

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia anak-anak dan Remaja merupakan usia dimana mereka ingin tahu banyak hal terutama *Fashion, mode, trend* terlebih lagi tentang media sosial dll, dan itu merupakan sebagian hal kecil dari banyaknya sebab seorang remaja/anak dewasa sebelum waktunya. Karena kenyataan yang ada dunia yang menguasai mereka, karena kurangnya dinding pembatas dan skat bagi anak dan remaja. Perkembangan di seluruh belahan dunia, termasuk indonesia tentang media cetak dan elektronik telah cukup pesat. Secara kuantitas media seperti koran, tabloid, tv, vcd, dan internet jauh meningkat. Namun peningkatan ini sayangnya tidak di barengi dengan peningkatan kualitas. Bila di cermati isinya, banyak media yang tidak berbobot dan terkesan hanya memenuhi alasan selera pasar.¹ padahal jika dipahami secara seksama bahwasannya media sosial adalah wadah dan jembatan yang mempermudah setiap pelaku baik anak-anak maupun remaja bahkan orangtua sekalipun, karena segala informasi dapat di akses dalam hitungan detik bahkan merasa dunia hanya dalam sebuah gengaman. Namun tak luput dari kehadirannya yang memberikan segudang manfaat dalam perkembangan zaman termasuk dalam hal media sosial. Banyak juga dampak negatif yang timbul dari perkembangan tersebut. Namun Adanya peran orangtua sebagai *controlling* adalah salah cara mengurangi dampak negatif tersebut. Sebab keluarga adalah sekolah pertama bagi seorang anak, dan di dalamnya terdapat unsur pengajaran.

¹Kutbuddin Aibak, *Kajian Fiqh Kontemporer*. (Yogyakarta: Kalimedia,2017), hal. 1

Bhargava dan rani mengatakan bahwasannya pertumbuhan situs media sosial menunjukkan betapa perubahan penting sedang terjadi di kebiasaan remaja dan murid india di kehidupan mereka. Situs media sosial menjadi salah satu teroenting di kehidupan sekarang. Namun hal ini bisa memberikan dampak yang buruk, dapat berdampak teerhadap masa depan remaja karena mneghabiskan banyak waktu yang tidak penting. Selain itu ketergantungan juga membentuk pola pemikiran yang tidak teratur dan tidak terarah jika tidak di dampingi oleh keluarga. Selain ini pergaulan terhadap teman juga akan berbeda karena terlalu senang bermain media sosial.²

Twitter, Instagram, path, facebook game adalah sebagian kecil dari hal yang banyak yang anak-anak konsumsi sekarang ini. Namun, tak hanya itu saja, media sosial juga menawarkan sebuah *games* berupa *challenge* seperti yang sekarang banyak di beritakan di media sosial *momo, blue whale dan cyber urban challege, kiki, chinamons challenge, chubby bunny challenge, hot chilli chlallge, ice bucket, skip challenge*.³ adalah satu dari sebagian *challenge* yang marak di jagat media sosial sekarang , Namun sebenarnya masih begitu banyak jenis *challenge* yang lain. Yang inti dari beberapa *challenge* tersebut adalah membuat seorang anak/remaja mudah percaya dan mau melahkukan hal yang di perintahkan dengan menyiksa dirinya. Lingkungan dan teman adalah faktor yang menyebabkan kejadian ini banyak terjadi, sebab dari lingkungan dan teman informasi cepat sekali menyebar, dan biasanya faktor meniru dan gensi juga menjadi penyebab utama, sebab terkadang ukuran seorang dalam lingkungan persahabatan adalah, apabila seorang anak mengikuti apa yang sedang trending, dan mampu mengaplikasikannya. Salah satu cara kerja *challenge* yang sedang marak adalah

² Ainun Rachmawati, *Dukungan sosial teman virtual melalui media sosial instagram pada remaja akhir*, Vol.06, 01 Januari 2018

³ Sepasi Whatever, *6 Challenge yang memebuat pelakunya meninggal dunia*
<https://www.youtube.com/watch?v=IzZ2BRTsgYg> di akses Pada tanggal 28 Desember 2018 Pukul 15:00 WIB

momo dan blue challenge yaitu cara kerjanya seorang anak/ remaja di beri sebuah tantangan yang tugasnya memaksa penggunanya menuruti sebuah perintah secara berantai dengan cara kita dapat menghubungkan dengan hal tersebut melalui nomor khusus. Nomor khusus ini mulia banyak tersebar melalui akun *whatsapp* dan *Facebook*. Karena mudahnya dapat penyebaran tersebut yang isinya adalah memaksa diri kita sendiri (pengguna) untuk mengakhiri hidupnya, ketika hal tersebut tidak dilakukakan akan ada sebuah kutukan bagi penggunanya. Diluar negeri tepatnya di argentina dikabarkan ada korban akibat permainan ini, seorang anak meninggal dengan keadaan gantung diri, dan setelah ditelusuri dalam *history chat whatsapp* anak tersebut merekam apa yang dilakukakan yaitu dengan menyiksa dirinya, pesan yang terdapat dalam *chat* ini berupa sebuah ancaman, berupa ajakan untuk membunuh dirinya dengan melakukakan hal yang tak semestinya. Begitu juga dengan *blue whale* diberitakan bahwasannya banyak remaja yang melakukakan *challenge* tersebut. Faktor teman sebaya dalam hal ini juga sangat berpengaruh, sebab banyak informasi yang anak dapat secara cepat namun kurang mengetahui akan dampak yang akan terjadi apakah mengarah pada hal positif atau mungkin akan berdampak negatif.

Ini adalah ancaman bagi tumbuh kembang seorang anak, karena terkadang seorang anak hanya dapat menerima informasi tanpa mengkaji ulang apakah hal tersebut berakibat baik atau buruk. Ketika telah berurusan dengan permainan tersebut seorang anak (pengguna) harus memiliki rasa sadar yang tinggi dan fikiran yang jernih sebab ketika kita dalam keadaan fikiran kosong dan mudah terpengaruh maka akibat yang timbul adalah pada diri anak-anak itu sendiri.

Artinya remaja adalah sasaran bagi *momo, blue whale dan cyber urban challenge* dan sejenis *challenge* yang lain, sebab pada usia remaja rasa ingin tahu dan mudah terpengaruh

dengan keadaan serta rasa gengsi ketika tidak mengikuti perkembangan zaman. Untuk itulah peran orang tua sangat di butuhkan dalam hal mengetahui dunia anak di luar keluarga. Selain itu penanaman agama dalam hal ahlaq harus di tanamkan secara baik. Dampak yang di timbulkan beragam pada anak/remaja seperti mereka akan cenderung bermain ponsel dan enggan meluangkan waktu bersama keluarga, bahkan terkadang prestasi mereka dalam belajar juga menurun ketika fokus mereka adalah ponsel dan internet, namun hal tersebut juga bisa diantisipasi oleh kedua orangtua dengan cara memberikan jam atau waktu tertentu kepada anak agar bermain ponsel, pemberian waktu di fungsikan agar ada sebuah dinding pemisah anak dengan kemungkinan ketergantungan. Atau terus awasi anak dalam segala bentuk perkembangan yang dia lakukan, bisa juga sebagai orangtua masa kini mengantisipasi dengan memiliki akun yang sama dengan orangtua, sehingga dapat memantau akan dunia anak dengan dunia media sosial mereka. Karena itu penulis mengambil tema. Tak dapat di pukul rata akan dampak negatif yang timbul dari sebuah game, sebenarnya juga ada berjuta manfaat yang bisa di ambil seperti seorang anak akan belajar menyusun strategi dalam sebuah permainan, akan mudah memahami dengan banyak bahasa dan menjadi obat penghilang penat dan kebosanan seorang anak dengan dunai sekolah dan tugas. **“Analisis Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku dan pola fikir remaja perspektif psikologi dan *Fiqh Hadhonah* (Studi Kasus Momo, Blue Whale dan Cyber Urban Challenge)**

B. Rumusah Masalah

Berpijak pada latar belakang masalah yang telah penulis paparkan diatas, maka pembatasan objek bahasan dalam proposal skripsi ini perlu dilakukan. Hal ini bertujuan untuk

mengarahkan pembahasan agar terfokus pada permasalahan yang diangkat. Untuk itu secara umum objek bahasan atau permasalahan tersebut dapat penulis rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *momo*, *blue whale* dan *cyber urban challege* terhadap pola pikir dan Perilaku remaja?
2. Bagaimana tinjauan Psikologi terhadap penggunaan *momo*, *blue whale* dan *cyber urban challege*?
3. Bagaimana tinjauan Fiqh Hadhonah terhadap pengaruh penggunaan *momo*, *blue whale* dan *cyber urban challege* terhadap pola pikir dan Perilaku remaja?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dikemukakan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui fenomena *momo*, *blue whale* dan *cyber urban challege* terhadap pola pikir dan Perilaku remaja.
2. Untuk menganalisis fenomena *momo*, *blue whale* dan *cyber urban challege* terhadap pola pikir dan Perilaku remaja dalam Perspektif Psikologi.
3. Untuk menganalisis fenomena penggunaan *momo*, *blue whale* dan *cyber urban challege* terhadap pola pikir dan Perilaku remaja dalam perspektif *Fiqh Hadhonah*.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Dengan penelitian ini maka diharapkan hasil yang di capai dapat digunakan sebagai tambahan wawasan atau khazanah ilmiah yang dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti berikutnya, terutama terkait dengan “Analisis Penggunaan Media Sosial

terhadap Perilaku dan Pola Fikir Remaja Perspektif Psikologi dan *Fiqh Hadhonor* (Studi Kasus *Momo*, *Blue Whale* dan *Cyber Urban Challenge*)

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian dapat berguna sebagai:

- a) Sebagai bahan referensi bagi beberapa praktisi atau mahasiswa secara umum, khususnya praktisi dan mahasiswa di bidang hukum.
- b) Sebagai rujukan masyarakat umum tentang pengaruh *challenge* untuk anak.
- c) Pegangan bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian dalam bidang psikologi dan *Fiqh hadhonor* atau yang memiliki kaitannya dengan penelitian ini.

3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan penelitian bagi penulisan karya ilmiah sekaligus untuk pengetahuan dan menambah wawasan mengenai dampak dari Penggunaan *Momo Blue Whale* dan *Cyber Urban Challenge* terhadap perilaku dan pola pikir remaja perspektif psikologi dan *fiqh hadhonor*.

E. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Media Sosial

Menurut Andreas Kaplan dan Haenein mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi Web.2.0 menjadi platform dasar media sosial. Media sosial ada dalam berbagai bentuk yang berbeda, termasuk social network, forum internet, weblogs,

social blogs, micro blogging, wikis, podcats, gambar,video,rating dan bookmark sosial. Menurut kaplan dan Haenlein ada 6 jenis media sosial: proyeksi kolaborasi (Misalnya,Wikipedia), Blog dan Microblogs (Misalnya, Twitter), Komunitas Konten(Misalnya, Youtube), Situs Jaringan Sosial (Misalnya, Facebook, Instagram) Virtual Game (Misalnya World of Warcraft) dan virtual Sosial (Misalnya, Second Life)⁴

b. Perspektif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perspektif yaitu melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (Panjang, Lebar, dan tinggi) atau sudut pandang atau pandangan.⁵

c. Perilaku

Menurut walgito perilaku atau aktivitas-aktivitas disini adalah dalam pengertian yang luas, yaitu meliputi perilaku yang Nampak (*overt behavior*) dan juga perilaku yang tidak Nampak (*iert behavior*).

d. Pola fikir

Pola pikir atau *mindset* sekumpulan kepercayaan (*belief*) atau cara berfikir yang dapat memengaruhi perilaku dan sikap seseorang yang akhirnya akan dapat menentukan level keberhasilan hidupnya.

e. Hadhonah

Hadhonah berasal dari bahasa Arab yang mempunyai arti antara lain: memelihara, mendidik, mengatur, mengurus segala kepentingan atau urusan anak-anak yang belum *muwayyis*. *Hadhonah* menurut bahasa, berarti meletakkan sesuatu di dekat

⁴ Gusti Ngurah Aditya Lesmana, Tesis:*Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachement* (Studi:Pt. XI Axiata), Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia), hal. 10

⁵ <http://kbbi.web.id/perspektif> diakses pada tanggal 28 Agustus 2018 pukul 07:00 WIB

tulang rusuk atau pangkuan.⁶ dalam kajian fiqh *hadhonah* yaitu memelihara seorang anak yang belum mampu hidup mandiri yang meliputi pendidikan dan segala sesuatu yang di perlukan baik dalam bentuk melaksanakannya maupun dalam bentuk menghindari sesuatu yang merusaknya.⁷

f. Psikologi

Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari perilaku manusia dalam hubungan dengan lingkungannya.⁸

2. Penegasan Operasional

Secara operasional yang di maksud dengan analisis penggunaan media sosial terhadap ahlak dan pola pikir remaja perspektif psikolog dan *hadhonah* (fenomena *momo, blue whale , cyber urban challenge*) adalah mengkaji lebih dalam mengenai pandangan *hadhonah* dan psikolog mengenai adanya fenomena *momo, blue whale , cyber urban challenge* terhadap pola pikir dan perilaku remaja.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Tujuannya yaitu untuk memastikan ke orisinalitas dari hasil penelitian ini serta sebagai salah satu kebutuhan ilmiah yang berguna untuk memberikan batasan serta kejelasan informasi yang telah di dapat. Adapun hasil-hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian yaitu tentang media Sosial, diantaranya sebagai berikut:

⁶ M.A Tihami dan Sohari Sahrani, *Fikh Munakahat*.(Jakarta: Rajawali Pres, 2010), hal. 215

⁷ Zainuddin Ali, *Hukum Perdata Islam di Indonesia*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2006), hal. 67

⁸Sarlito w sarwanono, *Pengantar psikologi umum* (jakarta: Rajawali Pers Pt Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 6-7

Berdasarkan hasil penelitian yang dilahkukan oleh anang sugeng cahyono dimana melahkukan penelitian mengenai “*Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia*”. Di dalam penelitian ini membahas tentang dampak dari media sosial secara umum belum menggambarkan secara lebih luas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilahkukan oleh Heru Wahyu Pamungkas, S.Sos,M.Si mengenai “*Interaksi orang tua dengan anak dalam menghadapi tehnologi komunikasi internet (studi pada SMA Rahadi Usman)*”. Di dalam penelitian ini lebih fokus pada peran orangtua secara umum dalam menghadapi perkembangan remaja dari sikap, perilaku, dan solusi menghadapi dunia sekarang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilahkukan oleh Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra *Faktor-Faktor yang memngaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di MA Al-Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016*” Lampung IAIN Raden Intan Lampung Di dalam penelitian ini lebih menggambarkan secara jelas pengaruh media sosial dalam kehidupan anak, serta menjelaskan beberapa faktor yang memang begitu penting dalam melihat dan memantau perkembangan seorang remaja. Sehingga peneliti menjadikan skripsi ini menjadi rujukan karena kompetensi dari skripsi ini lumayan bagus. Dan skripsi dari Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra adalah skripsi yang sedikit sangat menggambarkan mengenai apa yang di inginkan penulis skripsi.

Namun di dalam penulisan ini yang menjadi pokok utama adalah lebih fokus pada pola asuh anak secara psikologi dan secara *fiqh hadhonah* mengenai fenomena yang sedang begitu sering terjadi yaitu dengan banyaknya *challage*.

G. Metode Penelitian

Sebuah penelitian ilmiah diwajibkan adanya metode tertentu untuk menjelaskan objek yang menjadi kajian. Supaya mendapatkan hasil yang tepat sesuai dengan rumusan masalahnya. Hal ini dimaksudkan untuk membatasi gerak dan batasan dalam pembahasan ini agar tepat sasaran. Untuk mendapatkan hasil yang optimal dan obyektif dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode penelitian yang dianggap sesuai dengan tipe penelitian yang akan dibahas, mengingat tidak semua metode bisa digunakan dalam satu bahasan. Adapun penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pustaka atau disebut juga *library research*, yaitu suatu penelitian yang sumber datanya dari data-data literatur yang relevan berkaitan dengan pokok permasalahan yang diteliti. Hampir semua penelitian memerlukan studi pustaka. Walaupun sering dibedakan antara riset kepustakaan dan riset lapangan, keduanya tetap memerlukan penelusuran pustaka. Perbedaan utamanya hanya terletak pada fungsi, tujuan dan atau kedudukan studi pustaka dalam masing-masing riset tersebut. Dalam riset pustaka, penelusuran pustaka lebih dari sekedar melayani fungsi-fungsi persiapan kerangka penelitian, mempertajam metodologi atau memperdalam kajian kajian teoritis. Riset pustaka dapat sekaligus memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya tanpa melakukan riset lapangan.⁹

2. Pendekatan Penelitian

⁹ Kementerian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, *Pedoman Penyusunan Skripsi*. (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014), hal. 31

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian, maka metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan yuridis normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder belaka.¹⁰ Adapun maksud penggunaan metode pendekatan yuridis normatif dalam penelitian ini adalah disamping meneliti bahan-bahan pustaka yang ada (buku, majalah, surat kabar, media, internet, hasil penelitian yang diterbitkan dan lain-lain bahan tertulis) juga melihat kasus-kasus yang berkembang dimasyarakat sebagai bahan pelengkap. Metode pendekatan ini akan dipraktekkan dengan meneliti data atau bahan-bahan pustaka yang ada dan didalamnya membahas data yang berkaitan tentang Fenomena *Momo*, *Blue whale* dan *Cyber urban Challenge* yang berpengaruh pada pola fikir dan perilaku remaja serta upaya dalam mengantisipasi fenomena yang terjadi dalam masyarakat tersebut.

3. Sifat penelitian

Dalam penelitian ini penyusunan menggunakan tipe penelitian Deskriptif analitis, yang mana metode ini dipakai untuk menggambarkan suatu kondisi atau keadaan yang sedang terjadi atau berlangsung yang tujuannya agar dapat memberikan data seteliti mungkin mengenai objek penelitian sehingga mampu menggali hal-hal yang bersifat ideal, kemudian dianalisis berdasarkan teori hukum atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.¹¹ Dengan memberikan gambaran jelas dan sistematis, mengenai *Momo*, *Blue whale* dan *cyber urban challenge* yang berpengaruh pada pola fikir dan perilaku remaja serta upaya dalam mengantisipasi fenomena yang terjadi dalam masyarakat tersebut.

¹⁰ Soejono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1990), hal. 13

¹¹ Zaenudin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), hal. 223.

4. Sumber data

Sumber data yang akan dijadikan dalam penelitian ini bersifat kepustakaan, diambil dari dokumen kepustakaan seperti buku-buku, majalah, kitab-kitab, transkrip percakapan di media sosial dan berbagai literatur lainnya yang sesuai dengan penelitian ini, agar mendapat data yang konkret serta ada kaitannya dengan masalah di atas. Adapun sumber data sekunder yang digunakan yaitu:¹²

a. Bahan hukum primer

Berita yang menyebar di media sosial mengenai *Momo*, *Blue whale* dan *Cyber urban challenge* sebagai sumber primer dan juga Al Qur'an dan Hadis

b. Bahan hukum sekunder

Bahan yang menjelaskan terkait dengan bahan hukum primer. Seperti, buku-buku hukum, jurnal-jurnal hukum, kitab fikih, pendapat para ahli dan termasuk data-data atau dokumen dari internet.

c. Bahan non hukum

Buku-buku, majalah, kitab-kitab, dan berbagai literatur lainnya seperti kamus ataupun ensiklopedia.

5. Teknik Pengumpulan Data

Sebagai penelitian kepustakaan, maka pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode dokumentasi. Dengan demikian laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Metode dokumen adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan

¹² Burhan Ashofa, *Metode penelitian Hukum*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hal. 103-104

menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik atau transkrip percakapan.¹³

Dalam hal ini peneliti akan mendokumentasikan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena *Momo*, *Blue whale* dan *cyber urban Challenge* yang berpengaruh pada pola pikir dan perilaku remaja serta upaya dalam mengantisipasi fenomena yang terjadi dalam masyarakat tersebut

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga ditemukan tema dan dirumuskan. Semua data yang telah terkumpul, baik primer maupun sekunder diklasifikasi dan dianalisis sesuai dengan sub bahasan masing-masing. Selanjutnya dilakukan telaah mendalam atas karya-karya yang memuat objek penelitian dengan menggunakan content analisis, yakni suatu teknik sistematis untuk menganalisis isi pesan dan mengolahnya dengan tujuan menangkap pesan yang tersirat dari beberapa pertanyaan. Selain itu, analisis isi juga berarti mengkaji bahan dengan tujuan spesifik yang ada dalam benak peneliti.

a. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif adalah usaha untuk mengumpulkan dan menyusun suatu data kemudian dilakukan analisis terhadap data tersebut. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dokumen dan bukan angka-angka. Data yang disusun dalam penelitian ini mengenai fenomena *Momo*, *Blue whale* dan *cyber urban challenge* yang berpengaruh pada pola pikir dan perilaku remaja serta upaya dalam mengantisipasi fenomena yang terjadi dalam masyarakat tersebut.

¹³ Lexy. J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hal. 103

b. Content analysis /analisis isi

Tekhnik analisis data dimana data deskriptif hanya dianalisis menurut isinya dan karena itu analisis macam ini juga disebut analisis isi. Di dalam analisis isi mencakup prosedur-prosedur khusus untuk memproses data ilmiah dengan tujuan memberikan pengetahuan, membuka wawasan baru dan menyajikan fakta. Teknik ini digunakan untuk sebuah pertimbangan dalam perumusan masalah, yaitu peneliti ingin mengetahui bagaimana fenomena *Momo*, *Blue whale* dan *cyber urban challage* yang berpengaruh pada pola fikir dan perilaku remaja serta upaya dalam mengantisipasi fenomena yang terjadi dalam masyarakat tersebut. Selain itu digunakannya analisis isi dalam penelitian ini untuk meneliti berbagai macam sumber buku yang berhubungan dengan *Momo*, *Blue whale* dan *cyber urban challage* yang berpengaruh pada pola fikir dan perilaku remaja termasuk di dalamnya adalah fatwa dan pendapat para ulama, sehingga dapat diambil kesimpulan tentang pembahasan tersebut.

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Untuk memberikan gambaran yang utuh dan terpadu atas hasil penelitian ini, maka sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam enam bab. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Bab pertama, berisi pendahuluan untuk menghantarkan pembahasan skripsi secara menyeluruh dan sistematis. Bab ini terdiri dari delapan sub bab: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, penegasan istilah, penelitian terdahulu, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, berisi tinjauan umum berisi dari beberapa pembahasan tentang Psikologi dan *Fiqh Hadhonah* dan juga gambaran mengenai hiburan secara umum.

Bab tiga adalah kajian pustaka yang berisi tentang yang pertama yaitu deskripsi tentang fenomena *Momo*, *Blue Whale* dan *Cyber Urban Challenge* terhadap pola pikir dan perilaku remaja di ambil dari segi psikologi dan *fiqh hadhonah* yang di bagi menjadi sub bab. Yakni pengaruh *Momo*, *Blue Whale* , *Cyber Urban Challenge* terhadap pola pikir dan perilaku remaja, Pengertian, faktor penyebab terjadinya perubahan pola pikir dan perilaku serta temuan terbaru terhadap fenomena tersebut.

Bab keempat, berisi tentang pandangan Psikologi terkait fenomena *Momo*, *Blue Whale* *Cyber Urban Challenge* terhadap pola pikir dan perilaku remaja.

Bab kelima berisi tentang pandangan *Fiqh Hadhonah* terkait fenomena *Momo*, *Blue Whale* *Cyber Urban Challenge* terhadap pola pikir dan perilaku remaja.

Bab keenam adalah merupakan penutup, yang terdiri dari kesimpulan hasil penelitian dan saran.