merevisi dalam waktu dua bulan terhitung dari tanggal munaqosah. Jika ternyata lebih dari dua bulan revisi skripsi belum terselesaikan maka saya bersedia dianyatakan gugur dan bersedia munaqosah saya kembali dengan biaya sendiri.
3. Apabila di kemudian hari ternyata diketahui bukan karya ilmiah saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi dan dibatalkan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benar.

Yogyakarta, 5 Agustus 2024
Dengan ini menyatakan



Chyntia Aminova Diana S
NIM. 17105040089



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dosen pembimbing Skripsi **Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, S.IP., M.Sos.**
Jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi Saudari Chyntia Aminova D.S
Lamp : -

Kepada Yth.

Prof. Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Yogyakarta.
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, mernberikan petunjuk dan mengkoreksi
serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembirbing
berpendapat bahwa skripsi saudari :

Nama : Chyntia Aminova Diana Siskawati

NIM : 17105040089

Judul Skripsi : Tindakan Sosial Komunitas Hago HSR (Hago Sahabat
Religi) pada Ruang Keagamaan Virtual

Sudah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana strata satu (S.Sos) di Program Studi Sosiologi Agama, Fakultas
Ushuluddin dan Pemikiran Islarn, UIN Sunan KalijagaYogyakarta.

Dengan ini kami mengaharap agar skripsi saudari tersebut di atas
dapat segera di munqaqayahkan. Atas perhatiannya kami ucapan
terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 05 Agustus 2024

Pembirbing

Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, S.IP., M.Sos.
NIP. 19901210 201903 1 011

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Chyntia Aminova Diana Siskawati
NIM : 17105040089
Prodi/Jurusan : Sosiologi Agama
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu saya). Seadainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 5 Agustus 2024
Dengan ini menyatakan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Chyntia Aminova Diana S
NIM. 17105040089

ABSTRAK

Mengikuti kegiatan keagamaan dizaman modern saat ini dapat dilakukan secara online. Aplikasi Hago menyediakan ruang virtual berupa room yang berisi konten religi, Hago tidak hanya berfungsi sebagai platform game, akan tetapi juga sebagai media sosial yang mendukung pertumbuhan spiritual dan interaksi sosial berbasis agama. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui motif tindakan sosial komunitas HSR dan faktor apa saja yang membentuk tindakan sosial para member komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan virtual didalam room aplikasi Hago. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori tindakan sosial yang dikemukakan oleh Max Weber. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiologis. Data tersebut didapat dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penulis dalam mengambil penelitian terlibat secara langsung dengan bergabung menjadi member HSR dan mengikuti kegiatan keagamaan secara virtual di room Hago. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya motif tindakan sosial komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan virtual dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: kondisi pikiran dan emosional didalamnya terdapat dua kondisi yaitu mengisi waktu luang dan isi konten islami. Kesadaran sosial didalamnya meliputi konten HSR, latar belakang pendidikan serta admin HSR. Selanjutnya dipengaruhi oleh faktor adanya pengaruh room Hago. Sedangkan analisis tindakan sosial Max Weber mengenai komunitas HSR pada saat mengikuti kegiatan keagamaan virtual ditemukan ada tiga tipe: *Pertama*, tindakan sosial rasional instrumental berkaitan dengan tujuan para member komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan virtual di dalam room Hago. *Kedua*, tindakan sosial berorientasi nilai sebagai tipe tindakan sosial komunitas HSR akan keyakinan Tuhan. *Ketiga*, tindakan sosial afektif sebagai tipe tindakan sosial komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan sebagai bentuk usaha menemukan ketenangan batin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNANKALIJAGA
YOGYAKARTA

Kata kunci : Tindakan Sosial, Aplikasi Hago, Kegiatan Keagamaan Virtual.

MOTTO

Tuhan tidak pernah kehabisan cara untuk membuat hambanya
“Bahagia”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebuah karya sederhana berupa skripsi ku persembahkan kepada kedua orang tua
Alm. Ibu Sri Siswati dan Bapak Muchtar Mudjtahid dan my Brothers mas Muhtar
Habibi, mas Afif Faozy, dan adek Bachtiar Yusuf, serta pasangan saya mas
Maryadi Prio Purnomo yang telah memberikan semangat tiada henti.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobbilalamin, segala puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan nikmat, rahmat dan hidayah-Nya. Berkat pertolongan serta nikmat ilmu, sehat dan kemudahan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sampai selesai. Sholawat serta salam senantiasa tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta kepada keluarga dan para sahabatnya, beliau telah menuntun umat manusia keluar dari kegelapan menuju cahaya, dari kebodohan menuju pengetahuan. Semoga kita semua bisa mendapatkan syafaatnya. Aamiin

Penulisan skripsi dengan judul “**Tindakan Sosial Komunitas Hago HSR (Hago Sahabat Religi) Pada Ruang Keagamaan Virtual**” dilakukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa tanpa adanya dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, penulis merasa tidak dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu sebagai bentuk rasa hormat dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Ibu Prof. Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Rr. Siti Kurnia Widiastuti, S.Ag., M.Pd., M.A., dan Ibu Ratna Istriyani, S.Pd., M.A. selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Adib Sofia, S.S., M.Hum. selaku Dosen Penasehat Akademik yang selalu lembut dan tenang dalam memberi nasehat dan arahan selama sepanjang semester.
5. Bapak Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, S.IP., M.Sos. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu serta memberikan bantuan dan masukan dengan penuh kesabaran dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Para dosen pengaji sidang skripsi Bapak Erham Budi Wiranto, S.Th.i., M.A., Ratna Istriyani, S.Pd., M.A., dan Bapak Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, S.IP., M.Sos. yang telah memberikan saran dan arahan pada skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam yang telah memberikan ilmu pengetahuannya yang sangat bermanfaat bagi penulis selama masa perkuliahan.

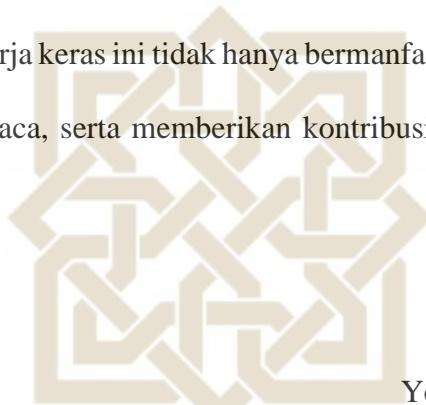
8. Seluruh jajaran staf dan TU Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang juga turut andil membantu kelancaran terselesainya penelitian ini.
9. Almarhumah Ibu Sri Siswati yang telah memberikan segala bentuk kasih sayang dan dedikasi yang sangat luar biasa, tidak ada kata lain yang dapat penulis sampaikan selain Terimakasih. Penulis sangat menyayangi dan rindu mamah.
10. Bapak Muchtar Mudjtahid yang telah memberikan do'a, motivasi dan dukungan pada saat anak perempuannya memasuki dan menjalani perkuliahan di UIN. Semoga sehat selalu dan semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.
11. Kepada saudara-saudaraku kakak Muhtar Habibi dan kakak Afif Faozy serta adikku Bachtiar Yusuf yang telah memberikan motivasi dan dukungan secara mental dan materi kepada saudara perempuannya selama kuliah. Semoga selalu dalam lindungan Allah SWT dan do'a terbaik selalu menyertai kalian.
12. Tante Sri Kuliah yang telah memberikan support, do'a dan dukungannya berupa materi demi kelancaran perkuliahan penulis, semoga rezekinya semakin berlimpah.
13. Ibu Sri Handayani dan Bapak Sumarji yang telah memberikan perhatian dan dukungan mental dan materi di akhir semester sehingga penulis dapat melanjutkan perkuliahan. Semoga selalu dalam lindungan Allah SWT dan rezekinya semakin berlimpah.

14. Mas Maryadi Prio Purnomo sebagai pasangan saya yang telah sabar menemani proses panjang ini, dan telah memberikan semangat dan dukungan khususnya berupa materi sehingga penulis dapat mengambil cuti kerja dan melanjutkan skripsi sampai selesai.
15. Faa sebagai owner HSR dan para informan yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini dengan bersedia meluangkan waktunya, penulis sangat berterimakasih atas kebaikkan kalian.
16. Teman-teman yang dipersatukan dari dianamart, Nova Syam Aliffah, Suci Wulandari, Diana Setiawati, Ulfah Masturoh yang telah menemani dan membuat kenangan indah bersama penulis selama tinggal dan bekerja di Jogja.
17. Teman dekat penulis, Fina Rohmania, Tasmia, Dina Lubis, Mutoharoh yang telah menemani dan membuat kenangan indah disetiap harinya bersama penulis selama kuliah di Jogja. Semoga cita-cita kita salah satunya “menjadi ibu-ibu Hits” bisa terwujud.
18. Teman seperjuangan di semester akhir dan kebetulan satu DPS dengan penulis, Roidah dan Abyan yang telah bersama-sama dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir. Akur-akur terus yaaa kalian, semoga hubungan kita terjalin dengan baik sampai seterusnya.
19. Semua pihak yang telah berjasa dan membantu dalam terselesainya penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

20. Tak lupa pastinya ucapan terimakasih untuk diri sendiri yang mau berjuang sampai detik ini.

Penulis telah berusaha dengan sepenuh hati dalam menyusun skripsi ini.

Oleh karena itu, penulis sangat menghargai setiap kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas skripsi ini. Penulis, berharap hasil dari kerja keras ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis sendiri, tetapi juga bagi para pembaca, serta memberikan kontribusi positif dalam bidang yang dibahas.



Yogyakarta, 5 Agustus 2024



Chyntia Aminova Diana S.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NIM. 17105040089

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
NOTA DINAS.....	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
D. Tinjauan Pustaka	8
E. Kerangka Teori.....	14
F. Metode Penelitian.....	26
G. Sistematika pembahasan	31
BAB II GAMBARAN UMUM GAME ONLINE HAGO DAN KOMUNITAS HSR (HAGO SAHABAT RELIGI).....	33
A. Game Online Hago.....	33
B. Room Hago	36
C. Komunitas HSR (Hago Sahabat Religi).....	38
1. Sejarah Singkat HSR (Hago Sahabat Religi)	38
2. Gambaran Umum HSR (Hago Sahabat Religi)	40

BAB III MOTIF TINDAKAN SOSIAL KOMUNITAS HAGO HSR (HAGO SAHABAT RELIGI) DALAM MENGIKUTI KEGIATAN KEAGAMAAN VIRTUAL	49
A. Kondisi Pikiran dan Emosional.....	49
1. Mengisi Waktu Luang.....	50
2. Isi Konten Islami	52
B. Kesadaran Sosial	53
1. Konten HSR	53
2. Latar Belakang Pendidikan	55
3. Admind HSR	56
C. Pengaruh Room Hago	58
BAB IV ANALISIS TINDAKAN SOSIAL MAX WEBER KOMUNITAS HAGO HSR (HAGO SAHABAT RELIGI) PADA RUANG KEAGAMAAN VIRTUAL	61
A. Tindakan Sosial Rasional Instrumental.....	62
B. Tindakan Sosial Berorientasi Nilai	67
C. Tindakan Sosial Afektif	69
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
DAFTAR INFORMAN.....	77
PEDOMAN WAWANCARA	79
CURRICULUM VITAE.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang menjalani hidup dalam masyarakat dengan berkomunikasi dan bersosialisasi baik antar individu, antar individu dengan kelompok, maupun antar kelompok. Komunikasi adalah aspek fundamental dalam proses interaksi, dan pada dasarnya komunikasi merupakan kebutuhan dasar yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia.

Sebagai makhluk sosial, manusia diharuskan untuk menjalin hubungan dengan orang lain sepanjang kehidupannya, dari lahir hingga usia sekitar 5/6 tahun hingga meninggal dunia, dimanapun mereka berada. Inilah mengapa manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendirian di tengah-tengah pergaulan manusia. Emile Durkheim mendukung kenyataan bahwa setiap orang memiliki tingkah laku psikologis dan tingkah laku sosiologis. Tingkah laku psikologis mencakup semua tingkah laku yang digunakan untuk membantu orang lain dalam kehidupan sehari-hari, seperti berfikir, melihat dan sebagainya. Sementara itu tingkah laku sosiologis mencakup tingkah laku yang ditunjukkan untuk membantu orang lain dalam kehidupan sehari-hari, seperti menolong, bekerja sama, dan sebagainya.¹

¹ Santoso Slamet, *Teori-Teori Psikologi Sosial*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 158.

Seiring berkembangnya waktu dan berkembangnya dunia digital, komunikasi dan interaksi dapat dilakukan tanpa bertatap muka dengan cara online atau yang biasa disebut dengan sebutan daring, manusia dapat berkomunikasi tanpa bertemu secara langsung melainkan melalui smartphone, salah satunya dapat berinteraksi di dalam game online. Aplikasi game online selain untuk berkomunikasi manusia juga dapat bermain game bersama dengan orang yang mereka kenal maupun dengan orang yang baru mereka kenal dengan cara online.

Pengertian game online menurut Adams dan Rollings (2007) adalah sebuah permainan yang banyak dimainkan oleh orang-orang, di mana pemain menggunakan perangkat yang harus terhubung dengan jaringan internet.

Game online adalah jenis permainan yang diakses dan dimainkan melalui jaringan internet. Permainan ini dapat dijalankan di berbagai perangkat seperti computer (PC), laptop, ponsel, dan perangkat lainnya. Game online memungkinkan banyak pemain untuk bergabung melalui internet dan menawarkan berbagai jenis permainan, mulai dari yang berbasis teks hingga yang memiliki grafik kompleks yang membentuk dunia virtual untuk dimainkan secara bersama. Dengan bermain game online, para pemain dapat berinteraksi secara virtual dan beraktivitas sosial, bahkan dapat membentuk komunitas dalam game tersebut.²

² Yusnizal Firdaus, (dkk), “*Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game online*”, Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya, Vol.2 No.2, Juli 2018, hlm. 169.

Di zaman milenial sekarang ini Game online telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Popularitasnya merentang dari kalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Ada hal yang menarik dari game online yaitu bagaimana game (permainan) yang dulunya dimainkan oleh dua orang pemain atau lebih yang dimainkan bersama dengan cara bertatap muka atau bertemu secara langsung, kini beberapa game tersebut telah diadaptasi ke dalam format game online yang dirancang tanpa bertatap muka tetapi masih bisa bermain bersama dan masih bisa berkomunikasi antara yang satu dengan yang lain secara online.

Dari awal tahun 2018 dirilisnya aplikasi Hago sampai saat ini dilihat dari data yang ada di playstore, sudah ada 100 juta lebih orang yang sudah mengunduh aplikasi game hago di seluruh dunia. Aplikasi Hago dikenal sebagai platform hiburan sosial yang menyediakan berbagai jenis game untuk dimainkan. Terdapat 13 kategori game yang dapat dimainkan oleh para pengguna Hago.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Nasrullah (2014: 149), “konteks komunitas terdapat fenomena ruang baru di dunia virtual, diperlukan adanya imajinasi dari setiap individu yang terkait.” Aktifitas komunitas berbeda dari yang terjadi di dunia nyata dalam beberapa hal. Oleh karena itu, eksistensi suatu komunitas sebenarnya ada dalam pikiran seseorang, dalam

hal ini tidak berbeda dengan komunitas virtual yang juga memerlukan imajinasi untuk mengaktifkan komunitas virtual ini.³

“Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*. Sebuah komunitas biasanya terbentuk karena memiliki kebutuhan yang sama (ataupun tidak) pada sebuah minat tertentu, dan *virtual community* diciptakan untuk saling berkomunikasi diantara para pengguna internet dengan menggunakan teknologi yang menggunakan platform internet” (Kartajaya, 2008: 32).⁴

Bermain game sering kali memakan banyak waktu, terutama ketika game tersebut dapat dimainkan secara online. Pada saat bermain game para pemain biasanya terlarut dan terlena dalam permainan hingga sampai lupa waktu, bahkan sering kali mengabaikan kewajiban lain seperti beribadah dan mengikuti kegiatan keagamaan sebagai individu yang beragama.

Namun, aplikasi Hago menawarkan pendekatan yang berbeda. Di dalam aplikasi Hago, selain menyediakan berbagai macam game online yang menarik, juga terdapat ruang untuk kegiatan keagamaan. Fitur tersebut memungkinkan pengguna untuk tetap dapat bermain game sambil tetap terhubung dengan aspek spiritual mereka. Ini adalah sebuah upaya untuk

³ Angga Supri Andana, “*Interaksi Sosial Dalam Virtual Community (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pemain Game Online Clash Of Clans (COC) Clans Trans Jogja 2)*”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas Islam Negeri, Yogyakarta, 2018, hlm. 6.

⁴ Angga Supri Andana, “*Interaksi Sosial Dalam Virtual Community (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pemain Game Online Clash Of Clans (COC) Clans Trans Jogja 2)*”, hlm. 7.

menyatukan dua hal yang sering dianggap bertolak belakang yaitu hiburan dan spiritualitas dalam satu platform.

Manusia yang beragama cenderung mengikuti berbagai kegiatan keagamaan sebagai bagian dari praktik dan penghayatan kepada sebuah kepercayaan. Kegiatan keagamaan biasanya diisi dengan ibadah, mengikuti kajian agama, mengikuti ceramah agama, kelas keagamaan, dan acara sosial keagamaan. Partisipasi dalam kegiatan keagamaan sering kali menjadi cara bagi individu untuk memperkuat keyakinan, memperdalam pemahaman tentang ajaran agama, dan memperkuat ikatan individu dengan komunitas keagamaan. Di zaman modern saat ini kegiatan keagamaan dapat diakses melalui smartphone, banyak aplikasi di smartphone yang menyajikan acara keagamaan salah satunya pada aplikasi game online Hago, yang di dalamnya menyediakan room untuk wadah berkumpul bagi para pengguna, room HSR merupakan komunitas Hago yang mempunyai tema religi di dalam kontennya.

Komunitas HSR (Hago Sahabat Religi) adalah komunitas yang menyajikan konten kegiatan keagamaan secara daring di aplikasi game online Hago. Yang didalamnya terdiri dari owner, leader, co leader, host, co host, admin dan para member, kegiatan yang mereka lakukan dalam mempererat hubungan biasanya dengan cara bermain game yang dapat dimainkan bersama-sama di dalam room, mendengarkan lantunan ayat suci Alqur'an, dzikir, tausiyah dan dapat bertanya jawab mengenai agama. Selain itu mereka juga memanfaatkan grup WhatsApp untuk mendukung

interaksi antar anggota secara lebih personal dan langsung. Grup WhatsApp tersebut bisa digunakan untuk mengirim bukti kehadiran telah mengikuti konten diroom HSR selama 3 jam setiap harinya, berbagi informasi menjadwalkan acara atau sekedar berkomunikasi sehari-hari. Dengan struktur yang terorganisir dan berbagai aktivitas yang dirancang untuk mempererat hubungan serta meningkatkan pengetahuan keagamaan, komunitas HSR berkomitmen untuk menciptakan lingkungan yang positif bagi semua anggota melalui room di aplikasi Hago.

Ada beberapa hal yang menarik dari perilaku keagamaan beberapa pengguna game online Hago, mereka tidak hanya bermain game saja, akan tetapi ada kegiatan keagamaan yang mereka lakukan. Banyaknya kegiatan keagamaan yang bisa para pengguna Hago temui, salah satunya konten religi didalam room yang diadakan oleh HSR yaitu mendengarkan lantunan ayat suci AlQuran secara daring, mendengarkan tausiyah dari orang yang paham agama ataupun mendengarkan rekaman tausiyah dari tokoh agama, mendengarkan musik religi dan sholawat bersama dan masih banyak lainnya. Kegiatan keagamaan tersebut tidak hanya diikuti oleh para member HSR saja, para pengguna Hago lainnya juga diperbolehkan mengikuti kegiatan tersebut, dari sini awal mula penulis ikut serta kegiatan keagamaan dan memutuskan untuk ikut bergabung menjadi member HSR.

Berdasarkan uraian yang telah terpaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai kegiatan keagamaan daring game online Hago dengan judul “**TINDAKAN SOSIAL**

KOMUNITAS HAGO HSR (HAGO SAHABAT RELIGI) PADA RUANG KEAGAMAAN VIRTUAL”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis paparkan di atas, untuk memperjelas penelitian ini maka yang menjadi fokus permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian Praktik Keagamaan Daring Komunitas Game Online Hago ini, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apa saja motif tindakan sosial komunitas Hago HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan virtual?
2. Bagaimana bentuk tindakan sosial komunitas Hago HSR pada ruang keagamaan virtual?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk menjawab permasalahan yang terpapar dalam rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motif tindakan sosial komunitas Hago HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan virtual.
2. Untuk mengetahui bagaimana bentuk tindakan sosial komunitas Hago HSR pada ruang keagamaan virtual.

Yang selanjutnya tentang kegunaan penelitian ini adalah :

Secara Teoritis penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pembanding untuk penelitian selanjutnya dan dapat dijadikan

referensi baru untuk penelitian selanjutnya dalam kajian sosiologi khususnya sosiologi agama dalam memahami dan mengkaji interaksi keagamaan di dalam komunitas khususnya game online.

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan gambaran mengenai tindakan sosial praktek keagamaan daring di dalam sebuah komunitas berbasis game online.

D. Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan sebuah penelitian penulis perlu melakukan tinjauan pustaka sebagai bagian tahap melaksanakan penelitian, adapun dari hasil penelusuran beberapa literatur kajian pustaka sebelumnya, penulis akan mencoba untuk meninjau beberapa pustaka dari penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti lain, diantaranya yaitu:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Angga Supri Andana Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2018 yang berjudul “*Interaksi Soial dalam Virtual Community (Studi Deskriptif Kualitatif pada Pemain Game Online Clash Of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2*”. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang interaksi dan komunikasi antar anggota komunitas game online Clash Of Clans (COC) yang bisa disebut juga dengan virtual community, clan adalah wadah untuk komunikasi dan interaksi dalam komunitas dengan cara chatting yang menghasilkan

keakraban dan kekerabatan antar anggota komunitas yang mana didalamnya terdapat fitur request dengan cara saling membantu antar pemain sehingga mampu membentuk adanya ketergantungan antar satu dengan yang lain.⁵ Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Angga yaitu sama-sama menjelaskan tentang komunitas didalam game online. Perbedaan peneliti dan Angga yaitu peneliti menjelaskan mengenai adanya praktik kegiatan keagamaan virtual komunitas didalam game online, berbeda dengan penelitian Angga yang ingin fokus pada komunikasi dan interaksi antar anggota komunitas didalam game online.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Muhammad Bayu Dwianda Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2018 yang berjudul “*Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)*”. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang interaksi yang terjadi antar anggota komunitas dalam game online DOTA 2, komunikasi terjalin saat sebelum bermain game, pada saat bermain game dan sesudah bermain game. Sebelum dimulainya game komunikasi terjalin melalui media whatsapp komunitas game online DOTA 2 yang mana bertujuan mengajak anggota komunitas untuk bermain game. Komunikasi ketika saat bermain game dilakukan dengan cara khas, sedangkan komunikasi ketika sesudah

⁵ Angga Supri Andana, “*Interaksi Soial dalam Virtual Community (Studi Deskriptif Kualitatif pada Pemain Game Online Clash Of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2*”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri, Yogyakarta, 2018.

bermain game biasanya berisi tentang mengevaluasi permainan game yang baru saja dimainkan dan merencanakan jadwal bermain kembali diwaktu mendatang. Interaksi komunitas game online DOTA 2 tidak hanya terjalin dalam dunia maya saja akan tetapi interaksi komunitas tersebut terjalin juga secara bertatap muka atau bertemu secara langsung.⁶

Letak persamaan antara penelitian Bayu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunitas yang ada didalam aplikasi game online, sementara perbedaannya terletak pada penelitian ini membahas mengenai tindakan sosial komunitas dalam mengikuti kegiatan keagamaan secara virtual didalam game online sedangkan penelitian Bayu membahas tentang komunikasi antar komunitas di dalam game online.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Mahasiswi Khairi Wahyuni Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan tahun 2019 yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Hago dan Perilaku Komunikasi (Studi Korelasional Kuantitatif Tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Hago Terhadap Perilaku Komunikasi di Kalangan Mahasiswa Universitas Medan Area)*”.

Dalam penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh Hago terhadap perilaku komunikasi penggunanya, yang mana ketika berkomunikasi melalui media game online Hago tentunya akan menimbulkan sebuah perilaku pada penggunanya, baik perilaku yang dapat membuat penggunanya berperilaku

⁶ Muhammad Bayu Dwianda, “*Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)*”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri, Yogyakarta, 2018.

terbuka kepada sesama pengguna game online Hago lainnya dan pastinya mendapatkan banyak relasi melalui game online Hago, atau dapat menjadi tertutup seperti ingin selalu menyendiri dan acuh pada lingkungan sekitarnya.⁷

Letak persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang game online Hago, sedangkan perbedaanya terletak pada metode penelitian dimana penelitian Khairi menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif, dan fokus penelitian yang mana penelitian Khairi menjelaskan tentang pengaruh Hago terhadap perilaku komunikasi penggunanya sedangkan penelitian ini menjelaskan tentang kegiatan keagamaan secara virtual didalam room game online Hago.

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Nasya Az Zahra Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2020 yang berjudul “*Tindakan Sosial Santri Ngaji Filsafat Masjid Jendral Sudirman Yogyakarta*”. Dalam penelitian ini menguraikan titik fokusnya meneliti bagaimana faktor-faktor yang membentuk tindakan santri mengikuti ngaji filsafat dan adanya perbedaan bentuk-bentuk tindakan sosial pada santri ngaji filsafat Masjid

⁷ Khairi Wahyuni , “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Hago dan Perilaku Komunikasi (Studi Korelasional Kuantitatif Tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Hago Terhadap Perilaku Komunikasi di Kalangan Mahasiswa Universitas Medan Area)*”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara, Medan, 2019.

Jendral Sudirman Yogyakarta.⁸ Dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu membahas tentang kajian keagamaannya serta menggambarkan tindakan sosial pada saat mengikuti kegiatan keagamaan. Perbedaannya terletak pada pengambilan subjek, Nasya mengambil subjek dari santri Masjid Jendral Sudirman Yogyakarta, sedangkan peneliti mengambil subjek dari komunitas Hago HSR (Hago Sahabat Religi).

Kelima, jurnal yang ditulis oleh Lukman dan Kamilatun Nisa, diterbitkan tahun 2022 yang berjudul “*Da’wah Through Online Game Applications (Study Of The Da’wah Strategy Of Hago Friends Of Religion)*”. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang strategi dakwah Hago Sahabat Religi (HSR) dalam menyebarluaskan ajaran islam melalui aplikasi game online Hago melibatkan beberapa langkah diantaranya: menetapkan visi dan misi, Dakwah: menyajikan konten siaran keagamaan 24 jam serta konten pada waktu-waktu tertentu. Dakwah yang dilakukan oleh HSR telah membawa perubahan signifikan pada pengguna Hago yang bergabung, diantaranya: terjadi peningkatan pemahaman anggota terhadap ajaran islam, pengurangan waktu bermain game, bahkan beberapa diantaranya menjadi mualaf.⁹

⁸ Nasya Az Zahra, “*Tindakan Sosial Santri Ngaji Filsafat Masjid Jendral Sudirman Yogyakarta*”, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri, Yogyakarta, 2020.

⁹ Lukman, Kamilatun Nisa, “*Da’wah Through Online Game Applications (Study Of The Da’wah Strategy Of Hago Friends Of Religion)*”, Jurnal Da’wah: Risalah Merintis, Da’wah Melanjutkan, Vol.5 No.2, (Desember 2022).

Letak persamaan penelitian Lukman dengan penelitian ini terletak pada pengambilan subjek, yang mana sama-sama meneliti kegiatan keagamaan virtual komunitas HSR di dalam aplikasi game online Hago. Perbedaan peneliti dengan penelitian Lukman yaitu peneliti menjelaskan adanya motif dan bentuk-bentuk tindakan sosial komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan virtual di dalam aplikasi Hago, berbeda dengan penelitian Lukman yang berfokus pada strategi dakwah komunitas HSR dalam menyebarkan ajaran islam melalui aplikasi Hago.

Keenam, jurnal yang ditulis oleh Baidawi diterbitkan tahun 2022 yang berjudul “*Pola Komunikasi Keagamaan Masyarakat Muslim Di Ruang Digital*”. Penelitian ini memaparkan fenomena kegiatan keagamaan virtual yang telah menghasilkan berbagai gagasan, ide dan ekspresi kagamaan yang dapat disalurkan secara efektif melalui platform digital. Dengan mengikuti kegiatan keagamaan virtual entitas dapat memperoleh wawasan baru tentang agama.¹⁰ Penelitian ini dengan penelitian Baidawi memiliki persamaan yaitu sama-sama membahas mengenai kegiatan keagamaan secara virtual. Perbedaannya terletak pada pengambilan subjek, Baidawi mengambil subjek dari masyarakat muslim, sedangkan peneliti mengambil subjek dari komunitas Hago HSR (Hago Sahabat Religi).

¹⁰ Baidawi, “*Pola Komunikasi Keagamaan Masyarakat Muslim Di Ruang Digital*”, Jurnal Mediakita Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam, Vol.6 No.1, (Januari 2022).

E. Kerangka Teori

Tindakan individu yang berdampak pada orang lain dikenal sebagai tindakan sosial. Istilah “tindakan” mengacu pada semua perilaku manusia, sedangkan “tindakan sosial” mengacu pada tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain dan memiliki makna bagi orang lain dan diri sendiri. Karena tindakan sosial mengandung tiga konsep: tindakan tujuan, dan pemahaman, tindakan sosial akan memberikan pengaruh bagi orang lain. Jika tindakan tersebut tidak diarahkan orang lain dan tidak memiliki arti, maka tindakan tersebut tidak termasuk dalam kategori “tindakan”.

Max Weber kemudian mengakui bahwa struktur sosial dan pranata sosial terdapat dalam masyarakat, mengatakan bahwa individu manusia dalam masyarakat merupakan aktor kreatif, dan realitas sosial bukan merupakan alat yang statis dari pada paksaan fakta sosial. Dengan kata lain, tindakan manusia tidak sepenuhnya ditentukan oleh norma, kebiasaan nilai, atau elemen lain yang termasuk dalam konsep fakta sosial.¹¹

Menurut Max Weber, tujuan kajian sosiologi adalah sebagai berikut: (1) tindakan manusia yang menurut si aktor memiliki makna yang subyektif, (2) tindakan nyata dan tindakan yang bersifat “membatin” sepenuhnya subyektif, (3) tindakan yang memiliki dampak positif terhadap situasi dari tindakan yang disengaja diulang, serta tindakan dalam bentuk persetujuan

¹¹ I.B Wirawan, *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, & Perilaku Sosial)*, (Jakarta, Kencana Prenada media Grup, 2012), hlm. 98.

secara diam-diam, (4) tindakan yang diarahkan kepada seseorang atau beberapa individu, dan (5) tindakan yang memerlukan persetujuan.¹²

Dari penjelasan Max Weber diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa. Ciri-ciri tindakan sosial memiliki makna subyektif, tindakan nyata yang membatin dan bersifat subyektif, berdampak positif, dan diarahkan kepada orang lain. Ketika individu dalam masyarakat melakukan tindakan yang memiliki makna baik untuk diri mereka sendiri maupun orang lain disitulah tindakan sosial terjadi. Tindakan sosial akan menghasilkan hubungan sosial, menurut Weber yang berarti bahwa tindakan yang memiliki makna dihubungkan dan diarahkan ke tindakan orang lain. Setiap orang saling berinteraksi dan menanggapi.

Weber juga membahas jenis tindakan sosial empiris dan antar hubungan sosial. Weber membedakan dua jenis dasar pemahaman ini. Jenis-jenis ini dapat dibagi berdasarkan hubungan natara mereka, menggunakan tindakan rasional atau emosional. Pemahaman langsung adalah jenis pertama, yang berarti memahami suatu tindakan melalui pengamatan langsung. Jenis kedua adalah pemahaman yang diberikan penjelasan. Dalam tindakan ini, tindakan khusus aktor difokuskan pada penjelasan tentang perilaku yang sebenarnya terjadi.

Konsep dasar yang digunakan oleh Max Weber untuk mengelompokkan berbagai tindakan sosial. Rasionalitas sendiri berarti berfikir dan

¹² I.B Wirawan, *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, & Perilaku Sosial)*, hlm. 103-104.

mempertimbangkan secara logis dan sadar. Pemahaman tentang berbagai jenis tindakan sosial melibatkan membedakan tindakan rasional dari yang nonrasional. Menurut Max Weber, tindakan rasional terkait dengan pertimbangan yang sadar dan keputusan untuk menyatakannya. Ada dua bagian yang memisahkan tindakan rasional dan non rasional. Sementara tindakan nonrasional terdiri dari tindakan afektif dan tradisional, sedangkan tindakan rasional termasuk tindakan rasionalitas instrumental dan berorientasi nilai.

Menurut Weber, ide rasionalitas merupakan dasar bagi suatu analisis obyektif tentang arti-arti subyektif. Selain itu, itu juga berfungsi sebagai dasar untuk perbandingan berbagai bentuk tindakan sosial. Pendekatan subyektif memperhatikan juga gejala yang sulit ditangkap dan tidak dapat diamati seperti perasaan, pikiran dan motif individu. Pendekatan obyektif hanya berfokus pada gejala yang dapat diamati, seperti benda fisik atau perilaku nyata. Jika pengalaman subyektif pribadi seseorang dimiliki bersama oleh suatu kelompok sosial, itu dapat dipahami dan dianggap sebagai obyektif. Jika pengalaman subyektif seseorang tidak dapat dikomunikasikan atau dipahami, itu tidak dapat dianggap sebagai pengalaman pribadi yang benar-benar subyektif, meskipun sangat ril bagi individu yang bersangkutan.¹³

¹³ Doyle Paul Jochnson, *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*, (Gramedia Pustaka: Jakarta, 1994), hlm. 219

Max Weber dalam mengklasifikasikan empat jenis tindakan sosial yang mempengaruhi sistem dan struktur sosial masyarakat yaitu:

1. Tindakan Rasional Instrumental (zwerk rational)

Tindakan rasional instrumental merupakan bentuk perilaku sosial yang diambil seseorang berdasarkan pertimbangan dan pilihan yang sengaja, berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai dan alat yang dipilih untuk mencapainya. Dalam hal ini individu melakukan tindakan sosial setelah mempertimbangkan dengan seksama tujuan yang ingin dicapai serta metode yang akan digunakan untuk mencapainya. Tindakan sosial tersebut memiliki tujuan yang jelas dan telah diperhitungkan secara mendalam mengenai cara pelaksanaannya. Dengan kata lain, seseorang menyadari apa yang dilakukan dan memahami tujuan dari tindakan yang dilakukan. Sebagai contoh, seorang siswa yang sering terlambat ke sekolah karena tidak memiliki kendaraan, kemudian memutuskan untuk membeli sepeda motor agar bisa tiba tepat waktu. Tindakan ini adalah hasil dari perencanaan yang cermat untuk mencapai tujuan tertentu dan dapat pula digunakan untuk mencapai tujuan lain di masa depan.¹⁴

Dalam tindakan rasional instrumental penulis mengoperasionalkan dari hasil wawancara dengan narasumber melalui tujuan yang ingin dicapai para member komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan.

¹⁴ George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*, (Jakarta: PT Rajawali Press.2001), hlm. 126.

2. Tindakan Rasional Nilai (Werktrational Action)

Dalam tindakan rasional nilai, alat-alat yang ada hanya pertimbangan dan perhitungan yang sadar, sementara tujuan-tujuan sudah ada dalam hubungannya dengan nilai-nilai individu yang bersifat absolut atau merupakan nilai akhir bagi mereka. Individu mempertimbangkan alat untuk mencapai nilai-nilai ini, tetapi nilai-nilai itu sendiri sudah ada.

Fokus tindakan sosial rasional nilai adalah manfaat dari tindakan tersebut. Kriteria baik dan benar dalam tindakan ini ditentukan oleh penilaian masyarakat, yang penting adalah tindakan tersebut sesuai dengan nilai-nilai dasar yang ada di dalam masyarakat. Perilaku seperti beribadah atau mendahului orang yang lebih tua saat mengantre sembako adalah salah satu contoh tindakan rasional nilai. Ini menunjukkan bahwa tindakan sosial ini telah mempertimbangkan nilai-nilai sosial dan agama yang ada sebelumnya.¹⁵ Tindakan rasional nilai ini penulis mengoperasionalkan dari proses wawancara dengan narasumber melalui nilai-nilai keyakinan agama pada para member komunitas HSR.

3. Tindakan Afektif (Affectual Action)

Tindakan ini berbeda dari tindakan rasional instrumental dan tindakan rasionalitas berorientasi nilai, karena tindakan afektif tidak

¹⁵ George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*, (Jakarta: PT Rajawali Press.2001), hlm. 126.

melibatkan pertimbangan yang sengaja. Sebaliknya, tindakan ini muncul secara spontan sebagai akibat dari pengaruh emosi dan perasaan seseorang.

Tipe tindakan sosial ini lebih didorong oleh perasaan atau emosi ketimbang pemikiran rasional atau perencanaan sadar. Tindakan afektif adalah ekspresi emosional yang spontan dan tidak rasional. Contohnya: hubungan kasih sayang antara dua remaja yang sedang merasakan jatuh cinta. Biasanya, tindakan ini dilakukan melalui rangsangan dari luar yang bersifat otomatis sehingga bias.¹⁶ Dalam tindakan afektif penulis mengoperasionalkan dari wawancara dengan narasumber melalui emosional para member komunitas HSR yaitu mendapatkan ketenangan batin.

4. Tindakan Tradisional (Traditional Action)

Tindakan tradisional ini dilakukan oleh seseorang karena mengikuti tradisi atau kebiasaan yang telah diajarkan secara turun temurun dan tidak dapat diubah, seseorang melakukan tindakan sosial ini tanpa perencanaan yang sadar terlebih dahulu, baik dari caranya maupun tujuannya. Karena mereka mengulangi kebiasaan yang sudah ada sejak lama.

Tindakan seperti ini terjadi ketika seseorang menunjukkan perilaku tertentu karena kebiasaan yang diwariskan dari nenek moyang mereka,

¹⁶ George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*, (Jakarta: PT Rajawali Press.2001), hlm. 126.

tanpa perencanaan atau refleksi yang sadar.¹⁷ Dalam tindakan tradisional ini penulis tidak menemukan adanya kebiasaan secara turun temurun pada komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan secara virtual di dalam room aplikasi Hago berbasis game online.

Bagi Max Weber tindakan sosial terjadi karena adanya keputusan dari individu untuk mencapai sesuatu yang mereka kehendaki. Sebelum manusia menentukan pilihan yang akan menjadi sebuah tindakan, ia akan terlebih dahulu memilih sasaran dan kemudian mempertimbangkan keadaan, pandangan tentang realitas sosial sangat terkait dengan tindakan sosial. Manusia melakukan sebuah tindakan karena memilih sendiri untuk melakukannya didorong oleh motivasi untuk mencapai tujuan tertentu yang dikehendakinya. Weber menekankan pentingnya pemahaman tentang tindakan individu sebagai pondasi dari struktur sosial yang lebih luas. Melalui analisis tindakan-tindakan ini dapat dijelaskan bagaimana masyarakat terorganisir, nilai-nilai dan norma-norma-norma sosial berkembang, serta bagaimana dinamika sosial dalam masyarakat terjadi.¹⁸ Selain itu analisis Weber tidak hanya mencakup tindakan sosial saja, tetapi juga mengaitkan hubungan antara tindakan sosial dan struktur sosial dalam masyarakat.

Struktur sosial dalam perspektif Weber didefinisikan dalam istilah istilah yang bersifat probabilistic dan bukan sebagai suatu kenyataan empirik yang ada terlepas dari individu-individu. Suatu kelas ekonomi menunjuk

¹⁷ George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*, (Jakarta: PT Rajawali Press.2001), hlm. 126.

¹⁸ Pip Jones, *Pengantar Teori-Teori Sosial dari Teori Fungsionalisme hingga Post-modernisme*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2010), hlm. 114.

pada suatu kategori orang-orang yang memiliki kesempatan hidup yang sama seperti ditentukan oleh sumber-sumber ekonomi saat dipasarkan.¹⁹

Struktur sosial digambarkan sebagai suatu kerangka sosial yang terdiri dari berbagai elemen yang ada dalam masyarakat. Unsur utama pembentuk struktur sosial adalah individu-individu yang menjadi anggota masyarakat. Dalam struktur sosial, terdapat elemen-elemen seperti stratifikasi sosial, kelas sosial, dan status sosial.

Weber memiliki pandangan yang sejalan dengan Marx mengenai dasar ekonomi untuk kelas sosial. Marx memandang ekonomi sebagai landasan struktur sosial, dengan posisi individu dalam struktur tersebut ditentukan terutama oleh kepemilikan alat produksi. Jika pandangan ini diperluas, kepemilikan barang atau kekayaan menjadi dasar utama stratifikasi sosial. Dalam struktur sosial, terdapat pembagian yang jelas antara mereka yang memiliki dan tidak memiliki, meskipun pemisahan ini bisa lebih detail lagi dalam sub-kategori yang lebih kecil.²⁰

Weber tidak hanya memandang stratifikasi sebagai faktor ekonomi atau kelas semata, tetapi melihatnya dari berbagai aspek. Dalam pandangannya, masyarakat terstratifikasi berdasarkan ekonomi, status dan kekuasaan. Dengan demikian, seseorang berada pada posisi tinggi dalam satu atau dua dimensi tersebut, namun berada di posisi rendah dalam dimensi lainnya.

¹⁹ Doyle Paul Jochson, *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*, (Gramedia Pustaka: Jakarta, 1994), 222

²⁰ Doyle Paul Jochson, *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*, (Gramedia Pustaka: Jakarta, 1994), hlm. 223.

Kelas adalah lapisan atau strata orang-orang dengan kedudukan yang sama dan dalam struktur status sosial. Menurut Wweber, kelas bukanlah sebuah komunitas, melainkan kelompok orang dengan situasi yang sama yang dapat berkolaborasi atau bertindak secara kolektif. Weber menekankan pentingnya stratifikasi ekonomi sebagai dasar utama pembentukan kelas sosial, yang mencakup pada seseorang yang memiliki peluang hidup yang serupa dalam bidang ekonomi.

“Weber menyatakan bahwa situasi kelas hadir ketika tiga syarat terpenuhi apabila (1) sejumlah orang sama-sama memiliki suatu komponen tertentu yang merupakan sumber dalam kesempatan-kesempatan hidup mereka (2) komponen ini secara ekslusif tercermin dalam kepentingan ekonomi berupa pemilikan benda-benda dan kesempatan-kesempatan untuk memperoleh pendapatan, dan (3) hal itu terlihat dalam kondisi-kondisi komoditi atau pasar tenaga kerja”.²¹

Konsep kelas muncul ketika sekelompok orang berada dalam kondisi yang serupa, dengan kata lain, kelas bukanlah komunitas, melainkan hanya sekumpulan individu dengan situasi ekonomi yang setara. Sebaliknya, status mengacu pada komunitas, dimana kelompok status umumnya berbentuk komunitas.

Status dalam masyarakat berkaitan dengan gaya hidup, yang mencakup cara orang mengonsumsi barang yang mereka miliki. Sebaliknya, kelas berhubungan dengan aspek produksi ekonomi. Masyarakat yang berada di puncak hirarki status akan memiliki perbedaan yang jelas dibandingkan dengan masyarakat yang berada di bawah. Dengan kata lain, gaya hidup

²¹ Doyle Paul Johnson, *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*, (Gramedia Pustaka: Jakarta, 1994), hlm. 223.

atau status berkaitan dengan posisi dalam kelas sosial, tetapi kelas dan status tidak selalu saling berhubungan secara langsung.

Kelas dan status dapat dibedakan berdasarkan kehadiran individu dalam masyarakat. Kelas berhubungan dengan tatanan ekonomi, sedangkan status berkaitan dengan tatanan sosial, dan partai beroperasi dalam tatanan politik. Partai adalah struktur masyarakat yang berambisi meraih kekuasaan dan dominasi, menjadikannya elemen paling terstruktur dalam sistem stratifikasi Weber. Menurut Weber, partai mencakup lebih dari sekedar klub sosial.²²

Perbedaan antara kelas dan status terletak pada fungsinya, kelas berkaitan dengan tatanan ekonomi, seperti pendapat yang menentukan tingkat kekayaan dan kemiskinan seseorang dalam masyarakat. Sebaliknya, status melibatkan pertimbangan lain, seperti pandangan masyarakat terhadap sikap, kebiasaan atau gelar yang dimiliki, seperti contoh pak lurah atau kepala desa yang mencerminkan status sosial yang tinggi.

Orang diklasifikasikan dalam lapisan-lapisan berdasarkan kehormatan atau prestise yang tercermin dalam gaya hidup bersama. Akibatnya, terjadi pembentukan kelompok-kelompok berdasarkan status.

Struktur prestise juga mempengaruhi lapisan dalam masyarakat, tidak hanya terbatas pada posisi ekonomi, perbedaan antara kelas ekonomi dan

²² George Ritzer dan Douglas J Goodman, *Teori Sosiologi*, (Bantul:Kreasi Wacana, 2014), hlm. 139.

kelompok status terlihat jelas antara individu yang memiliki kekayaan baru dan individu yang telah lama memiliki kekayaan, dan keduanya tidak bisa digolongkan bersama.

Dasar lain untuk stratifikasi sosial adalah kekuasaan politik. Menurut Max Weber kekuasaan adalah kemampuan untuk memaksakan kehendak seseorang meskipun ada perlawanan dari orang lain. Individu mungkin berusaha untuk meraih kekuasaan semata-mata atau menggunakannya sebagai sarana untuk meningkatkan posisi ekonomi atau status sosial.

Wilayah sosiologi politik juga termasuk di dalam kajian Weber mengenai kelas status, dan partai. Kelas secara obyektif didefinisikan oleh Weber dalam pengertian ekonomi yang berisi pluralitas kepemilikan rakyat atas suatu komponen dari rangkaian kehidupan, berisi keberuntungan-keberuntungan untuk memperoleh barang-barang dan pendapatan yang tercermin dalam bentuk ketersediaan barang-barang kebutuhan dan pasar tenaga kerja(kesempatan bekerja), ragam bentuk-bentuk dari organisasi kelas, kesadaran kelas, dan aksi kelas sebagai perjuangan kelas merupakan hal yang mungkin sebagai komponen ekonomi dalam rangkaian kehidupan masyarakat.²³

Kekuasaan politik juga mempengaruhi stratifikasi dalam masyarakat. Seseorang yang memegang kekuasaan biasanya berada di lapisan sosial yang lebih tinggi. Menurut Weber, kelas terdiri dari kelompok-kelompok masyarakat yang berbeda dalam hal pandangan ekonomi. Contohnya, seseorang yang bersada dikelas atas memiliki akses lebih besar untuk memperoleh barang dan peluang kerja dalam masyarakat. Penghargaan status sosial tercermin dalam gaya hidup yang diharapkan dan

²³ Wardi Bachtiar, *Sosiologi Klasik dari Comte hingga Parson*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 281.

pengakuan dari komunitasnya, mirip dengan pembagian posisi seseorang dalam lingkungan sosial.

Kata “kegiatan keagamaan” terdiri dari dua kata “kegiatan” dan “keagamaan”. Kegiatan berarti kesibukan atau aktivitas. Secara lebih luas “kegiatan atau aktivitas” dapat didefinisikan sebagai perbuatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya ucapan, tindakan atau kreatifitas dilingkungannya. Namun keagamaan dapat didefinisikan sebagai sifat-sifat yang ada dalam agama atau segala sesuatu yang berkaitan agama (Poerwodarminto, 1997, hlm. 20).²⁴

Dalam bahasa Jean Baudrillard, digitalisasi agama tak ubahnya ruang simulacrum, di mana citra peribadatan dan ritual agama disimulasikan sedemikian rupa sehingga memungkinkan terjadinya perilaku (budaya) keagamaan baru di kalangan masyarakat muslim kontemporer yang berbeda, atau bahkan berlainan untuk tidak mengatakan bertentangan dengan tradisi dan kultur keagamaan sebelumnya (Kirby, Taru, and Chimbidzikai n.d.).²⁵

Kegiatan keagamaan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam konteks agama. Seiring dengan perkembangan teknologi,

²⁴ Icep Irham, Soni Samsu, M Djaswidi, “*Pengaruh Kegiatan Keagamaan terhadap Kualitas Pendidikan*”, Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Vol.7, No.1, Juni 2019, hlm 23.

²⁵ Abd Hannan, “*Covid-19 Dan Disrupsi Praktik Ritual Keagamaan Di Indonesia: Dari Tradisional Ke Virtual (Covid-19 And The Disruption Of Religious Practices In Indonesia: From Traditional To Virtual)*”, Jurnal Sosiologi Reflektif, Vol. 16, No. 2 (April 2022), hlm. 271.

kegiatan ini kini dapat dilakukan secara online, tanpa harus bertatap muka langsung. Kegiatan keagamaan virtual merupakan inovasi baru dalam masyarakat, namun telah diterima dengan baik selama tidak bertentangan dengan budaya keagamaan yang ada sebelumnya. Ini memungkinkan lebih banyak orang untuk terlibat dalam praktik keagamaan.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif yaitu dengan cara mengkualifikasi dari data-data umum kemudian mengambil kesimpulan dan dijadikan data yang bersifat khusus. Data yang telah diperoleh disusun dan dideskripsikan dalam menganalisis praktik keagamaan . Dari data tersebut dapat di analisis lebih lanjut dengan teliti.²⁶ Fokus penelitian ini pada pengelola komunitas HSR (Hago Sahabat Religi) yakni untuk mengungkapkan bagaimana kegiatan keagamaan yang dilangsungkan secara live selama 24 jam didalam game online Hago. Dan penelitian ini memilih subjek member komunitas HSR dengan cara menganalisis bagaimana tipe-tipe tindakan sosial member HSR saat mengikuti konten kegiatan keagamaan di dalam game online Hago.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009, Cet. Ke 8), hlm. 137.

2. Sumber Data

Peneliti menggunakan dua sumber data yaitu data primer yang dimana peneliti mengumpulkan data dengan cara turun langsung ke lapangan untuk mendapatkan fakta yang ada pada game online Hago. Yang kedua data sekunder dengan cara mencari data melalui beberapa buku, artikel, jurnal, skripsi dan beberapa situs di internet.

a. Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya.

Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.²⁷ Data primer diperoleh dari delapan member komunitas HSR secara acak,

serta 1 pengampu yaitu owner HSR dengan menggunakan metode wawancara dan observasi kepada informan tersebut sebagai individu yang mengikuti dan melaksanakan kegiatan keagamaan daring didalam game online Hago.

b. Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan untuk tujuan yang berbeda dari masalah yang sedang diteliti. Data ini biasanya dapat diperoleh dengan relative cepat. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder meliputi literatur, artikel, jurnal dan situs web yang relevan dengan topik penelitian yang

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009, Cet. Ke 8), hlm. 137.

dengan dilakukan.²⁸ Data sekunder diperoleh dari aplikasi Hago, dokumen-dokumen, jurnal terkait dengan aplikasi Hago, serta beberapa situs internet yang ada.

3. Jenis Data

Jenis data dalam melakukan penelitian ini dengan menggunakan penelitian netnografi. Netnografi adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki kelompok, komunitas, atau organisasi yang berhubungan dengan budaya yang ada di dalamnya. Metode ini pada dasarnya mirip dengan etnografi, namun dengan perbedaan utama: etnografi mempelajari komunitas manusia secara langsung, sementara netnografi fokus pada komunitas yang ada di dunia maya. Dalam netnografi, objek penelitian melibatkan budaya, komunitas, dan lingkungan digital yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan.²⁹ Dalam metode netnografi, penulis mengumpulkan data dengan cara yaitu mewawancara pelaksanaan kegiatan keagamaan komunitas HSR (Hago Sahabat Religi), dan para member HSR yang mengikuti praktik keagamaan secara virtual yang dilaksanakan dalam game online Hago.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi, yaitu dengan adanya interaksi secara

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009, Cet. Ke 8), hlm. 137.

²⁹ Feri Sulianta, *Netnografi: Dasar dan Perkembangan Etnografi Digital*, (2021), hlm. 1.

langsung antara pengumpul data (pewawancara) dan sumber data (responden).³⁰

Dalam metode wawancara, penulis mengumpulkan data dengan cara mewawancarai secara virtual kepada owner HSR melalui chat WhatsApp mengenai kegiatan keagamaan pada game online Hago. Dan penulis juga bertanya secara virtual via chat WhatsApp kepada para member HSR tentang tanggapan mereka terhadap adanya pelaksanaan kegiatan keagamaan virtual dalam game online Hago. Kegiatan wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan melibatkan sembilan informan. Delapan di antaranya adalah member HSR yang dipilih secara acak, dengan rentang usia antara 23 sampai 35 tahun. Wawancara juga mencakup owner HSR yang bernama Faa berusia 26 tahun. Proses wawancara ini bertujuan untuk memperoleh wawasan yang komprehensif mengenai perspektif dan pengalaman berbagai pihak terkait dengan komunitas HSR.

b. Obsevasi

Metode observasi adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memantau dan mendengarkan untuk memahami, mencari jawaban, atau memperoleh bukti tentang suatu fenomena selama periode tertentu tanpa memengaruhi fenomena

³⁰ Rianto Adi dan Heru Prasadja, *Langkah-langkah Penelitian Sosial*, (Jakarta: ARCAN, 1991), hlm. 73.

tersebut. Observasi dilakukan dengan mencatat, merekam, atau memotret fenomena untuk tujuan analisis data.³¹

Penulis menggunakan metode observasi dengan cara mengikuti dan melihat secara langsung bagaimana prosesi kegiatan keagamaan virtual, dan mengamati berbagai fenomena-fenomena yang ada. Pengamatan yang peneliti lakukan adalah bagaimana proses yang diperlukan pengguna dan pemain game Hago dalam mengikuti acara keagamaan virtual pada komunitas HSR.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data dalam metodologi penelitian sosial. Metode ini digunakan untuk menelusuri data historis, sehingga dalam penelitian dokumentasi memainkan peran yang sangat penting.³²

Dalam pengumpulan dokumentasi praktik keagamaan HSR dan tanggapan para member HSR, penulis menggunakan alat-alat bantu seperti Smartphone, screenshot dan alat bantu lainnya dalam mengambil data di setiap kegiatan. Dan menganalisis dokumen atau catatan acara praktik keagamaan oleh pelaksana kegiatan keagamaan yaitu komunitas HSR.

³¹ Suprayogo Imam dan tobrani, *metodologi penelitian*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 167.

³² Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Renada Media Group, 2007), hlm. 129.

5. Pendekatan

Pendekatan yang penulis gunakan adalah pendekatan “sosiologis” sebagai upaya untuk melihat sejarah praktik keagamaan pada komunitas HSR dan peran para member HSR dalam menanggapi bagaimana kegiatan praktik keagamaan daring dalam game online Hago.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam penelitian ini maka peneliti membagi skripsi ini ke dalam lima bab pembahasan. Sistematika tersebut diantaranya sebagai berikut :

Bab I pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Bab ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai Tindakan Sosial Komunitas Hago HSR (Hago Sahabat Religi) Pada Ruang Keagamaan Virtual.

Bab II yang berisi mengenai gambaran umum game online Hago, gambaran umum Room Hago dan gambaran umum komunitas HSR yakni tentang asal usul atau sejarah singkat diadakannya kegiatan keagamaan virtual HSR, dan berisi tentang berbagai proses kegiatan dalam menjalankan kegiatan praktik keagamaan virtual HSR yang didalamnya meliputi prosesi praktik keagamaan, tujuan, serta perkembangan. Serta melihat faktor-faktor

dan penyebab yang mempengaruhi adanya praktik keagamaan daring game online Hago.

Bab III membahas tentang faktor-faktor yang membentuk perilaku keagamaan komunitas HSR (Hago Sahabat Religi) pada ruang keagamaan virtual. Pada bab ini membahas tentang kondisi fikiran dan emosional meliputi mengisi waktu luang, ketenangan batin, isi konten islami. Selanjutnya membahas mengenai kesadaran sosial meliputi konten HSR dan admind HSR dan pengaruh room Hago. Bab III berisi hasil dari penelitian skripsi ini yang kemudian dapat mengantarkan kepenulisan pada bab selanjutnya yaitu bab IV.

Bab IV membahas tentang analisis tindakan sosial Max Weber komunitas hago HSR (Hago Sahabat Religi) pada ruang keagamaan virtual. Berisi tentang mengklasifikasikan tindakan sosial member HSR (Hago Sahabat Religi) dalam mengikuti kegiatan keagamaan menggunakan teori tindakan sosial Max Weber yang terdiri dari tindakan sosial rasional instrumental, tindakan sosial berorientasi nilai, tindakan sosial tradisional, dan tindakan sosial afektif. Bab ini merupakan bab terakhir pembahasan sebelum masuk pada bab selanjutnya.

Bab V merupakan bab akhir penutup dari skripsi ini, yang terdiri dari kesimpulan penelitian yang berisi mengenai jawaban dari rumusan masalah, serta saran-saran dari keseluruhan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan mengenai tindakan sosial komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan virtual di dalam room religi Hago. Penjabaran telah dituangkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motif tindakan sosial komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan virtual dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: *pertama*, kondisi pikiran dan emosional didalamnya terdapat dua kondisi yaitu mengisi waktu luang dengan cara mencari hal positif untuk mendapatkan wawasan baru tentang agama melalui isi konten islami yang bisa didapatkan melalui room religi di aplikasi game online Hago.

Kedua, kesadaran sosial didalamnya meliputi latar belakang pendidikan, konten HSR yang betema religi menjadi daya tarik tersendiri bagi para member dan perilaku baik dari admind HSR menjadi point plus alasan para pengguna Hago bergabung kedalam komunitas. *Ketiga*, melalui pengaruh room Hago yang dapat ditemui di list paling atas pada beranda akun pengguna Hago, menjadikan banyak pengguna Hago yang tertarik untuk memasuki room HSR dimana didalamnya terdapat kegiatan keagamaan.

2. Bentuk tindakan sosial Max Weber mengenai komunitas HSR pada saat mengikuti kegiatan keagamaan virtual ditemukan ada tiga hal. *Pertama*, tindakan sosial rasional instrumental berkaitan dengan motif yang dilakukan secara sadar oleh para member komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan didalam room religi aplikasi Hago, dan adanya suatu tujuan untuk mencari ilmu agama ditengah kesibukan bekerja melalui konten religi didalam aplikasi Hago. *Kedua*, tindakan sosial berorientasi nilai berkaitan dengan keyakinan Tuhan. Member komunitas HSR semenjak mengikuti kegiatan keagamaan sebagai bentuk usaha mendekatkan diri kepada Allah yang sebelumnya mereka merasa jauh dengan Allah karena sering kali meninggalkan kewajiban sebagai seorang muslim. *Ketiga*, tindakan sosial afektif pada komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan sebagai bentuk usaha menemukan ketenangan batin dalam meredam masalah yang sedang dihadapi.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa tindakan sosial member komunitas HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan virtual di dalam room religi aplikasi Hago didominasi oleh tindakan sosial rasional instrumental, tindakan sosial berorientasi nilai, serta tindakan sosial afektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan tindakan sosial komunitas Hago HSR dalam mengikuti kegiatan keagamaan virtual, peneliti telah merangkum beberapa poin yang diharapkan dapat memberikan saran positif untuk penelitian selanjutnya dibidang yang sama, yaitu sebagai berikut:

Peneliti menyadari bahwa penelitian diatas belumlah sempurna dan masih banyak kekurangan dalam menganalisis fenomena ini menggunakan teori Max Weber. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang tindakan sosial komunitas game online menggunakan pendekatan lainnya.

Penelitian ini dapat dijadikan bahan sebagai gambaran penelitian selanjutnya, terutama penelitian tentang tindakan sosial komunitas game online guna mengembangkan kajian keilmuan di bidang sosiologi agama.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. 2013. Potensi dan Kekuatan Modal Sosial dalam Suatu Komunitas. *SOCIUS: Jurnal Sosiologi*, Vol.12 No.1, 15-21.
- Adi, R. & Prasadja, H. 1991. *Langkah-langkah Penelitian Sosial*. Jakarta: ARCAN.
- Ahmadi, Abu. 1990. *Psikologi Sosial*. Semarang: Rineka Cipta.
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. 2018. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, Vol.2 No.2, 169-180.
- Andana, A. S. 2018. Interaksi Sosial Dalam Virtual Community (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pemain Game Online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2). *Skripsi*. Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Bachtiar, W. 2010. *Sosiologi Klasik dari comte hingga Parson*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Baidawi. 2022. Pola Komunikasi Keagamaan Masyarakat Muslim di Ruang Digital. *Jurnal Mediakita: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Vol.6 No.1, 77-94.
- Bungin, B. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Renada Media Group.
- Dwianda, M. B. 2018. Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2). *Skripsi*. Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Gerungan, W.A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hannan, A. 2022. Covid-19 Dan Disrupsi Praktik Ritual Keagamaan di Indonesia: Dari Tradisional Ke Virtual (Covid-19 And The Disruption Of Religious Practices In Indonesia: From Traditional To Virtual). *Jurnal Sosiologi Reflektif*, Vol.16 No.2, 263-288.

- Imam, S. & Tobrahi. 2003. *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jochson, D. P. 1994. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Jones, P. 2010. *Pengantar Teori-Teori Sosial dari Teori Fungsionalisme Hingga Post-modernisme*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Lukman & Nisa, K. 2022. *Dawah Through Online Game Applications (Study Of The Da'wah Strategy Of Hago Friends Of Religion)*. *Jurnal Da'wah: Risalah Merintis, Da'wah Melanjutkan*, Vol.5 No.2, 69-89.
- Ritzer, George. 2001. *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Salim, A. 2002. *Perubahan Sosial: Sketsa Teori dan Refleksi Metodologi Kasus Indonesia*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogyakarta.
- Santoso, Slamet. 2010. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Setiadi, E. M. & Kolip, U. 2011. *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Jakarta: Kencana.
- Setyawan, W.H (DKK). 2022. *Membangun Komunitas Dalam Pengembangan Masyarakat*. Samarinda: PT. Gampek Media Pustaka.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulianta, F. 2021. *Netnografi: Dasar dan Perkembangan Etnografi Digital*. Feri Sulianta.
- Syukri, I. I. F., Rizal, S. S., & Al Hamdani, M. D. (2019). Pengaruh kegiatan keagamaan terhadap kualitas pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol.7 No.1, 17.
- Turner, B. S. 2012. *Teori Sosial Dari Klasik Sampai Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wahyuni, K. 2019. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Hago dan Perilaku Komunikasi (Studi Korelasional Kuantitatif Tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Hago Terhadap Perilaku Komunikasi di Kalangan Mahasiswa Universitas Medan Area). *Skripsi*. Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.

Wirawan, I.B. 2012. *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, & Perilaku Sosial)*. Jakarta: Prenada Media Group.

ZAHRA, N. A. 2020. Tindakan Sosial Santri Ngaji Filsafat Masjid Jendral Sudirman Yogyakarta. *Skripsi*. Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

