

**RELIGIUSITAS REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE
(Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan)**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Bimbingan Konseling Islam

OLEH:

ZEMI SULASTRI

NIM.1711320026

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
JURUSAN DAKWAH
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2021 M/1442**

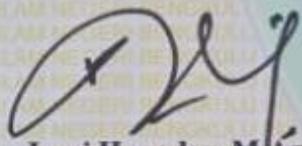
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama: Zemi Sulastri, NIM. 1711320026 yang berjudul: "Religiusitas Remaja Yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan". Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Jurusan Dakwah, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Skripsi ini telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, sudah layak untuk diujikan dalam sidang munaqasah/skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.

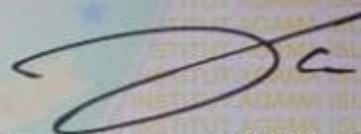
Bengkulu, 23 Juni 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

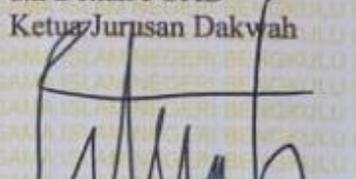


Jonsi Hunadar, M.Ag
NIP. 197204091998031001



Hermi Pasmawati, M.Pd. Kons
NIP. 198705322015032005

Mengetahui
a.n Dekan FUAD
Ketua Jurusan Dakwah



Rini Fitri, S.Ag., M.Si
NIP. 197510132006042001



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)31276, 31171 Fax (0736) Bengkulu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama: Zemi Sulastri, NIM.1711320026, yang berjudul: “Religiusitas Remaja Yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan)”. Telah diuji dan dipertahankan di depan tim Sidang Munaqasah Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada:

Hari : Senin

Tanggal : 12 Juli 2021

Dinyatakan **LULUS** dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Ilmu Dakwah Prodi Bimbingan dan Konseling Islam.

Bengkulu, Agustus 2021

Dekan



Dr. Suhirman, M.Pd

NIP. 196802191999031003

Tim Sidang Munaqasyah

Ketua

Jonsi Hunadar, M. Ag
NIP. 197204091998031001

Sekretaris

Hermi Pasmawati, M.Pd. Kons
NIP. 198705322015032005

Penguji I

Dr. M. Ridho Syabibi, M. Ag
NIP. 196807272002121002

Penguji II

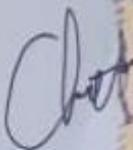
Triyani Pijastuti, MA. Si
NIP. 198202102005012003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi dengan judul **Religiusitas Remaja Yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus Didesa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan)** adalah asli dan belum diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di IAIN Bengkulu maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran atau rumusan diri sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Didalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain. Kecuali kutipan tertulis dengan jelas dan tercantum sebagai acuan didalam naskah dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 30 Juni 2021
Mahasiswa yang menyatakan




Zemi Sulasti
1711320026

MOTTO

Man Jadda, Wajadaa

**“Barang Siapa Yang Bersungguh- Sungguh,
Maka Ia Akan Berhasil”**

**“Hidup Ini Seperti Secangkir Kopi, Dimana Pahit Dan Manis Melebur Bertemu
Dalam Kehangatan, Sehingga Bertemu Kebahagiaan”
(Zemi Sulastri)**

PERSEMBAHAN

Setiap langkah yang telah kutempuh dalam pengerjaan skripsi ini tidak pernah lepas dari campur tangan mu ya Allah, oleh itu kupersembahkan kepada mu dengan segala harapku semoga Engkau benar-benar mengizinkan karya tulis ini, dan kupersembahkan karya tulis ini kepada semua pihak yang mendukung dan membantu penulis meraih cita-cita:

- ❖ Ayahku Mihuan lelaki terbaik dalam hidupku, yang selalu memberikan pelajaran banyak hal, melakukan banyak hal untuk memenuhi semua kebutuhan, serta teladan baikku. Ibuku Suhalti Azmi wanita tegar, lemah lembut, penyabar, penyanggah dan selalu mendukung dan memberikan perhatian yang sangat luar biasa, serta doa-doa untuk keberhasilanku.
- ❖ Keluarga dan kerabatku yang tidak pernah berhenti memberikan perhatian, dukungan serta motivasi untukku.
- ❖ Pembimbing skripsiku bapak Jonsi Sunadar, M. Ag dan Ibu Fermi Pasmawati, M.Pd Kons yang sangat luar biasa baik dan sabar dalam membimbingku menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Almamater IAIN Bengkulu yang menjadi identitas kebanggaanku.
- ❖ Sahabatku yang selalu hadir memberikan semangat dalam pembuatan skripsi ini.
- ❖ Sahabat perjuanganku selama dibangku perkuliahan terutama mahasiswa RKI kelas A.
- ❖ Keluarga besar Kosan Putri yang selalu memberikan dukungan dan memberikan semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

ABSTRAK

Zemi Sulastri, Juni 2021, nim 1711320026, Religiusitas Remaja Yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan), Bimbingan dan Konseling Islam, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang religiusitas remaja yang kecanduan game online dengan dibatasi pada aspek keyakinan (*the ideological*), aspek peribadatan atau praktek agama (*the ritualistic*), aspek *feeling* atau penghayatan (*the experiential*), aspek pengetahuan agama (*the intellectual*), dan aspek *effect* atau pengalaman (*the consequential*). Serta bentuk-bentuk game online yang dimainkan oleh para remaja. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pemilihan informan yang digunakan adalah *purposive sampling*, terdiri dari 10 remaja yang kecanduan game online dan informan pendukung yaitu 10 orang tua remaja. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan: Pada penelitian ini terdapat bentuk-bentuk permainan yang dimainkan oleh remaja yaitu permainan *Free Fire* (FF) dan *Mobile Legends* (ML). sedangkan religiusitas remaja yang kecanduan game online dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu; Aspek keyakinan (*the ideological*) ; dalam aspek ini remaja masih memiliki keyakinan kepada Allah akan tetapi mereka tidak melaksanakan ibadah. Aspek peribadatan atau praktek agama (*the ritualistic*); masih kurang memiliki kesadaran akan beribadah kepada Allah. Aspek *feeling* atau penghayatan (*the experiential*); mereka masih merasa tersentuh apabila mendengarkan suara ayat suci Al-Qur'an. Aspek pengetahuan agama (*the intellectual*); tatacara dalam melaksanakan shalat masih dikategorikan belum benar. Aspek *effect* atau pengalaman (*the consequential*); terlihat bahwa sosialisai dan komunikasi mereka dengan lingkungan sekitar kurang baik.

Kata Kunci: Religiusitas, Remaja, Game Online

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan)**”. Sholawat serta salam dicurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Adapun proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag, M.H, selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi untuk dapat menempuh pendidikan.
2. Dr. Suhirman, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah IAIN Bengkulu.
3. Rini Fitria, S.Ag., M.Si, selaku Ketua Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah IAIN Bengkulu yang telah memberikan pembelajaran.
4. Asniti Karni, M.Pd. Kons, selaku Ketua Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam, sekaligus Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan dan semangat.

5. H. Jonsi Hunadar, M.Ag, selaku pembimbing I yang selalu memberikan dukungan dan arahan dalam membimbing skripsi ini.
6. Hermi Pasmawati, M.Pd., Kons selaku pembimbing II yang sangat menginspirasi, serta membimbing dengan penuh ketelitian dan kesabaran.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Dakwah IAIN Bengkulu yang telah mengajar dan membimbing dengan penuh keikhlasan.
8. Staf dan Karyawan Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah, yang sudah banyak membantu dengan penuh keikhlasan.
9. Kedua orang tuaku, Bapak Mihuan dan Ibu Suhalti Azmi yang telah berjuang keras mendidik dan memperjuangkan masa depanku.
10. Teman seperjuangan BKI angkatan 2017, yang sudah menemani perjuangan ini hingga selesai dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dari segi isi, penyusunan maupun teknik penulisan karena keterbatasan pengetahuan penulis. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun diri pembaca demi kesempurnaan skripsi ini dan perbaikan-perbaikan dimasa akan datang.

Penulis

Zemi Sulastri
1711320026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Penelitian	9
C. Batasan Masalah Penelitian	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Kegunaan Penelitian	10
F. Kajian Terhadap Penelitian Terdahulu.....	11
G. Sistematika Penulisan Skripsi.....	13
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Religiusitas Remaja	
1. Religiusitas	15
2. Pengertian Remaja	17
3. Pengertian Religiusitas Remaja	19
4. Ciri-Ciri Individu Religiusitas	21
5. Fungsi Religiusitas	24
6. Faktor yang Mempengaruhi Religiusitas Remaja	27
7. Unsur-Unsur Religiusitas	28
8. Kehidupan Religiusitas Pada Remaja	33

B. Game Online

1. Pengertian Game Online	34
2. Sejarah Game Online	36
3. Jenis-Jenis Game Online	37
4. Aspek Positif dan Negatif Game Online	38
5. Kecanduan Game Online	42
6. Ciri-Ciri Remaja Kecanduan Game Online	43
7. kreteria Durasi Waktu Remaja Bermain Game Online	45
8. Aspek-Aspek Kecanduan Game Online	46
9. Dampak Kecanduan Game Online	48

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	50
B. Penjelasan Judul	51
B. Waktu Dan Lokasi Penelitian	52
C. Subjek/Informan Penelitian	52
D. Sumber Data	53
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Teknik Analisis Data	56
G. Teknik Keabsahan Data	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	57
B. Profil Informan Penelitian	65
C. Hasil Penelitian	73
D. Pembahasan Hasil Penelitian	104

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	113
B. Saran	114

DAFTAR PUSTAKA115

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Selali Kecamatan Pino Raya ...	62
Tabel 4.2 Sarana Dan Prasarana Desa Selali Kecamatan Pino Raya	63
Tabel 4.3 Mata Pencarian Masyarakat Desa Selali Kecamatan Pino Raya.....	64
Tabel 4.5 Profil Informan Penelitian	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Wawancara Dengan Remaja Yang Kecanduan Game Online

Lampiran 2: Pedoman Wawancara Dengan Orang Tua

Lampiran 3: Dokumentasi Penelitian

Pengesahan Judul

Bukti Seminar Proposal

Lembar Halaman Pengesahan

Surat Penunjukan Pembimbing

Lembar Halaman Pengesahan Pembimbing

Surat Izin Penelitian

Surat Balasan Penelitian

Bukti Hadir Sidang Monaqosah

Kartu Bimbingan

Cek Plagiasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan informasi semakin canggih di masa sekarang, internet memang memberikan banyak manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Selain itu, internet banyak menyuguhkan penawaran-penawaran menarik serta beraneka ragam jenis sehingga menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya.¹

Berkat teknologi yang dikenal dengan nama internet, hampir semua kebutuhan manusia dapat diselesaikan, mulai dari pemenuhan kebutuhan sehari-hari, bersosialisasi, mencari informasi sampai kepada pemenuhan kebutuhan hiburan.² Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, perkembangan game online juga tidak lepas dari perkembangan teknologi jaringan komputer.

Perkembangan game online merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil "*small local network*" sampai menjadi internet.³ Berbagai jenis game online bisa diakses oleh para pengguna

¹Adiningtyas Wahyuni Sri, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The Role Of Teachers In Overcoming Addiction To Online Games)", *Jurnal KOPASTA* Vol 4 (1), (2017), hlm. 28-29.

²Siti Nurina Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj, "*Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja*", Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, Psikologi Perkembangan Indonesia, Vol 1(1), (2017), hlm 280.

³Prasetiawan Hardi, "*Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction*", *Jurnal: Gidena | Journal of Guidance and Counselin* Vol 6 (1), (2016), hlm. 29.

smartphone melalui *playstore* atau *googleplay*. Selain itu, peminatnya tidak tanggung-tanggung mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.⁴

Dikutip dari penelitian Siti Nurina Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj yang menyatakan bahwa Semakin banyaknya jumlah penggunaan internet di Indonesia membawa kepada konsekuensi meningkatnya kecanduan terhadap internet terbesar atau yang dikenal dengan istilah *internet addiction*.⁵ Selain itu, Di Indonesia pengguna internet terbesar adalah remaja dengan rentang usia 15-24 tahun dengan kisaran rentang prosentase 26,7% - 30%.

Selain itu berdasarkan hasil data *American Medical Association* menunjukkan bahwa di Amerika pada tahun 2007 hampir 90% remaja di Amerika memainkan game online dan lebih dari 5 juta remaja mengalami adiksi game online, kemudian di Cina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami adiksi game online. Di Indonesia sendiri terdapat 63 juta orang atau 24,23% dari total populasi masyarakat Indonesia menggunakan internet dan 50% dari total populasi yang menggunakan internet ada di kalangan pelajar atau remaja.

Kemudahan dalam mengakses internet tidak selamanya berdampak positif. Hampir 80% remaja berusia 10-19 tahun yang tersebar di 11 provinsi di Indonesia kecanduan internet, dan sebagian besar remaja menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak semestinya. 24% mengaku menggunakan internet

⁴Adijanti Marheni Dan Ni Putu Arika Mulyasanti Pande, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta", *Junal Psikologi Udayana* Vol 2 (2), (2015), hlm. 164.

⁵Siti Nurina Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj, Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja", *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, Psikologi Perkembangan Indonesia*, Vol 1(1), (2017), hlm. 281.

untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal, 14% mengakses konten pornografi, dan sisanya untuk game online dan kepentingan lainnya.

Menurut Sri Wahyuni Adiningtiyas dalam penelitiannya menyatakan bahwa produk teknologi yang sedang marak dan heboh di kalangan anak-anak dan remaja pada saat ini adalah *video game* dan *game online*. *Video games* yang terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi *Nintendo*, *Sega*, dan *Game Online*, dan yang sedang menjadi *trend* beberapa tahun belakangan ini terutama di kalangan remaja yaitu *game online*. *Game online* digunakan sebagai hiburan bahkan untuk mendapatkan rasa kesenangan bagi diri sendiri.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online *via internet*. *Game online via internet* yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. *Game online* tentu mempunyai daya tarik di mata pecinta game, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Layaknya dunia nyata mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan melalui dunia virtual atau maya.

Pada saat ini, bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas *game online* di rumahnya, kini tersedia warung-warung internet (*warnet*) yang menyediakan fasilitas *game online* kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk bermain game dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan remaja menjadi kecanduan.

Dalam memainkannya terkadang seseorang remaja tidak mengenal batas waktu sehingga seringkali lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal-hal yang lebih bermanfaat. *Game online* memiliki kecenderungan membuat pemainnya tertarik berlama-lama di depan komputer hingga melupakan waktu belajar, waktu makan, waktu tidur, dan melupakan hubungan dengan lingkungan di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya.

Salah satu bahaya yang dikhawatirkan dari kecanduan bermain game online adalah berkurangnya waktu remaja untuk bersosialisasi dan bermain dengan teman-teman sebayanya secara langsung.⁶ Selain itu, Pengaruh negatif akibat keseringan bermain game online dapat berdampak buruk bagi hubungan seseorang remaja terutama hubungannya dengan keluarga akan menjadi renggang karena waktu yang digunakan untuk berkumpul bersama menjadi jauh berkurang, sehingga seseorang menjadi terisolir dari teman-teman dan keluarganya.⁷

Kemudian seseorang akan sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran di sekolah karena terus menerus memikirkan game online yang mereka senangi. Serta efek yang sangat berdampak buruk bagi remaja yang kecanduan *game online* yaitu terhadap tingkat kereligiusitasnya. Perkembangan Religiusitas pada masa remaja merupakan kelanjutan perkembangan Religiusitas pada masa kanak-kanak sehingga diperlukan adanya upaya pendampingan baik dari orang

⁶Khabibur Rohman, "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online", *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol 2(1), (2019), hlm. 158.

⁷Prasetiawan Hardi, "Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction", *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling* Vol 6 (1), (2016), hlm. 30.

tua maupun dari guru hal itu harus dilakukan dikarenakan pada masa tersebut remaja masih tahap mengembangkan pola pikir.

Sehingga dapat mempengaruhi penilaiannya terhadap sesuatu termasuk dalam melaksanakan nilai-nilai religiusitas, apabila remaja tidak mampu melaksanakan nilai-nilai religiusitas secara baik maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja dalam segala hal mulai dari ketaatan dalam menjalankan kegiatan ibadah seperti sholat lima waktu, puasa, mengikuti kajian majelis taklim dan kegiatan-kegiatan agamaan yang diselenggarakan oleh Remaja Masjid (Risma). Selain ketaatan dalam menjalankan ibadah ketaatan sebagai seorang pelajar juga akan terabaikan di mana remaja sudah mulai enggan untuk datang kesekolah dengan tepat waktu, mengikuti pelajaran secara baik dan tertib dan enggan untuk selalu menuntaskan atau mengerjakan tugas dari guru ataupun pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru kepada dirinya.

Sebagai seorang remaja maka harus memiliki religiusitas yang tinggi hal itu dikarenakan semakin tinggi religiusitas remaja maka akan seorang remaja akan semakin taat untuk menjalankan semua perintah-Nya dan menjauhi semua apa yang di larang serta perilaku sehari-hari yang dilakukan yang mencerminkan ajaran agamanya hal itu yang membuat apabila religiusitas seorang remaja tinggi maka seorang remaja tersebut akan merasa tenang hal itu terjadi dikarenakan kebutuhan rohaniah selalu terpenuhi.

Keterlibatan remaja dalam kegiatan-kegiatan keagamaan diharapkan dapat berpengaruh baik terhadap tingkat religiusitas remaja. Tingkat religiusitas yang tinggi pada remaja ditunjukkan dalam perilaku yang sesuai dengan ajaran

agama yang dianutnya karena memandang agama sebagai tujuan hidupnya sehingga remaja berusaha menginternalisasikan ajaran agamanya dalam perilaku sehari-hari. Hal tersebut dapat dipahami karena agama mendorong pemeluknya untuk berperilaku baik dan bertanggung jawab atas perbuatannya selain itu, agama selalu mendorong umatnya untuk berbuat kebajikan.

Rata-rata remaja enggan melaksanakan semua perintah agama hal itu dikarenakan remaja masih belum menjadikan agama sebagai tujuan dalam hidup. Hal tersebut yang membuat perilaku remaja yang sering bermalasan dalam menjalankan perintah dan ajaran agama serta enggan dalam menuntut ilmu agama sehingga tidak mencerminkan ajaran agama. Selain itu para remaja sering melakukan kebohongan baik itu kepada orang tua hanya untuk terpenuhinya kebutuhan yang mereka inginkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 20 September 2020 di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan, peneliti mendapatkan informasi dengan cara mengamati para remaja tersebut bahwa menurut mereka bermain *game online* itu hanya untuk mengisi waktu luang dan mencari kesibukan supaya tidak terlalu jenuh. Hal ini juga diperkuat oleh adanya masa pandemi Covid-19 yang sedang dirasakan sehingga menyebabkan seluruh aktivitas masyarakat dilakukan di dalam rumah.

Hal ini lah yang membuat para remaja merasa tambah bosan dan jenuh berada didalam rumah tanpa melakukan aktivitas apapun. Sehingga salah satu alternatif remaja untuk mengisi waktu luangnya yaitu dengan bermain *game online*. Karena menurut mereka dapat bermain *game online* sesuka mereka serta

masih berada di dalam rumah. Akibatnya remaja dapat menghabiskan waktu mereka kurang lebih 5-10 jam perhari untuk bermain *game online* tanpa memikirkan apa dampak dari bermain *game online* terlalu lama.

Selain itu terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan remaja kecanduan *game online*. Faktor internal yaitu keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi. Selain itu adanya rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di dalam rumah atau di sekolah. Kemudian ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*. Serta kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Sedangkan Faktor eksternal yaitu, adanya lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang banyak bermain *game online*. Serta kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Ada beberapa kasus yang sudah terjadi akibat terlalu lama bermain game online, salah satunya yaitu terjadi pada seorang bocah berusia 13 tahun asal Haimen, Jiangsung, Tiongkok ditemukan tewas akibat terjatuh dari lantai empat apartemennya. Insiden ini terjadi akibat bocah tersebut sangat terobsesi dengan permainan *Mobile Popular Plyayer Unknown's Battlegrouns* atau sering disebut dengan PUBG.

Hal ini karena para pemain dapat mengendalikan karakternya untuk berlari-lari, dengan menembak orang lain, dengan cara melompat dari bangunan tanpa terluka atau meninggal. Ini bukan lah kasus yang pertama yang terjadi di Tionghoa, sebelumnya sudah terjadi insiden di Tionghoa dimana seorang anak laki-laki mendorong ayahnya yang sedang menuruni tangga karena tak ingin bermain PUBG dengannya.

Selain itu terjadi juga pada pria yang berusia sekitar 42 tahun ia mengalami Stroke akibat bermain game online selama 50 jam. Kejadian yang di alami oleh pria tersebut terdapat di daerah Shenzhen, Tiongkok. Insiden yang mengejutkan pengunjung warnet ini berawal ketika penjaga warnet mencurigai keberadaan pria tersebut. Si penjaga memperhatikan pria itu tak beranjak dari tempat duduknya selama dua hari berturut-turut. Setelah diperiksa ternyata penjaga warnet mendapati pria tersebut dengan kondisi yang memperhatikan dimana ia tiak bisa menggerakkan anggota badan dan bicaranya juga tidak jelas. Akibatnya ia harus dibawa ke rumah sakit untuk mendapatkan perawatan.

Berdasarkan hasil latar belakang masalah dan hasil observasi maka peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan dengan judul “**Religiusitas Remaja yang Kecanduan *Game Onile* (Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan)**”.

B. Rumusan Penelitian

Berdasarkan hasil latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk-bentuk game online yang dimainkan remaja di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan?
2. Bagaimana religiusitas remaja kecanduan game online di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada gambaran Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan). Dalam penelitian ini peneliti membatasi usia remaja yang kecanduan *game online* yaitu remaja yang berusia mulai dari 11 tahun sampai 21 tahun. Selain itu, peneliti juga membatasi masalah pada aspek Religiusitas yaitu aspek keyakinan (*the ideological*), aspek peribadatan atau praktek agama (*the ritualistic*), aspek *feeling* atau penghayatan (*the experiential*), aspek pengetahuan agama (*the intellectual*), dan aspek *effect* atau pengalaman (*the consequential*). Pembatasan masalah ini dilakukan agar penelitian ini tidak terlalu meluas sehingga peneliti mendapatkan hasil yang maksimal.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Masalah Penelitian Ini Adalah Sebagai Berikut:

1. Untuk mengetahui apa saja bentuk-bentuk dari game online yang dimainkan remaja di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan?

2. Untuk mengetahui bagaimana religiusitas remaja kecanduan game online di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan?

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu secara Teoritis dan secara Praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis memberikan kesadaran bagi masyarakat terutama untuk orang tua dan remaja terhadap perkembangan teknologi mengenai *game online* serta dampak negatif *game online* bagi remaja sehingga tidak mengurangi Religiusitas Remaja Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan.

2. Secara praktis

- a. Bagi orangtua merupakan sebagai gambaran atau acuan terhadap anak sehingga orang tua lebih mengontrol anak-anak dalam beraktivitas terutama mengenai *game online*, ini dikarenakan dapat menurunkan nilai-nilai keagamaan seseorang anak.
- b. Bagi penulis merupakan suatu wahana untuk menambah ilmu. Selain ilmu yang didapat di perkuliahan dengan melalui penelitian mengenai religiusitas remaja yang kecanduan game online (Studi Kasus di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan).

F. Kajian Terhadap Penelitian Terdahulu

Berdasarkan telaah referensi dan kepustakaan tentang Religiusitas Remaja Yang Kecanduan *Game Online* (Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan). Berikut ini ada beberapa tulisan yang berkenaan dengan tingkat religiusitas remaja yang kecanduan *game Online*:

1. Berdasarkan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Abdi Sabil Adela, (2020), Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, “Religiusitas dan Identitas Diri (Studi Fenomenologi Pada Remaja Pecandu Game Online Di Desa Kedung Waringin)”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses kecanduan game online yang dialami informan memiliki persamaan dan perbedaan. Selain itu, gambaran religiusitas informan mengalami perubahan dari fase sebelum mengalami kecanduan ke fase selama mengalami kecanduan game online. Gambaran identitas diri informan memiliki persamaan dan perbedaan, dimana setiap informan sudah membentuk identitas diri sebagai seseorang *gamer*, akan tetapi hal itu belum terbentuk secara sempurna, masih banyak kejanggalan di dalamnya yang dirasakan oleh setiap informan dan hal itu membuat informan krisis pembentukan identitas diri yang lebih lama. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan

metode fenomenologi. Dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.⁸

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan ialah pada objek religiusitas remaja yang kecanduan game online (studi kasus di Desa Selali Kecamatan Bengkulu Selatan) yang mana objek pada penelitian ini religiusitas remaja yang kecanduan game sedangkan subjek pada penelitian ini ialah remaja yang kecanduan game online. Jadi penelitian saya hanya berfokus kepada religiusitas remaja yang kecanduan game online. Tempat penelitian juga berbeda dimana pada penelitian sebelumnya berada di Desa Kedung Waringin sedangkan penelitian saya berada di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan.

Kedua Jurnal yang ditulis oleh Asep Wahidin, Rahmat Effendi dan Komarudin Shaleh (2014), Dosen Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Bandung, dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan dimana pada penelitian sebelumnya Penelitian ini hanya memfokuskan pada beberapa aspek antara lain intensitas penggunaan jaringan sosial, proses penggunaan jejaring sosial serta dampak positif dan negatif penggunaan jejaring sosial sedangkan pada penelitian yang saya lakukan hanya berfokus kepada religiusitas remaja yang kecanduan game online.

⁸Adela Sabil Abdi, “Religiusitas Dan Identitas Diri (Studi Fenomenolgi Pada Remaja Pecandu Game Online Di Desa Kedung Waringin” Fakultas Ilmu Dakah Dan Ilmu Kmunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, (2020), hlm. 115.

Ketiga Jurnal yang ditulis oleh Yohanes Rikky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja”. Perbedaan Penelitian ini dengan penelitian saya dimana pada penelitian sebelumnya hanya memfokuskan pada kecanduan *Game Online* yang berdampak pada penyesuaian sosial pada remaja. Perbedaan penelitian sedangkan pada penelitian saya berfokus kepada religiusitas remaja yang kecanduan game online.

G. Sistematika Penulisan

Agar penelitian ini tidak keluar dari ruang lingkup dan pengaruh inti persoalan, maka pembahasan ini dibagi kedalam beberapa bab yang terdiri dari beberapa sub antara lain

BAB I : Bab I Berisi pendahuluan yang menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : Bab II berisi Kajian Teori mengenai religiusitas remaja dan kecanduan game online.

BAB III : Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang memaparkan pendekatan dan jenis penelitian, waktu dan lokasi penelitian, informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan tentang

deskripsi wilayah penelitian, penyajian hasil penelitian, dan analisis data penelitian.

BAB V : Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Religiusitas

Religiusitas (*religiosity*) bermakna *religious feeling or sentiment* “perasaan sentimen” akar kata religiusitas adalah religion sering juga di sebut religi yang berarti ikatan atau pengikatan diri. Religion kemudian diartikan sebagai hubungan yang mengikat antara diri manusia dengan hal-hal di luar diri manusia yaitu Tuhan. Dalam religi umumnya terdapat aturan-aturan atau kewajiban yang harus dilaksanakan yang berfungsi untuk mengikat dan menguntungkan diri seseorang atau sekelompok orang dalam hubungan dengan Tuhan, sesama makhluk dan alam semesta.⁹

Menurut Jalaluddin menjelaskan bahwa religiusitas sikap keagamaan yang ada dalam diri se seorang yang mendorong untuk bertingkah laku sesuai ketaatannya terhadap agama, pendapat tersebut lebih menekankan pada ketaan seseorang terhadap ajaran agamanya yang di wujudkan dalam tingkah laku.

Menurut Elizabeth K. Nottingham agama adalah gejala yang begitu sering “terdapat dimana-mana” dan agama berkaitan dengan usaha-usaha manusia untuk mengukur dalamnya makna dari keberadaan diri sendiri dan keberadaan alam semesta, selain itu dapat membangkitkan kebahagiaan batin yang paling sempurna dan juga perasaan takut dan ngeri, meskipun

⁹Said Alwi, “Perkembangan Religiusitas Remaja”, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), hlm.1.

perhatian tertuju kepada adanya suatu dunia yang tak dapat dilihat (akhirat), namun agama melibatkan dirinya dalam masalah-masalah kehidupan sehari-hari di dunia.¹⁰

Sedangkan menurut Glock dan Stark mengatakan bahwa religiusitas adalah keseluruhan dari fungsi jiwa individu mencakup keyakinan, perasaan dan perilaku yang diarahkan secara sadar dan sungguh-sungguh pada ajaran agamanya dengan mengerjakan lima dimensi keagamaan yang di dalamnya mencakup tata cara ibadah wajib maupun sunat serta pengalaman dan pengetahuan agama dalam diri individu.¹¹

Religiusitas adalah tingkah laku yang berhubungan dengan kehidupan beragama pada seseorang dan seberapa besar pengaruh keyakinan beragama terhadap dirinya serta keadaan hidupnya pada umumnya.¹² Definisi lain menyatakan bahwa religiusitas merupakan perilaku terhadap agama yang berupa penghayatan terhadap nilai-nilai agama yang dapat ditandai tidak hanya melalui ketaatan dalam menjalankan ibadah ritual tetapi juga dengan adanya keyakinan, pengalaman, dan pengetahuan mengenai agama yang dianutnya.¹³

Agama dan religiusitas memang tidak dapat dipisahkan, agama menunjukkan sesuatu kelembagaan yang mengatur tata cara penyembahan

¹⁰Jalaludin, "Psikologi Agama", (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), hlm. 317.

¹¹Jalaluddin, "Psikologi Agama" (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 81.

¹²Ratnawati, Memahami Perkembangan Jiwa Pada Anak Dan Remaja" *Jurnal Kajian Keislamaan Dan Kemsyarakaan*. Vol 1(1), (2016), hlm. 22.

¹³Nuandri &Widayat, "hubungan antara sikap dan religiusitas dengan sikap terhadap kecenderungan perilaku seks pranikah pada rema akhir yang sedang berpacaran di universitas airlangga Surabaya", *Jurnal Psikolgi Dan Kepribadian Dan Sosial*, Vol 3(2), (2014), hlm. 63.

manusia kepada Tuhan, sedangkan religiusitas menunjukkan kualitas dari manusia yang beragama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa religiusitas merupakan suatu ketertarikan atau ketaatan seseorang terhadap ajaran-ajaran agama yang dianutnya dan mengaktualisasikannya lewat perilaku dalam kehidupan sehari-hari, hal ini menunjukkan bahwa individu telah menghayati dan menginternalisasikan ajaran agama sehingga dapat berpengaruh dalam segala tindakan dan pandangan hidupnya¹⁴

Individu yang religius tidak akan sebatas mengetahui segala perintah dan larangan agamanya akan tetapi mentaati dan melaksanakan segala perintah agama dan meninggalkan segala larangn-Nya. Religiusitas merupakan sebagai suatu penghayatan terhadap nilai-nilai ajaran agama yang terinternalisasi pada diri seseorang dan diaktualisasikan lewat perilaku dalam kehidupannya.

2. Pengertian Remaja

Kata remaja berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa, masa remaja juga sering disebut sebagai masa dimana seseorang menjalani proses terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat nampak dalam berbagai aspek dari anak-anak menuju dewasa.¹⁵ Untuk batasan usia remaja sangat bervariasi, banyak sumber yang dapat diperhatikan diantaranya:

¹⁴M. Nur Ghufroon & Rini Risnawati, "Teori-Teori Psikologi", (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm 167.

¹⁵Elizabet Hurlock B, "Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan": Edisi Kelima(Jakarta: Erlangga, 2010), hlm.156.

- a. Menurut definisi Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), batasan usia remaja adalah mereka yang berusia 10 sampai 19 tahun.
- b. Remaja adalah suatu masa di mana:
 - 1) Individu berkembang dari masa pertama kali menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
 - 2) Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
 - 3) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.¹⁶

Remaja adalah sebagai periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa atau masa usia belasan tahun atau jika seorang tingkah laku tertentu seperti susah di atur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya. Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.

Masa remaja disebut juga sebagai masa perubahan, meliputi perubahan dalam sikap, dan perubahan fisik. Remaja pada tahap tersebut mengalami perubahan banyak perubahan baik secara emosi, tubuh, minat, pola perilaku dan juga penuh dengan masalah-masalah pada masa remaja. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa remaja adalah suatu tahap peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa dengan

¹⁶Sarlito W, Sarwono, Psikologi Remaja, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015), hlm .12.

ditandai dengan beberapa perubahan pada aspek fisik, psikis maupun sosial seorang remaja dengan batasan usia 10 atau 12 tahun – 18 atau 20 tahun dan belum menikah.

3. Pengertian Religiusitas Remaja

Religiusitas remaja merupakan suatu perilaku keberagamaan yang berupa penghayatan terhadap nilai-nilai ajaran agama yang dianut remaja yang mana ditandai tidak hanya pada ketaatan dalam menjalankan ibadah secara ritual saja, namun juga adanya keyakinan dalam hati individu sendiri, pengalaman, penghayatan, serta pengetahuan mengenai agama yang dianutnya, maka dalam hal ini, yang dimaksud adalah tinggi rendahnya ketaatan dalam melaksanakan ajaran agama Islam.¹⁷

Religiusitas dapat meningkatkan kebahagiaan hidup remaja, kesehatan mental, empati, dan menurunkan depresi serta memiliki pandangan yang negatif terhadap hal-hal yang dilarang oleh agama, agama juga dapat memberikan perlindungan, rasa aman, terutama bagi remaja yang mencari eksistensi dirinya. Perkembangan religiusitas pada remaja merupakan kelanjutan perkembangan religiusitas pada masa kanak-kanak karena potensi religiusitas dapat dikembangkan sejak usia dini.

Keberagamaan atau religiusitas seorang remaja di wujudkan dalam berbagai sisi kehidupan yang ada pada manusia aktivitas beragama bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual atau ibadah saja, namun juga ketika melakukan aktivitas lain. Agama Islam menyeru

¹⁷Said Alwi, “Perkembangan Religiusitas Remaja”, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), hlm. 106.

umatnya untuk beragama atau berIslam secara komprehensif, setiap individu yang beragama Islam atau seorang muslim, dalam berpikir, bersikap, ataupun bertingkah laku diharuskan untuk tetap dalam keadaan berislam.

Religiusitas remaja adalah seberapa jauh tingkat pengetahuan remaja terhadap bentuk ajaran agamanya, seberapa kuat keyakinan terhadap Tuhan. Seberapa rajin remaja melaksanakan ibadah yang dianutnya dan seberapa dalam remaja menghayati agamanya. Bagi remaja muslim, religiusitas yang ada dalam diri individu dapat diketahui dari seberapa jauh keyakinan, pengetahuan, pelaksanaan ibadah, dan penghayatan atas agama Islam.

Glock dan Stark membagi aspek ke beragamaan ke dalam lima dimensi yaitu:¹⁸

- a. Dimensi keyakinan (*the ideological dimension*), tingkatan sejauhmana seseorang menerima dan mengakui hal-hal yang dogmatic dalam agamanya. Misalnya keyakinan adanya sifat-sifat Tuhan, adanya malikat, surge, para Nabi dan lain sebagainya.
- b. Dimensi peribadatan atau praktek agama (*the ritualistic dimension*) yaitu tingkatan sejauh mana seseorang menunaikan kewajiban-kewajiban ritual dalam agamanya. Misalnya menunaikan shalat, zakat, puasa, haji, dan sebagainya.
- c. Dimensi *feeling* atau penghayatan (*the experiential dimension*) yaitu perasaan keagamaan yang pernah dialami dan dirasakan seperti merasa

¹⁸ Said Alwi, "Perkembangan Religiusitas Remaja", (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), hlm. 4-5.

dekat dengan Tuhan, tenang saat berdo'a, tersentuh mendengar ayat-ayat kitab suci, merasa takut berbuat dosa, merasa senang doanya dikabulkan dan sebagainya.

- d. Dimensi pengetahuan agama (*the intellectual dimension*) yaitu seberapa jauh seseorang mengetahui dan memahami ajaranajaran agamanya terutama yang ada dalam kitab suci, hadist, pengetahuan tentang fiqih dan sebagainya.
- e. Dimensi *effect* atau pengalaman (*the consequential dimension*) sejauh mana implikasi ajaran agama mempengaruhi perilaku seseorang dalam kehidupan social. Dimensi ini memiliki arti sejauh mana perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari didorong oleh ajaran agama.

Berdasarkan konsep diatas menunjukkan bahwa keberagamaan seseorang bukan hanya dari satu atau dua dimensi saja, akan tetapi mencakup lima dimensi tersebut. Hal ini sesuai dengan lima aspek pelaksanaan ajaran agama Islam tentang aspek-aspek religiusitas, yaitu aspek iman sejajar dengan *religious belief*, aspek Islam sejara dengan *religious practice*, aspek ihsan sejajar dengan *religious feeling*, aspek ilmu sejajar dengan *religious knowledge*, dan aspek amal sejajar dengan *religious effect*.¹⁹

4. Ciri-Ciri Individu Religius

Nashori menjelaskan bahwa orang religius akan selalu mencoba patuh terhadap ajaran agamanya, selalu berusaha mempelajari pengetahuan

¹⁹M. Nur Ghufroon & Rini Risnawati, "Teori-Teori Psikologi", (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 171.

agama, menjalankan ritual agama, menyakinkan doktrin-doktrin agamanya, dan selanjutnya merasakan pengalaman-pengalaman beragama.

Ibnul Qayyim al-Jauzy lebih detail menyebutkan delapan kriteria orang religius, yaitu:²⁰

- 1) Terbina keimanannya yaitu selalu menjaga fluktuabilitas keimanannya agar selalu bertambah kualitasnya.
- 2) Terbina ruhaninya, menanamkan pada dirinya akan kesabaran dan keagungan Allah.
- 3) Terbina pemikirannya sehingga akalinya diarahkan untuk memikirkan ayat-ayat Allah Al-Kauniyah (ciptaan-Nya) dan Al-Qur'aniyah (firman Allah).
- 4) Terbina perasaannya sehingga segala ungkapan perasaan ditunjukkan kepada Allah, senang atau benci, marah atau rela semuanya karena Allah.
- 5) Terbina akhlaknya, dimana kepribadiannya dibangun atas pondasi akhlak mulia, sehingga kalau berbicara jujur, bermuka manis, menyantuni yang tidak mampu, tidak menyakiti orang lain, dan sebagainya.
- 6) Terbina kemasyarakatannya karena menyadari sebagai makhluk social, dan harus memperhatikan lingkungannya sehingga dia berperan aktif mensejahterakan masyarakat baik intelektulitasnya, ekonomi, dan kegotongroyongannya.

²⁰Said Alwi, "Perkembangan Religiusitas Remaja", (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), hlm. 12-13.

- 7) Terbina kemauannya, singga tidak mengumbar kemauannya kea rah yang destruktif, tetapi justru diarahkan sesuai dengan kehendak Allah, kemauan yang selalu mendorong beramal shaleh.
- 8) Terbina kesehatan badannya, karena itu ia memberikan hak-hak badan untuk ketaatan kepada Allah. Terbina nafsu seksualnya, yaitu diarahkan kepada perkawinanyang dihalalkan Allah sehingga dapat menghasilkan keturunan yang shaleh dan bermanfaat bagi agama dan Negara.

Sedangkan menurut W. Starbuck seperti dikutip oleh Jalaludin mengemukakan ciri dan sifat agama pada orang yang sehat jiwanya, yakni:

- a) Optimis dan gembira yaitu bahwa orang yang sehat jiwanya mampu menghayati segala bentuk ajaran agama dengan perasaan optimis.
- b) Ekstrover dan tidak mendalam yaitu bahwa sikap optimis dan terbuka yang dimiliki orang yang sehat jiwanya menjadikan mereka mudah melupakan kesan-kesan buruk dan luka hati yang menggores sebagai akibat dari tindakannya. Mereka berusaha lepas dari kungkungan ajaran agama yang menyusahkan. Mereka senang pada kemudahan dalam melaksanakan ajaran agama.
- c) Menyanyangi ketauhidan yang liberal yakni:
 - 1) Menyenyangi teologis yang luwes dan tidak kaku
 - 2) Menunjukkan tingkah laku keagamaan yang lebih longgar
 - 3) Menekankan ajaran cinta kasih dari pada kemungkaran dan dosa
 - 4) Memelopori pembelaan terhadap kepentingan agama secara social

- 5) Selalu berpandangan positif
- 6) Berkembang secara garduasi, maksudnya mereka menyakini ajaran agama melalui proses yang wajar dan tidak melalui proses pendadakan.

5. Fungsi Religiusitas

Fungsi religiusitas bagi manusia sangat erat kaitannya dengan fungsi agama dimana agama merupakan kebutuhan emosional manusia. Adapun fungsi agama bagi manusia meliputi:²¹

- a) Agama sebagai sumber ilmu dan sumber etika ilmu. Manusia mempercayakan fungsi edukatif pada agama yang mencakup tugas mengajar dan membimbing. Pengendali utama kehidupan manusia adalah kepribadiannya yang mencakup unsur-unsur pengalaman, pendidikan dan keyakinan yang didapat sejak kecil.
- b) Agama sebagai alat justifikasi dan hipotesis. Ajaran-ajaran agama dapat dipakai sebagai hipotesis untuk dibuktikan kebenarannya. Salah satu hipotesis ajaran agama islam dengan mengingat Allah (dzikir), maka hati akan tenang. Maka ajaran agama dipandang sebagai hipotesis yang akan dibuktikan kebenarannya secara empirik, artinya tidaklahsalah untuk membuktikan kebenaran ajaran agama dengan metode ilmiah.
- c) Agama sebagai motivator. Agama mendorong pemeluknya untuk berfikir, merenung, meneliti segala yang terdapat dibumi, diantara langit dan bumi juga dalam diri manusia sendiri. Agama juga mengajarkan

²¹M. Nur Ghufron & Rini Risnawati, "Teori-Teori Psikologi", (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 26.

manusia untuk mencari kebenaran suatu berita dan tidak mudah mempercayai suatu berita yang belum terdapat kejelasannya.

- d) Fungsi pengawasan sosial. Agama ikut bertanggung jawab terhadap norma-norma social sehingga agama mampu menyeleksi kaidah-kaidah social yang ada, mengukuhkan kaidah yang baik dan menolak kaidah yang buruk agar ditinggalkan dan dianggap sebagai larangan. Agama memberi sanksi bagi yang melanggar larangan agama dan memberi imbalan pada individu yang mentaati perintah agama.

Agama mempunyai peranan dalam kehidupan manusia. Agama membimbing manusia untuk mencari kebahagiaan, makna hidup, dan ketentraman hidup. Fungsi agama dalam kehidupan merupakan sebuah arah dan pedoman. Menurut Jalaluddin agama memiliki fungsi dalam kehidupan manusia yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi Edukatif

Ajaran agama memberikan ajaran-ajaran yang harus dipatuhi. dalam hal ini bersifat menyuruh dan melarang agar peribadi penganutnya menjadi baik dan terbiasa dengan yang baik.

- 2) Fungsi Penyelamat

Keselamatan yang diberikan penganutnya adalah keselamatan yang meliputi dua alam yaitu dunia dan akhirat.

- 3) Fungsi Perdamaian

Melalui agama, seseorang yang bersalah atau berdosa dapat mencapai kedamaian batin melalui tuntunan agama.

4) Fungsi Pengawasan Sosial

Ajaran agama oleh penganutnya dianggap sebagai norma, sehingga dalam hal ini agama dapat berfungsi sebagai pengawasan social secara individu maupun kelompok.

5) Fungsi Pemumuk Rasa Solidaritas

Para menganut agama yang sama secara psikologis akan merasa memiliki kesamaan dalam kesatuan; iman dan kepercayaan. Rasa kesatuan ini akan membina rasa solidaritas dalam kelompok maupun perorangan, bahkan kadang-kadang dapat membina rasa persaudaraan yang kokoh.

6) Fungsi Transformatif

Ajaran agama dapat mengubah kehidupan kepribadian seseorang atau kelompok menjadi kehidupan baru sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, kehidupan baru yang diterimanya berdasarkan ajaran agama yang dipeluk kadang kala mampu merubah kesetiannya kepada adat atau norma kehidupan yang dianut sebelumnya.

7) Fungsi Kreatif

Ajaran agama mendorong dan mengajak para penganutnya untuk bekerja produktif bukan saja untuk kepentingan diri sendiri, tetapi juga untuk kepentingan orang lain. Penganut agama bukan saja disuruh bekerja secara rutin dalam pola hidup yang sama, akan tetapi juga dituntut untuk melakukan inovasi dan penemuan baru.

8) Fungsi Sublimatif

Ajaran agama mengkoduskan segala usaha manusia, bukan saja yang bersifat agama ukhrawi melainkan melainkan juga yang bersifat duniawi. Segala usaha manusia selama tidak bertentangan dengan norma-norma agama bila dilakukan atas niat yang tulus, kerna dan untuk Allah merupakan ibadah.

6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Religiusitas

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Religiusitas Remaja dapat bersumber dari dalam diri seseorang (intern) dan yang bersumber dari faktor luas (ekstern).²²

a. Faktor intern

1. Faktor kognitif, mengacu pada remaja yang memiliki mental masih abstrak mereka hanya mengkaji isu-isu agama dengan berpatokan pada dasar-dasar agama tanpa memperdalamnya.
2. Faktor personal, mengacu pada konsep individu dan identitas.
3. Faktor hereditas, perbuatan yang buruk dan tercela apabila dilakukan akan menimbulkan rasa bersalah dalam diri pelakunya.
4. Tingkat usia, pada usia remaja saat mereka menginjak usia kematangan seksual mempengaruhi perkembangan jiwa keagamaan mereka.
5. Kepribadian, kondisi normal secara individu manusia memiliki perbedaan dalam kepribadian dan perbedaan ini diperkirakan

²²M. Nur Ghufron & Rini Risnawati, "Teori-Teori Psikologi", (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 19.

berpengaruh terhadap perkembangan aspek-aspek kejiwaan termasuk jiwa keagamaan.

6. Kondisi kejiwaan, akan mengisolasi diri dari kehidupan sosial serta persepsinya tentang agama akan dipengaruhi oleh halusinasi.

b. Faktor ekstren

1. Lingkungan keluarga, perkembangan jiwa keagamaan dipengaruhi oleh citra terhadap bapaknya, kehidupan keluarga menjadi fase sosialisasi awal bagi pembentukan jiwa keagamaan.
2. Lingkungan institusional, yang ikut mempengaruhi perkembangan jiwa keagamaan dapat berupa institusi formal seperti sekolah ataupun non formal seperti perkumpulan dan organisasi.
3. Lingkungan masyarakat, yang memiliki tradisi keagamaan yang kuat akan berpengaruh positif bagi perkembangan jiwa keagamaan sebab kehidupan keagamaan terkondisi dalam tatanan nilai maupun institusi agama.

7. Unsur-Unsur Religiusitas Remaja

Menurut Anshari menyatakan bahwa Islam terdiri dari tiga komponen yaitu aqidah, syari'ah dan akhlak, ketiga unsur tersebut mempunyai hubungan yang erat dan saling mengutakan satu dengan yang lainnya, unsur-unsur tersebut antara lain:

a. Unsur Aqidah

Secara etimologis Aqidah berakar dari kata '*aqada -ya'qidu -'aqdan-aqidata*. '*Aqdan* berarti simpul, ikatan, perjanjian dan kokoh.

Menurut mengemukakan bahwa aqidah berarti ikatan, singkutan; sedangkan secara etimologis berarti *credo, creed*, keyakinan hidup, iman dalam arti khas yakni peng-ikrar-an yang bertolak dari hati. Menurut Nashir mengemukakan bahwa Aqidah berarti sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan fitrah, akan dan wahyu.

Aqidah Islam berpangkal pada keyakinan “Tauhid” yaitu keyakinan tentang wujud Allah, Tuhan Yang Maha Esa tidak ada yang menyekutukan-Nya baik dalam zat, sifat-sifat maupun dalam perbuatannya-Nya. Ajaran pokok aqidah berkaitan dengan *Arkanul Iman* yaitu keimanan kepada Allah SWT, kepada Malaikat, Kitab-Kita Allah, Kepada Nabi dan Rasul, kepada hari akhir dan keimanan kepada Qadha dan Qodar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Aqidah adalah suatu keyakinan terhadap sang pencipta atau Allah yang Maha Esa, meyakini ajaran Al-Quran dan mengamalkannya, meyakini akan adanya hari akhir atau kiamat serta menjalankan semua perintah-Nya dan menjauhi semua larangan-Nya. Seseorang yang kecanduan game masih memiliki keyakinan terhadap sang pencipta-Nya akan tetapi mereka yang sudah kecanduan game enggan untuk melaksanakan semua apa yang diperintahkan oleh Allah SWT.

b. Unsur syari’ah

Secara terminologi syari’ah ini disamakan dengan *Dinul Islam* akan tetapi jumhur atau para ulama berpendapat bahwa syari’ah tidak

muradif dengan dinul I-Islam tetapi merupakan bagian dari *Dinu I-Islam* disamping Aqidah.²³ Menurut Anshari kaidah yang mengatur hubungan langsung manusia disebut dengan *Qaidah Ubudiyah* atau kaidah ibadah disebut murni (*mahdah*), sedangkan kaidah yang mengatur manusia dengan selain Allah yakni dengan sesama manusia dengan alam lain disebut *Qaidah Mu'amalah* dalam arti luas. Keduanya sering disebut ibadah dan mu'amalah.

a) Ibadah

Ibadah dalam pengertian yang khas, berarti hubungan langsung antara umat manusia dengan Allah STW. Ibadah dalam arti luas adalah semua perbuatan yang mendatangkan kebaikan pada diri sendiri dan orang lain, dilaksanakan dengan niat ikhlas karena Allah, seperti belajar, mencari nafka, menolong orang yang membutuhkan dan lain sebagainya. Pada prinsipnya ibadah merupakan segala amal perbuatan yang dilakukan berdasarkan niat hanya karena Allah SWT semata. Ibadah merupakan manifestasi dari Aqidah, yaitu mendekatkan diri kepada Allah, dengan mentaati segala perintah-Nya, menjahui segala larangan-Nya dan mengamalkan segala yang diizinkan Allah.

Dalam hal ini dilihat dari keseharian seseorang yang kecanduan *game online* ibadahnya kepada Allah sangat kurang contohnya yaitu ia tidak mengerjakan shalat tepat waktu, jarang mengaji, suka

²³M. Nur Ghufroon & Rini Risnawati, "Teori-Teori Psikologi", (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 8-9.

berbohong dan lain sebagainya. Hal ini dikarenakan waktunya dihabiskan hanya untuk bermain game tanpa memikirkan masalah ibadah kepada Allah.

b) Mu'amalah

Syaltut menyatakan bahwa mu'amalah adalah bagian dari syari'ah yang mengatur hubungan antara manusia dengan selain Tuhan, sebagai imbalan ibadah yang merupakan bagian dari syari'ah yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan. Mu'amalah adalah sama dengan menurut ilmu hukum umum (*laws, lois, recht/recht*).

Menurut Nashir dkk agar terwujud hubungan yang baik Islam mengajarkan beberapa prinsip yaitu adanya kerjasama, toleransi, keadilan, saling menghargai, saling menghormati dan adanya saling menyayangi.²⁴ Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mu'amalah adalah hubungan antara manusia dengan sesamanya dengan adanya kerjasama, sikap toleransi antar sesama, saling menghargai, serta saling menyayangi.

Jadi mu'amalah dapat dikatakan sebagai hubungan sosial antar sesama manusia. Dalam kehidupan sehari-hari hubungan seorang yang kecanduan game online dengan teman seusianya atau hubungan sosialnya dapat dikatakan kurang berjalan dengan baik. Ini terjadi karena mereka yang sudah kecanduan game tidak akan

²⁴Said Alwi, "Perkembangan Religiusitas Remaja", (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), hlm. 7-10.

menghiraukan orang yang berada disekitarnya, mereka akan lebih focus kepada game dari pada lingkungan sekitar, maka dari itu hubungan social mereka kurang berjalan dengan baik.

c. Unsur Akhlak

Akhlak memiliki peranan yang penting bagi kelangsungan hidup manusia dalam menjalani kehidupannya. Menurut Nashir akhlak sebagai sikap yang melahirkan perbuatan-perbuatan tertentu secara spontan dan konstan hal ini menunjukkan bahwa akhlak merupakan etitas yang penting dalam kehidupan manusia. Secara garis besar akhlak di bagi dalam 2 (dua) yaitu:

- a. Akhlak terhadap Allah atau Khalik (pencipta), antara lain dengan mencintai Allah melebihi cinta kepada apapun dan siapapun, melaksanakan segala perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya, mengharap dan berusaha memperoleh keridhoan-Nya, mensyukuri nikmat dan karunia-Nya, tawakkal, bertaubat, berinstigfar, menerima dengan ikhlas qahda dan qodar. Dalam kehidupan sehari-hari seseorang yang kecanduan *game online* memiliki perbuatan akhlak yang tidak baik hal ini dapat dilihat bahwa seseorang yang kecanduan *game online* sering kali tidak melaksanakan shalat tepat waktu. Ini dikarena ia tidak dapat meninggalakn permainan yang sedang ia mainkan.
- b. Akhlak terhadap mahluk, yaitu mengenai budi pekerti, perangai, tingkah laku, jujur, bertanggung jawab, serta menghindari sikap

yang tercela misalnya saja suka berbohong, bakhil, ujub, dengki, aniaya, pemalas, nifaq, ghadhab, takabbur dan sebagainya. Bagi seseorang yang kecanduan *game online* ia memiliki akhlak yang kurang baik terhadap sesama makhluk. Hal ini juga dapat dilihat dari sisi ia sering berbohong kepada orang lain, cara bertutur kata yang kurang baik, baik itu kepada orang tua ataupun kepada sesama usianya selain itu ia juga mudah terpancing emosi hanya karena hal sepele sehingga dapat mengakibatkan perkelahian.

8. Kehidupan Religiusitas Pada Remaja

Menurut Harnest menjelaskan bahwa perkembangan agama melalui beberapa fase, diantaranya yaitu:

a. *The fairv tale stage* (tingkat dongeng)

Terjadi pada anak usia 3-6 tahun, konsep tuhan dipengaruhi oleh emosi dan fantasi sehingga terkesan kurang masuk akal. Kehidupan fantasi yang bersumber dari dongeng mendominasi pemahaman anak terhadap ajaran agamanya.

b. *The realistic stage* (tingkat kenyataan)

Masa ini dimulai ketika anak masuk sekolah dasar sampai remaja. Pemahaman tentang ajaran agama sudah didasarkan pada konsep yang sesuai dengan kenyataan, diperoleh dari lembaga-lembaga, orangtua, ataupun dari orang dewasa lain.

c. *The individual stage* (tingkat individu)

Pemahana terhadap ajaran agama bersifat khas untuk setiap orang yang dipengaruhi oleh lingkungan serta internal. Pada tahap ini terdapat tiga tipe, yaitu pemahaman secara konvensional dan konservatif, pemahaman yang murni dan bersifat personal dan memahami konsep tuhan secara humanis. Kehidupan religiusitas pada remaja dipengaruhi oleh pengalaman keagamaan, struktur kepribadian serta unsur kepribadian lainnya. Pada masa remaja perkembangan keagamaan ditandai dengan adanya keragu-raguan terhadap kaidah-kaidah akhlak dan ketentuan-ketentuan agama.

B. Game Online

1. Pengertian Game Online

Pada mulanya *game online* dikenal dengan istilah “*Game Jaringan*”, yang berupa kumpulan beberapa PC (personal computer) yang terhubung satu sama lain sehingga antar user satu dengan yang lain bisa terhubung. Game jaringan yang support dimainkan saat itu tak sebanyak saat ini, sebutlah salah satunya *Counter Strike*. Meski belum secanggih sekarang *Counter Strike* pun sudah digemari dan membuat banyak orang kecanduan dan betah berlama-lama di game center.²⁵

Game Online menurut Kim dkk adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui

²⁵Khabibur Rohman, “Agresifitas Anak Kecanduan Game Online”, Martabat: *Jurnal Perempuan Dan Anak*, Vol 1(1), (2016), hlm. 159.

jaringan komunikasi *online*.²⁶ Menurut Winn dan Fisher mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Seiring dengan perkembangan zaman, game online tak lagi harus terhubung menggunakan jaringan kabel dan berada di satu area, tapi sudah bisa nirkabel. Jika pada game jaringan seseorang hanya bisa bermain game bersama dengan teman-teman di sebelahnya, maka pada game online setiap pemain dapat bermain dengan siapapun dari berbagai belahan dunia.²⁷ Game atau permainan pada mulanya diciptakan sebagai sarana melepas penat atau mengatasi stres.

Oleh karena itu, bermain game hanya dilakukan pada waktu luang dan konten game pun didominasi hiburan-hiburan. Seiring perkembangan zaman, game bisa dilakukan secara daring, sehingga antar pemain tidak harus berada dalam satu tempat. Selain itu persaingan dalam game tak lagi melibatkan antar manusia tapi bisa juga manusia dengan komputer atau server. Permainan seperti ini lazim disebut dengan game online.

Game online hanya bisa dioperasikan menggunakan koneksi internet.

Dalam game online terjadi interaksi antara satu orang dengan yang lainnya

²⁶Andri Arif Kustiawan Dan Andy Widhiya Bayu Utomo, “Jangan Suka Game Online”, (CV. Media Grafika 2019) hlm. 4-5.

²⁷Aji Candra Zebeh, “Berburu Rupiah Lewat Game Online”, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hlm 3.

untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Pendapat berbeda dinyatakan Andrew Rollings dan Ernest Adams, menurutnya game online lebih tepat disebut dengan teknologi dibandingkan sebagai sebuah game atau jenis permainan. Dari serangkaian pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa game online merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.

2. Sejarah Game Online

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi computer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya bersekala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, computer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game,. Lalu muncullah computer dengan kemampuan time-sharing sehingga permainan yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama.

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang

dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. Game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang.

Aradhana Gupta menyatakan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (National Science Foundation Network) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industry game. Setelah pembuatan ini, ketercapaian para pemain dalam online gaming dan perkembangan online gaming berkembang dengan begitu pesat.

3. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu *Web Based Game* dan *Text Based Game*. *Web Based Game* merupakan suatu aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana permainan hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut.²⁸ Namun, seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu di download untuk memainkan permainan game seperti *java player*, *flash player*, maupun *shockwave player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut.

Sedangkan *Text Based Game* bisa dibilang sebagai awal dari *Web Based Games*. *Text Based Game* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian computer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan game-game dengan grafis wah, sehingga dibuatlah game-game dimana

²⁸Andri Arif Kustiawan Dan Andy Widhiya Bayu Utomo, "Jangan Suka Game Online", (CV. Media Grafika 2019), hlm. 7-8.

pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar.

Selain itu, *Game online* jenis yang cukup banyak seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMORTS), *Cross-Platform Online*, *Browser Game*, dan lain-lain.

a. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) adalah salah satu jenis game online yang memainkan tokoh online, pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) akan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan bias berupa bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level atau kemampuan dari tokoh atau karakter yang dimainkan.

b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS)

Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS) adalah permainan strategi yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Dalam permainan initerdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam, contoh MMORTS adalah *Heroes of Newerth*, *Warcraft*.

c. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*

Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) merupakan jenis online game yang menekankan pada penggunaan senjata. Pemain bisa bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibanding dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan, contoh MMOFPS adalah *Point Blank, Counter Strike, Free Style, Lost saga*.

d. *Cross-Platform Online*

Cross-Platform Online merupakan game yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda.

e. *Browser game*

Browser game merupakan game yang dimainkan pada browser seperti *Mozilla firefox, Opera, IE*, contoh *browser game* adalah *Texas Hold'em Poker*

4. Aspek Positif dan Negatif *Game Online*

1. Aspek Positif *Game Online*

Ada beberapa kelebihan dari game online, diantara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Permainan game online akan melatih permainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat,

efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari cela yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

- b. Meningkatkan kemampuan motoric siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- c. Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca permainannya.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris dan pengoprasiaannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- e. Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game online tersebut.
- f. Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan

imajinasi ini untuk mengimbangkan sberbagai kejadian dalam game didunia nyata.

- g. Melatih kemampuan bekerjasama, pada game multiplayer atau game berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya supaya memenangkan suatu permainan.

2. Aspek Negatif *Game Online*

- a. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini didesain supaya menimbulkan kecanduan pada para pemainnya. Semakin seorang kecanduan pada suatu game maka membuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game online*.
- b. Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus permainan game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
- c. Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya di Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
- d. Terbengkalainya kegiatan didunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya sering kali

membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.

- e. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahatpun berkurang.
- f. Pemborosan uang untuk membayar sewa computer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilinya bisa mencapai jutaan rupiah.

5. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan menurut kamus besar bahasa Indonesia mempunyai arti ketagihan atau suah terikat. Sedangkan menurut kamus Oxford pengertian kecadnuan adalah tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu dan menjadi kebiasaan, menghabiskan banyak waktu untuk hobi atau sesuatu yang menarik.

Menurut Arthur sebagaimana dikutip oleh Yohanes Yusuf mendefinisikan kecanduan dengan sebuah aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang serta dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan atau yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *addiction*, dalam istilah psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Pada mulanya istilah *addiction* atau kecanduan hanya disematkan pada kasus

penyalahgunaan obat, namun dalam perkembangannya kecanduan digunakan pada banyak ranah.

Pengertian *addiction* kemudian meluas pada tingkah laku yang mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukkan), tak terkecuali video *game playing*.²⁹ Maka dalam konteks penelitian ini, pengertian kecanduan game online Mobile Legend: Bang-Bang adalah suatu keadaan dimana seseorang memainkan permainan online Mobile Legend: Bang-Bang secara berulang-ulang dan terikat pada kebiasaan tersebut, frekuensi memainkannya terus mengalami peningkatan, dan tidak lagi memperdulikan konsekuensi negatif yang menyertai aktifitas tersebut.³⁰

Kecanduan game online merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau menngendalikannya.

6. Ciri – Ciri Remaja yang Kecanduan *Game Online*

Seseorang dikatakan kecanduan yaitu seseorang yang mengalami ketergantungan terhadap sesuatu hal secara berlebihan tak terkecuali pada game online. Perilaku bermain game online secara berlebihan dapat mengancam atau setidaknya merusak relasi/pekerjaan/pendidikan para

²⁹Yohanes Rikky D.S. dan Jusuf Tjahjo Purnomo, “Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja”, Pax Hum ara: Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni 2017.

³⁰Adams & Rollings, “*Fundamentals of Game Design. Second Edition*”, Barkeley, CA; New Riders, 2007.

pelakunya atau pemainnya. Sebagian besar motif seseorang bermain game online adalah sebuah upaya pelarian diri dari perasaan negatif.

Ada empat indikator seseorang yang dapat dikatakan telah mengalami kecanduan game online sebagaimana yang dikemukakan oleh Chen dan Chang berikut ini:³¹

- a) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Ciri utama mereka yang mengalami kecanduan adalah adanya dorongan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan suatu sesuatu secara berulang.
- b) *Withdrawal* (penarikan diri). Sebaliknya, ciri kedua dari seseorang yang mengalami kecanduan adalah si pelaku merasa tidak sanggup untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal yang berhubungan dengan hal tersebut, dalam hal ini adalah *game online*.
- c) *Tolerance* (toleransi). Indikator ketiga seseorang telah mengalami kecanduan akan sesuatu adalah adanya sikap toleransi atau menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi dalam hal ini bisa berkaitan dengan efek negatif akibat kecanduan tersebut, misalnya larangan hukum dan moral, biaya, waktu dan lain sebagainya.
- d) *interpersonal and helath-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Indikator terakhir yang menandakan seseorang tengah kecanduan adalah pecandu cenderung tidak

³¹Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016", *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 03 No. 1, 2016. hlm. 23.

menghiraikan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena dalam pikiran mereka hanya ada hasrat untuk melakukan sesuatu tersebut secara berulang, lagi dan lagi.

7. Kreteria Durasi Waktu Remaja Bermain Game Online

Menurut Nindar Oktavian dkk dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja menunjukkan bahwa seseorang yang sudah mengalami kecanduan game tidak bisa mengontrol dirinya saat bermain game, sehingga mereka bermain dengan waktu yang lama dan terus meningkat secara drastis dan hanya berfokus pada permainan³².

Seseorang yang mengalami kecanduan game online menganggap bahwa bermain adalah suatu kebutuhan prioritas dimana ketika mereka berhenti bermain maka akan merasakan keadaan gelisah, cemas, dan nampak murung dan menganggap game online adalah sarana penghibur diri dari sesuatu masalah yang sedang dialami. pada dasarnya game bersifat seduktif, yaitu membuat seseorang menjadi kecanduan dan menghabiskan waktu di depan monitor selama berjam jam.

Selain itu, dari segi durasi dalam bermain Game Online tersebut menunjukkan adanya ciri-ciri ketidak mampuan responden untuk mengendalikan atau mengatur waktu sesuai dengan peran sosialnya dibandingkan waktu untuk menuruti kesenangan bermain Game Online hingga lebih dari 4 jam dalam sekali bermain, dan frekuensi setiap hari.

³² Nindar Oktavian, "Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja" Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Ponorog, (2016), hlm. 73.

Menurut Eva Wahyu Puji Pratiwi dkk, menjelaskan bahwa intensitas penggunaan permainan game online atau yang sering disebut dengan jejaring sosial dalam kurun waktu lebih 4 hari/ minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/ hari menimbulkan ketergantungan yang menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi berprestasi di bidang akademik.³³

Jadi dapat disimpulkan bahwa standar waktu bermain game yang baik yaitu maksimal 1-2 jam perhari, apabila seseorang remaja bermain game online lebih dari 2 jam setiap hari maka remaja tersebut rentan mengalami kecanduan game online. Karena apabila seseorang sudah bermain game diatas dua jam menimbulkan efek negatif bagi penggunanya, salah satunya yaitu kurang fokus terhadap kegiatan sehari-hari karena sibuk bermain game serta dapat mengalami penurunan dalam penglihatan apabila sudah terlalu lama bermain game.

8. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Adapun aspek-aspek yang dialami setelah kecanduan game online menurut Lemenns terdapat 7 aspek yaitu:

- a. *Salience* (berfikir tentang bermain *game online* sepanjang hari). Bermain game online menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.

³³ Eva Wahyu Puji Pratiwi dkk, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Smk Terpadu Al Mustaqim Timpik Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang", *Journal Of Education, Psychology And Counseling* , Vol 2(2), (2020), ISSN Online : 2716-4446, hlm. 42.

- b. *Tolerance* (waktu bermain *gamr online* yang semakin meningkat).
Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain game online bertambah jumlahnya.
- c. *Mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah) mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil keterkaitan dengan bermain game online, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).
- d. *Relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tak bermain) aktivitas bermain game online yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain game online setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.
- e. *Withdrawal* (merasa buruk apabila tidak bermain *game online*) perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain game online. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*).
- f. *Conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online*) konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain game online secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argument dan penolakan serta berbohong dan curung.

g. *Problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan) masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain game online secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi.³⁴

9. Dampak Kecanduan *Game Online*

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *game* tidak akan bias menyelesaikan permainan sampai tuntas dikarenakan rata-rata jenis atau model *game online* pada jaman sekarang tidak ada bagian akhirnya (tamat), sehingga hal itu membuat *gamer* penasaran ingin mengetahui sejauh mana *game* tersebut bias ia kuasai. Terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada didalam rumah atau disekolah.

³⁴Febriandari, nauli & rahmalia HD, Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal keperawatan jiwa*. Vol 4(1), (2016), hlm. 50-56.

- c. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- d. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, adalah sebagai berikut:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang banyak bermain *game online*.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternative bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Harapan orangtua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.³⁵

³⁵Masya dan candra, "Factor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun ajaran 2015/2016", *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* Vol 3(2), 103-118, (2016), hlm. 105-106.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif (*descriptif research*) yaitu penelitian yang berusaha untuk memecahkan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, jadi ia juga menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi. Menurut Bogdan dan Taylor, sebagai mana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong, Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari si pelaku atau si partisipan dalam penelitian.³⁶

Penelitian kualitatif merupakan strategi *inquiry* yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun mendeskripsikan tentang suatu fenomena yang ada.³⁷ Pendekatan fenomenologi adalah penelitian yang mengidentifikasi esensi atau hakikat pengalaman manusia yang dipandang sebagai sebuah fenomena. Hakikat dan esensi tersebut ditangkap dari sudut pandang si pelaku atau si partisipan dalam penelitian.³⁸

Dalam penelitian ini penulis akan mengumpulkan data dan menggambarkan tentang kreligiusitas remaja yang kecanduan *game online*, kemudian membuat kesimpulan guna sebagai acuan yang ingin mengetahui religiusitas remaja yang kecanduan game online. Alasan peneliti menggunakan

³⁶Lexy. J. Meoleng, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2000), hlm, 3.

³⁷A. Muri Yusuf, M.Pd. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Gabungan" (PT Fajar Interpratama Mandiri 2014) hlm. 329.

³⁸Helaludin Hengki Wijaya, Analisis Sbn :978-623-905157-0-2019). Hlm. 25.

pendekatan kualitatif ini karena masalah dari peneliti adalah religiusitas remaja yang kecanduan game online yang hanya dapat dijawab dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

B. Penjelasan Judul

Dalam penelitian ini ada beberapa bagian yang menjadi point penting dalam penjelasan judul, untuk mempermudah memahami maksud dan dari penelitian ini.

1. Game online

Menurut Kim dkk game online merupakan suatu permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang bersamaan melalui koneksi internet. Dalam permainan game online juga terjadi interaksi antara sesama pemain untuk mencapai tujuan dalam permainan tersebut. Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based* dan *text based*, dimana *web based* yaitu aplikasi yang diletakan di server internet yang berisi fitur-fitur yang perlu di download terlebih dahulu agar bisa memainkannya. Sedangkan *text based* yaitu suatu permainan yang hanya berisikan teks-teks dan sedikit atau tanpa gamabar.

2. Religiusitas remaja

Istilah religiusitas (*religiosity*) bermakna *religious feeling or sentiment* “perasaan sentimen”. Akar kata religiusitas adalah *religoin* sering juga disebut sebagai religi yang berarti ikatan atau pengikatan diri, yaitu hubungan yang mengikat antara diri manusia dengan hal-hal diluar diri manusia yaitu Tuhan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa religiusitas merupakan suatu tingkah laku yang berhubungan dengan kehidupan beragama, kepercayaan, keyakinan atau ketaatan seseorang terhadap sesuatu. Adanya keyakinan dalam hati individu itu sendiri, pengalaman, pengahayatan serta pengetahuan mengenai agama yang dianutnya, sehingga dapat mengetahui tinggi atau rendahnya ketaatan seseorang dalam melaksanakan ajaran agama islam.

C. Waktu Dan Lokasi Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mendapatkan gambaran dan informasi yang lebih lengkap, jelas serta memungkinkan dan mudah bagi penulis untuk melakukan penelitian. Dalam hal ini, lokasi penelitian terletak di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan, Penelitian ini dilakukan pada tanggal 1 Maret 2021 sampai dengan 31 Maret 2021.

D. Subjek Atau Informan Penelitian

Informan adalah orang-orang yang akan dijadikan sumber dalam memperoleh informasi-informasi tentang penelitian. Pemilihan informan tersebut dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu menentekan subjek atau objek sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan atau penentuan sampel.³⁹

Pada penelitian ini informan yang digunakan sebanyak 10 orang remaja yang tinggal di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan. Adapun

³⁹ Djam'am Satori & Aan Komariah, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 47.

yang menjadi pertimbangan peneliti dalam menentukan informan peneliti ialah sebagai berikut:

1. Remaja yang menjadi informan penelitian yaitu remaja yang berusia 11 tahun sampai 21 tahun.
2. Durasi waktu remaja bermain game online minimal 5 jam perhari bahkan lebih.
3. Remaja yang bersedia menjadi informan penelitian.

E. Sumber Data

Adapun sumber data yang didapatkan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua macam yaitu:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari subjek dengan menggunakan wawancara dan observasi serta pengambilan data secara langsung. Jadi, data primer ialah data yang diperoleh secara langsung dari lapangan dan orang yang bersangkutan. Adapun data primer dari penelitian ini menggunakan 10 informan remaja yang kecanduan game online dan 10 informan pendukung yaitu orang tua remaja yang kecanduan game.

2. Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang diperoleh melalui pengumpulan data yang bersifat studi dokumentasi berupa penelaahan terhadap dokumen pribadi, referensi-referensi yang dibutuhkan peneliti dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini data sekunder yang digunakan berdasarkan relevansi

terkait Relegiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus di Desa Selali Kecamatan Pino Raya). Sumber data sekunder ini adalah dokumentasi seperti foto, sejarah Desa Selali Kecamatan Pino Raya, Visi dan Misi, Sarana dan Prasana, dan keadaan sosial penduduk.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan yang menentukan keberhasilan suatu penelitian. Karena validitas nilai sebuah penelitian sangat ditentukan oleh data. Penelitian akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara yang valid dan relevan dengan permasalahan yang telah ditentukan, maka dalam penelitian ini teknik penelitian yang digunakan menggunakan teknik penelitian sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung untuk mengetahui kebenaran fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan.⁴⁰ Dalam hal ini peneliti mengamati dan mencatat terkait dengan penggunaan game online dan religiusitas remaja. Metode ini juga digunakan sebagai menggali data-data mengenai kondisi fasilitas yang ada, persiapan sebelum pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan serta evaluasi pembelajaran.

Adapun observasi yang dilakukan peneliti pada penelitian ini ialah mengamati dan mencatat secara langsung terkait dengan penggunaan game online di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan serta melihat bagaimana religiusitas remaja yang kecanduan game online. Selain itu,

⁴⁰ Joko Subagia, *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktik* (Jakarta: Reneka Cipta, 2001), hlm. 15.

peneliti juga ingin melihat sejauh mana remaja dalam melakukan aktivitas bermain game online, perubahan atau dampak yang terjadi setelah para remaja aktif dalam bermain game online serta interaksi yang dilakukan oleh remaja ketika sedang bermain *game online*.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.⁴¹ Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah satu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya.

Adapun aspek pertanyaan yang ditanyakan pada penelitian ini ialah aspek kecanduan game online, kemudian pada aspek religiusitas remaja terdiri dari: aspek aqidah, aspek syari'ah dan aspek akhlak.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data atau informasi yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan peneliti⁴². Dokumentasi juga berguna sebagai metode untuk

⁴¹A. Muri Yusuf, M.Pd. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Gabungan" (PT Fajar Interpratama Mandiri 2014) hlm. 372.

⁴² Imam Gunawan, "Metode Penelitian Kualitatif", (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) hlm. 177.

memperoleh informasi mengenai sikap, perilaku serta cara bersosialisasi dengan lingkungan. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data-data mengenai variabel yang berupa catatan, buku, surat kabar, foto-foto dan lain sebagainya.⁴³

Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti untuk menggali informasi yang berhubungan dengan deskripsi wilayah penelitian, visi dan misi, sarana dan prasarana serta keadaan sosial penduduk Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu data yang disajikan dalam bentuk narasi atau cerita yang dinyatakan dalam bentuk variabel yang diolah menjadi jelas, akurat dan sistematis. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:⁴⁴

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah bentuk analisis data yang menggolongkan, mengarahkan yang diperlukan dalam penelitian ini sehingga menjadi lebih baik, menghasilkan pokok-pokok, dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirat dan diambil.

2. Kesimpulan Verifikasi

⁴³A. Muri Yusuf, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Gabungan" (PT Fajar Interpratama Mandiri 2014) hlm. 391.

⁴⁴Burhan Bungin, "*Penelitian kualitatif edisi kedua*", (Pt.Fajar Interpratama Offeset, Jakarta 2007) hlm. 307.

Langkah terakhir dalam menganalisis data jenis kualitatif adalah dengan cara penarikan kesimpulan dan verifikasi, serta kesimpulan awal yang dikemukakan oleh reduksi data sehingga menjadi sifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya.

H. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data adalah untuk menguatkan data yang lebih akurat menyangkut dalam religiusitas remaja yang kecanduan game online, untuk itu peneliti menguji keabsahan dan kebenaran data dengan cara mempertimbangkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Hal ini dilakukan karena pemahaman peneliti belum tentu benar. Oleh sebab itu peneliti mempertimbangkan hasil penelitian dengan pihak yang berkompeten dan data-data yang berkaitan dengan kajian tersebut.

Dalam penelitian ini untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik Triangulasi. Teknik Triangulasi adalah suatu teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.⁴⁵

⁴⁵A. Muri Yusuf, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Gabungan" (PT Fajar Interpratama Mandiri 2014) hlm. 395.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Desa Selali Kecamatan Pino Raya

Desa Selali adalah salah satu Desa yang berada di Provinsi Bengkulu yang terletak di Kabupaten Bengkulu Selatan Kecamatan Pino Raya Kota Manna. Sejarah awal dikatakan Desa Selali yaitu, menurut wawancara kepada Kadun atau Kepala Dusun Desa Selali ia menyampaikan bahwa pada zaman dahulu ada seseorang yang memasuki Desa Selali dan seseorang tersebut lupa akan jalan keluar serta ia merasa lali setelah memasuki Desa tersebut maka dari itu setiap orang yang memasuki desa ini tidak bisa keluar, seiring berjalannya zaman maka ditetapkanlah nama Desa Selali yang berawal dari kata lali.⁴⁶

Masyarakat Desa Selali mayoritas menganut agama Islam dengan menggunakan bahasa serawai. Di Desa Selali masih banyak yang mempercayai tempat pemujaan seperti keramat-keramat atau benda lain yang dapat menolong bagi orang yang mempercayainya. Tradisi yang masih dipakai di Desa Selali sampai sekarang yaitu Tradisi Nundang Padi (Muja Padi), Seni Dendang, dan Nari Adat (Nari Andun).

Sebagai Budaya yang sudah melekat oleh masyarakat Desa Selali Upacara Adat Nundang Padi ini dilaksanakan oleh tiga orang raja yang sudah dipilih oleh masyarakat Selali, raja-raja tersebut yaitu Raja Lempar

⁴⁶ Wawancara Dengan Kaduna Atau Kepala Dusun, 15 Maret 2021.

Alam, Raja Inang Sari, Raja Makota Alam. Upacara nundang padi dilaksanakan selama tiga hari, upacara ini dilaksanakan setelah panen padi selesai tujuannya yaitu untuk pembenihan padi baru yang akan ditanam kembali kemudian diadakanlah Upacara Nundang Padi dan Nari Andun. Penampilan Tari Andun berkaitan langsung dengan Adat Nundang Padi, apabila Tari Andun tidak dilaksanakan maka Upacara Adat Nundang Padi juga tidak dilaksanakan karena Tari Andun merupakan rangkaian dari Upacara Adat Nundang Padi yang tidak bisa ditinggalkan.

Tradisi Nundang Padi sudah ada sejak dulu akan tetapi aktif kembali sejak tahun 2002 sampai sekarang dan itu dilakukan 5 tahun sekali selama 3 hari 3 malam dan selalu diiringi dengan Tari Adat (Nari Andun). Pemujaan tersebut adalah salah satu cara untuk mengajukan permohonan atau permintaan dengan tujuan agar harapan dan permintaan dapat terpenuhi. Selain itu masyarakat Desa Selali mayoritas masyarakat nya memiliki pekerjaan sebagai Petani yaitu Petani Sawah dan Petani Kelapa Sawit.

2. Visi Dan Misi Desa Selali Kecamatan Pino Raya

Visi adalah mendorong terciptanya kesejahteraan masyarakat, mengembangkan potensi Sumber Daya Alam dan Manusia, dengan pemerintahan yang Transparan dan Akuntabilitas.

Misi Desa Selali Kecamatan Pino Raya:⁴⁷

1. Mengembangkan Dan Meningkatkan Hasil Pertanian Masyarakat

⁴⁷ Profil Desa Selali Kecamatan Pino Raya, Kab Bengkulu Selatan Provinsi Bengkulu 2020.

2. Pembuatan Sarana Dan Prasarana Jalan Usaha Tani Dan Peningkatan Jalan Pemungkiman
3. Peningkatan Sarana Air Bersih Bagi Masyarakat
4. Perbaikan Dan Peningkatan Layanan Sarana Kesehatan Dan Umum
5. Meningkatkan Sarana Dan Prasarana Pendidikan
6. Meningkatkan Keterampilan Dan Kuwalitas SDM Masyarakat
7. Pembentukan Dan Pengembangan Badan Usaha Milik Desa Untuk Mengkatkan Ekonomi Masyarakat
8. Pngkatkan Kapasitas Apratur Desa dan BPD
9. Pengikatan Sarana Dan Prasarana Kerja Aparat Pemerintah Desa
10. Meningkatkan Semangat Gotong Royong Dan Adat Istiadat

3. Kondisi Umum Desa Selali Kecamatan Pino Raya

Desa Selali merupakan suatu Desa yang terletak di Kecamatan Pino Raya Kabupaten Bengkulu Selatan Provinsi Bengkulu terletak di bagian Selatan Pulau Sumtera.

Desa Selali terletak di dalam Kecamatan Pino Raya Kabupaten Bengkulu Selatan yang berbatasan dengan:⁴⁸

- a. Sebelah Utara Berbatasn Dengan Serian Bandung Kabupaten Seluma
- b. Sebelah Selatan Berbatasan Dengan Desa Pasar Pino
- c. Sebelah Timur Berbatasan Dengan Desa Nanjungan
- d. Sebelah Barat Berbatasan Dengan Samudra Hindia

⁴⁸ Profil Desa Selali Kecamatan Pino Raya, Kab Bengkulu Selatan Provinsi Bengkulu 2020.

Jarak yang dapat ditempuh ke Pusat Kecamatan 6,8 Km, jarak tempuh ke Pusat Kabupaten 18,9 Km, jarak tempuh ke Pusat Kota Manna 18,2 Km sedangkan jarak tempuh ke Pusat Provinsi Kurang Lebih 156,8 Km. Adapun waktu ditempuh ke Pusat Kecamatan 11 Menit, jarak tempuh ke Pusat Kabupaten 27 Menit, jarak tempuh ke Pusat Kota Manna Sekitar 25 Menit sedangkan jarak tempu ke Pusat Provinsi kurang lebih 4 jam 16 menit.

Iklim Desa Selali Kecamatan Pino Raya sama halnya seperti desa-desa lain di wilayah Indonesia mempunyai iklim kemarau dan penghujan. Hal tersebut mempunyai pengaruh langsung terhadap pola tanaman pada lahan pertanian di Desa Selali Kecamatan Pino Raya.

4. Keadaan Sosial Penduduk

Penduduk Desa Selali berasal dari berbagai daerah yang berbeda-beda, dimana mayoritas penduduknya penduduk asli dan ada beberapa yang berasal dari pulau jawa. Sehingga untuk tradisi-tradisi untuk mufakat, gotong royong dan kearifan lokal yang lain sudah dilakukan oleh masyarakat semenjak ada nya desa selali. Hal tersebut dilakukav untuk menghindari adanya benturan-benturan antara masyarakat yang mayoritas pemeluk agama Islam. Desa selali mempunyai jumlah penduduk kurang lebih 1.621 jiwa dimana terdiri dari 838 jiwa laki-laki dan 783 jiwa perempuan.⁴⁹

Keadaan ekonomi masyarakat desa selali secara kasat mata terlihat jelas perbedaannya ada yang dikatagorikan miskin, sangat miskin, sedang dan kaya. Hal ini disebabkan karena mata pencariannya di sektor-sektor usaha

⁴⁹ Profil Desa Selali Kecamatan Pino Raya, Kab Bengkulu Selatan Provinsi Bengkulu 2020.

yang berbeda-beda pula. Sebagian besar sektor non formal seperti petani, pedagang, buru bangunan, dan buru tani. Sedangkan di sektor formal seperti PNS dan Tenaga Medis.

5. Tingkat Pendidikan

Tingkat pendidikan di Desa Selali Kecamatan Pino Raya bermacam-macam, diantaranya sebagai berikut:⁵⁰

Tabel 4.1

Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Selali

Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Selali		
No	Pendidikan	Jumlah
1.	Lulusan SD Sederajat	41
2.	Lulusan SMP Sederajat	39
3.	Lulusan SMA Sederajat	48
4.	Lulusan D-1 Sederajat	3
5.	Lulusan D-2 Sederajat	0
6.	Lulusan D-3 Sederajat	66
7.	Lulusan S-1 Sederajat	99
8.	Lulusan S-2 Sederajat	2

⁵⁰ Profil Desa Selali Kecamatan Pino Raya, Kab Bengkulu Selatan Provinsi Bengkulu 2020.

6. Sarana dan Prasana

Adapun kondisi sarana dan prasana umum Desa Selali Kecamatan Pino Raya yaitu sebagai berikut:⁵¹

Tabel 4.2

Sarana Dan Prasarana Desa Selali

No	Sarana dan Prasana	Jumlah /Volume
1.	Kantor Desa	1 Unit
2.	Taman kanak-kanak (TK)	1 Unit
3.	Sekolah Dasar (SD)	1 Unit
4.	Sekolah Menengah Atas (SMA)	1 Unut
5.	Puskesmas	1 Unit
6.	Posyandu	1 Unit
7.	Masjid	4 Unit
8.	TPU	1 Unit
9.	Sumur Gali	529 Unit
10.	Lapangan Sepak Bola	1 Unit
11.	Lapangan Voli	1 Unit

7. Mata pencarian

Desa Selali adalah perbukitan yang mayoritas mata pencarian adalah petani, yang dengan sendirinya memanfaatkan lahan pertanian yang

⁵¹ Profil Desa Selali Kecamatan Pino Raya, Kab Bengkulu Selatan Provinsi Bengkulu 2020.

dimilikinya dengan hasil antara lain: padi, sayur, sawit. Disamping mengelola lahan pertanian ada masyarakat memelihara hewan ternak diantaranya, Sapi, Kambing, Kerbau, Ayam, Bebek Dan Angsa. Selain itu Desa Selali juga masyarakatnya ada yang bekerja sebagai TNI, POLRI, Bidan Suawasta, Dukun Tradisional, Karyawan Perusahaan, Perangkat Desa, Buruh Harian Lepas, Pengusaha Pedang Hasil Bumi, Buruh Jasa Pedagang Hasil Bumi, Pemilik Usaha Jasa Transportasi, Ibu Rumah Tangga dan lain sebagainya. Berikut ini adalah mata pencarian masyarakat Desa Selali yaitu:⁵²

Tabel 4.3

Mata Pencarian Desa Selali

No	Jenis pekerjaan	Jumlah
1	Petani	564
2	Buruh Tani	73
3	Pegawai Negeri Sipil	69
4	Peternak	230
5	Nelayan	20
6	Montir	9
7	Pedagang Keliling	12
8	Penambang	60
9	Tukang Kayu	8
10	Tukang Cuci	8

⁵² Profil Desa Selali Kecamatan Pino Raya, Kab Bengkulu Selatan Provinsi Bengkulu 2020.

B. Profil Informen Penelitian

Pemilihan informan pada tahap awal memasuki lapangan yaitu remaja yang kecanduan bermain *Game Online* dan orang tua remaja . Berikut ini adalah profil informan yang dapat di wawancarai oleh peneliti:

a. Informan 1 (SAM)

Informan pertama berinisial SAM, seorang remaja laki-laki yang berusia 14 tahun dan merupakan salah satu pelajar di SMPN 31 Nanjungan, Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan. SAM merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. SAM tinggal bersama kedua orang tua nya, adapun nama orang tua dari saudara SAM yaitu ayahnya bernama Miharja berusia 45 tahun dan ibu nya bernama Siti berusia 43 tahun. SAM bisa bermain game 5 jam dalam sehari bahkan ia bisa bermain sampai seharian. SAM bermain game online sejak 2 tahun yang lalu sampai sekarang.

b. Informan 2 (KA)

Informan kedua yang berinisial KA yaitu seorang remaja laki-laki yang berusia 14 tahun dan merupakan salah satu pelajar di SMPN 31 Nanjungan, Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan. KA tinggal bersama kedua orang tua nya di Desa Selali, KA merupan anak ke dua dari 3 bersaudara. KA masih tinggal bersama kedua orang tua nya di Desa Selali, nama Ayahnya yaitu Bayu berusia 45 tahun dan ibu nya bernama Ranti berusia 40 tahun. KA sudah bermain *game online* sejak 2 tahun lalu sampai sekarang dan ia bisa bermain game sampai seharian.

c. Informan 3 (WA)

Informan ketiga berinisial WA, WA adalah seorang remaja laki-laki yang berusia 12 tahun dan merupakan salah satu pelajar di SMPN 31 Nanjungan, Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan. WA tinggal bersama kedua orangtuanya di Desa Selali. Ayahnya bernama Erwan berusia 50 tahun dan ibunya bernama Nati berusia 45 tahun. WA merupakan anak kedua dari 3 bersaudara dimana kakaknya adalah perempuan dan adiknya adalah laki-laki. WA sudah bermain game online sejak ia berusia 10 tahun sampai sekarang, dalam bermain game WA bisa menghabiskan waktunya sampai seharian hanya untuk bermain game dan berhenti bermain apabila WA merasa lapar.

d. Informan 4 (IGP)

Informan keempat berinisial IGP merupakan seorang remaja laki-laki yang berusia 15 tahun. IGP bersekolah di SMPN 31 Nanjungan, Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan. IGP tinggal bersama kedua orangtuanya di Desa Selali Kecamatan Pino Raya. IGP merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Adapun nama ayahnya yaitu Gusti berusia 45 tahun dan ibunya bernama Aminah berusia 43 tahun. IGP sudah bermain *game online* sejak 2 tahun yang lalu sampai sekarang, dalam bermain game IGP dapat menghabiskan waktu selama 5 jam perhari bahkan bisa lebih.

e. Informan 5 (S)

Informan kelima berinisial S, S merupakan remaja laki-laki yang berusia 14 tahun. S juga merupakan salah satu pelajar di SMPN 5 Bengkulu Selatan. S adalah anak pertama dari dua bersaudara, S tinggal bersama kedua orangtuanya, adapun nama orangtuanya yaitu ayahnya bernama Rahmat berusia 47 tahun sedangkan ibunya bernama Siti berusia 40 tahun. S sudah bermain *game online* sejak ia berusia 13 tahun sampai sekarang, dalam bermain game S dapat menghabiskan waktu sekitar 5 jam sehari bahkan bisa sampai seharian.

f. Informan 6 (AF)

Informan keenam berinisial AF, AF adalah remaja laki-laki yang berusia 14 tahun. AF adalah salah satu pelajar di SMPN 5 Bengkulu Selatan. AF tinggal bersama kedua orangtuanya. AF merupakan anak ketiga dari 3 bersaudara, adapun nama ayahnya yaitu Eko berusia 50 tahun dan ibunya bernama Tiara berusia 45 tahun. AF sudah bermain *game online* selama 2 tahun sampai sekarang. AF bisa menghabiskan waktunya mulai dari 8 jam sampai seharian hanya untuk bermain game.

g. Informan 7 (AB)

Informan ketujuh berinisial AB, AB adalah salah satu remaja laki-laki yang berusia 15 tahun. AB bersekolah di SMPN 5 Bengkulu Selatan. AB merupakan anak pertama dari 4 bersaudara dimana ia merupakan anak laki-laki satu-satunya. Adapun nama ayahnya yaitu Iqbal berusia 45 tahun

dan ibunya berusia Putri berusia 43 tahun. AB sudah bermain *game online* sejak 1 tahun lalu, ia bisa bermain game sampai sehabis.

h. Informan 8 (FA)

Informan berinisial FA, FA merupakan remaja laki-laki yang berusia 15 tahun. FA adalah salah satu pelajar di SMPN 5 Bengkulu Selatan. FA tinggal bersama kedua orangtuanya di desa selali kecamatan pino raya. FA merupakan anak pertama dari dua bersaudara ayahnya bernama Toto berusia 50 tahun dan ibunya bernama Sinta berusia 43 tahun. FA sudah bermain *game online* sejak tahun 2017 sampai sekarang kurang lebih sudah 4 tahun. Pada siang hari FA bisa bermain game sampai 4 jam, akan tetapi pada malam hari ia bisa bermain sampai subuh.

i. Informan 9 (MI)

Informan ke Sembilan berinisial MI, MI merupakan seorang remaja laki-laki yang berusia 14 tahun dan merupakan salah satu pelajar di SMPN 5 Bengkulu Selatan. MI merupakan anak pertama dari dua bersaudara, MI tinggal bersama kedua orang tuanya di Desa Selali. Ayahnya bernama Romi berusia 45 tahun dan ibunya bernama Aminah berusia 40 tahun. MI sudah bermain *game online* sejak tahun 2017 sudah 4 tahun sampai sekarang. MI bermain game sampai sehabis.

j. Informan 10 (DSK)

Informan kesepuluh berinisial DSK, DSK merupakan seorang remaja yang berusia 12 tahun dan ia merupakan seorang salah satu pelajar di SMPN 5 Bengkulu Selatan. DSK merupakan anak kedua dari tiga

bersaudara, dimana kakaknya yaitu laki-laki dan adiknya yaitu perempuan. Adapun nama ayahnya yaitu Muhammad berusia 50 tahun dan ibunya bernama Sarah berusia 40 tahun. SDK sudah bermain *game online* sejak 3 tahun yang lalu sampai sekarang, DSK bermain game dalam sehari bisa 5 jam bahkan bisa sampai seharian.

k. Informan 11 (Ibu ST)

Informan ke sebelas berinisial ST. ST merupakan ibu dari saudara SAM, ia merupakan seorang ibu rumah tangga yang berusia 43 tahun. ST tinggal di Desa Selali bersamaan suami dan kedua anaknya. Selain sebagai seorang ibu rumah tangga ST juga memiliki pekerjaan sebagai seorang petani dimana setiap hari ia harus pergi ke sawah, karena ST hanya tamatan SD jadi pekerjaan yang bisa ia lakukan yaitu sebagai petani.

l. Informan 12 (Ibu RT)

Informan ke dua belas berinisial RT. RT merupakan ibu dari saudara KA, ia merupakan seorang ibu rumah tangga yang berusia 40 tahun dan memiliki 3 orang anak. Selain sebagai ibu rumah tangga RT juga bekerja sebagai buru Tani, karena RT hanya taman SD.

m. Informan 13 (Ibu NT)

Informan ke tiga belas berinisial NT. NT merupakan ibu dari saudara WA. NT merupakan seorang ibu rumah tangga yang berusia 45 tahun dan memiliki seorang suami dan 3 orang anak. NT juga bekerja sebagai seorang buru Tani, karena ia hanya taman SD yang memiliki minim pengetahuan.

n. Informan 14 (Ibu AN)

Informan ke empat belas berinisial AN. AN merupakan ibu dari saudara IGP, AN berusia 43 tahun. Ia tinggal di Desa Selali bersama suami dan dua anak. AN juga merupakan serang ibu rumah tangga dan sekaligus sebagai buru Tani di sawah orang karena ia hanya seorang taman SD.

o. Informan 15 (Ibu ST)

Informan ke lima belas berinisial ST, ia merupakan ibu dari saudara S. ST merupakan seorang ibu rumah tangga yang berusia 40 tahun dan tinggal bersama suami dan kedua anaknya. Selain sebagai seorang ibu rumah tangga ia juga bekerja sebagai seorang petani yang mengharuskan ia pergi ke sawah setiap hari.

p. Informan 16 (Ibu TR)

Informan ke enam belas berinisial TR, ia merupakan ibu dari saudara AF. TR merupakan seorang ibu rumah tangga yang berusia 45 tahun dan tinggal bersama suami dan ke tiga anak. TR juga bekerja sebagai buru Tani.

q. Informan 17 (Ibu PT)

Informan ke tujuh belas berinisial PT, ia merupakan ibu dari saudara AB. PT merupakan seorang ibu rumah tangga yang berusia 43 tahun, ia tinggal di Desa Selali bersama suami dan ke 4 anaknya. PT juga bekerja sebagai petani di desanya karena ia hanya taman SD yang minim akan pengetahuan sehingga pekerjaan yang bisa ia lakukan yaitu sebagai petani.

r. Informan 18 (Ibu ST)

Informan ke delapan belas berinisial ST, ia merupakan ibu dari saudara FA. ST tinggal di Desa Selali bersama suami dan kedua anaknya. ST bekerja sebagai ibu rumah tangga dan sebagai buru Tani di Desa Selali. Karena ia hanya seorang tamatan SD yang mengharuskan ia bekerja sebagai buru Tani setiap hari untuk membantu suaminya dalam memenuhi kebutuhan keluarganya.

s. Informan 19 (Ibu AM)

Informan ke sembilan belas berinisial AM, ia merupakan ibu dari saudara MI. AM merupakan ibu rumah tangga yang berusia 40 tahun. Ia tinggal di Desa Selali bersama suami dan kedua anaknya. Sehari-hari nya ibu AM bekerja sebagai petani di Desa Selali membantu suaminya bekerja di sawah.

t. Informan 20 (Ibu SR)

Informan terakhir beinisial SR, ia merupakan ibu dari saudara DSK. SR merupakan seorang ibu rumah tangga yang berusia 40 tahun, ia tinggal bersama suami dan ke 3 anaknya. Sehari-hari ibu SR bekerja sebagai Petani membantu suaminya di sawah.

Tabel 4.4⁵³

Profil Informan Penelitian

No	Nama/ Inisial	Jenis Kelamin	Umur	Pendidikan	Keterangan
1.	SAM	Laki-Laki	14 Tahun	SMP	Remaja yang Kecanduan Game Online
2	ST	Perempuan	43 Tahun	SD	IBU SAM
3	KA	Laki-Laki	14 Tahun	SMP	Remaja yang Kecanduan Game Online
4	RT	Perempuan	40 Tahun	SD	IBU KA
5	WA	Laki-Laki	12 Tahun	SMP	Remaja yang Kecanduan Game Online
6	NT	Perempuan	45 Tahun	SD	IBU WA
7	IGP	Laki-Laki	15 Tahun	SMP	Remaja yang Kecanduan Game Online
8	AM	Perempuan	43 Tahun	SD	IBU IGP
9	S	Laki-Laki	14 Tahun	SMP	Remaja yang Kecanduan Game Online
10	ST	Perempuan	40 Tahun	SD	Ibu S
11	AF	Laki-Laki	14 Tahun	SMP	Remaja yang Kecanduan Game Online
12	TR	Perempuan	45 Tahun	SD	IBU AF
13	AB	Laki-Laki	15 Tahun	SMP	Remaja yang Kecanduan Game Online
14	PT	Perempuan	43 Tahun	SD	Ibu AB

⁵³ Hasil Observasi pada tanggal 30 maret 2021.

No	Nama/ Inisial	Jenis Kelamin	Umur	Pendidikan	Keterangan
15	FA	Laki-Laki	15 Tahun	SMP	Remaja yang Kecanduan game Online
16	SN	Perempuan	43 Tahun	SD	IBU FA
17	MI	Laki-Laki	14 Tahun	SMP	Remaja yang Kecanduan Game Online
18	AM	Perempuan	40 Tahun	SD	IBU MI
19	DSK	Laki-Laki	12 Tahun	SMP	Remaja yang Kecanduan Game Online
20	SR	Perempuan	40 Tahun	SD	IBU DSK

C. Hasil Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada Bab I dilatar belakang, maka peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara yang digunakan untuk mengetahui Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan). Adapun informasi yang didapat sesuai dengan wawancara yang dilakukan kepada informan penelitian yaitu berjumlah 10 orang remaja yang kecanduan game online dan 10 orang tua remaja sebagai informan pendukung atau penguat penelitian.

1. Bentuk-Bentuk Game Online

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan, menunjukkan bahwa terdapat bentuk-bentuk game online yang hampir rata-rata di mainkan oleh para informan, yaitu; permainan *Free Fire*

atau FF. Hal ini dilihat dari rata-rata informan bermain game tersebut, akan tetapi bukan berarti tidak ada informan yang bermain game *Mobile Legends* (ML). Menurut pengakuan dari mereka mengapa mereka lebih tertarik ke permainan FF, karena pada permainan ini lebih seru dan lebih menarik dari permainan yang lain.

Selain permainannya yang seru, mereka juga menyatakan bahwa dalam sistem perangnya permainan ini lebih terasa nyata. Jadi, pemain dapat merasakan seolah-olah pemain yang berada di dalam permainan tersebut. Kemudian pemain juga diperlihatkan berbagai vitur dan karakter animasi dalam permainan sehingga kita juga dapat memilih jenis karakter yang cocok terhadap pemainnya.

Dalam permainan *Mobile Legends* juga terdapat banyak pilihan karakter animasi sehingga para pemain dapat memilih jenis karakter yang cocok menurut pemainnya. Akan tetapi, baik itu permainan *Free Fire* maupun permainan *Mobile Legends* memiliki kelebihan masing-masing baik itu dari sisi karakter pemain maupun cara bermainnya. Selain banyak memiliki vitur dan karakter animasi yang menarik, kedua permainan ini sama-sama bisa mabar atau bermain bareng. Sehingga, mereka bisa bermain game 5 jam dalam sehari bahkan bisa lebih.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa informan:

Menurut informasi dari saudara (SAM) seorang remaja yang kecanduan bermain game online menjelaskan bahwa:

“Game yang aku galak mainkan amau mbak ini game Free Fire (FF) tapi aku jugau pernah main kah game Zona Cacing, Fishing Strike Samau Subway Surf.⁵⁴ Karnau main game free fire (ff) diau tu pacak mabar jadi kitau pacak main sambil ngiciak dengan kawan. Aku amau lah main kadang pacak lupau waktu, kadang aku main lah sesahgian, palingan berenti garah lapagh udim tu lanjut lagi. Biasau au jugau aku main di gumah amau ndik tu di gumah kawan”.

Maksudnya: Game yang sering saya main kan sekarang yaitu permainan *Free Fire* (FF) tetapi saya juga pernah bermain game *Zona Cacing, Fishing Strike Samau Subway Surf*. Karena bermain game *free fire* (ff) itu bisa mabar jadi bisa bermain sambil ngobrol dengan teman. Saya jika sudah bermain terkadang bisa lupa waktu, terkadang saya bisa bermain bisa seharian, palingan berhenti akibat lapar setelah itu lanjut lagi. Biasanya saya juga bermain di rumah jika tidak di rumah teman.

Wawancara dengan Ibu SAM yang menyatakan:

“Ntah ndik paham nian amau aku game tapau yang galak dimainkah SAM tu singgau au tiap ahgi main kah hp tulah. Kadang kinak ku main digumah ni kadang jugau digumah kawan au, terus kinak ku ngicik dengan hp diau tu amau lagi main game tu”.

Maksudnya: Saya kurang paham game apa yang sering dimainkan SAM sehingga setiap hari bermain hp. Terkadang saya lihat bermain di rumah terkadang juga di rumah temannya, terus saya lihat berbicara dengan hp jika lagi bermain game”.

Sementara itu informasi yang diperoleh dari saudara (KA) seorang remaja yang kecanduan bermain game online menjelaskan:

“Amau kini game yang galak aku mainkah tu game Free Fire (FF), sebelum au jugau aku pernah main game clas of clans (COC). Karenau main game ff itu kitau pacak mabar jadi selain kitau main game kita jugau dapat kawan. Aku amau lah main game galak lupau waktu, pacak sampai sesahgian aku main itu pun berenti garah-garah lah lapagh udim tu lanjut lagi⁵⁵.

Maksudnya: Sekarang game yang saya mainkan itu game *free fire* (ff). sebelumnya saya juga pernah bermain game *clas f clans* (coc).

⁵⁴ Wawancara Dengan Saudara SAM, 10 Maret 2021

⁵⁵ Wawancara Dengan Saudara KA, 19 Maret 2021

karena bermain game ff itu kita bisa mabar jadi selain kita bisa bermain game jika juga bisa mendapatkan teman. Saya jika sudah bermain game sering lupa waktu, saya bisa bermain sampai seharian itupun berhenti karena lapar setelah itu lanjut lagi.

Wawancara dengan Ibu KA yang menyatakan:

“Kurang paham aku game tapau yang dimain kah KA tu singgau au main kah hp tulah tiap ahgi sampai kadang lupau makan garah kah maju main game terus”.

Maksudnya: “Saya kurang paham game apa yang dimaikan KA sehingga mainkan hp setiap hari sampai terkadang lupa makan akibat sering bermain game terus”.

Senada dengan hasil wawancara kepada informan (WA)) seorang remaja yang kecanduan bermain game online menyatakan:

*“Permainan yang aku galak main kah tu FF karnau seru main au, tapi dulu jugau pernah main ML, zona cacing. Aku main game ni lah jak aku usia 10 tahun sampai kini. Aku jugau biasau au main tu digumah nilah tapi kadang tu rajin jugau digumah kawan. Aku main game ni pacak sampai sesahgian, itulah garah maju main matau aku galak pediah, badan pegal samau sakit palak”.*⁵⁶

Maksudnya: Permainan yang sering saya mainkan yaitu *free fire* (ff), tetapi dulu saya juga pernah bermain *Mobile Legends* (ML), *Zona Cacing*. Saya bermain game semenjak usia saya 10 tahun sampai sekarang. Biasanya saya bermain dirumah tetapi terkadang sering juga bermain dirumah teman. Saya bermain game bisa sampai seharian, akibat sering bermain mata saya sering merasa pedih, badan terasa pegal dan sakit kepala.

Wawancara dengan Ibu WA yang menyatakan:

“Ndik kruan nian aku game tapau yang galak dimainkah WA, tapi tiap ahgi amau main game tu kinak tu. Kadang main di gumah nilah tapi kadang jugau main di gumah kawan au. Kadang tu amau WA tu lagi asuk nian main game sampai lupau makan”.

Maksudnya: “Saya kurang paham game apa yang sering di mainkan WA, tetapi saya lihat setiap hari bermain game. Terkadang bermain

⁵⁶ Wawancara Dengan Saudara WA 20 Maret 2021

game di rumah tetapi terkadang juga bermain di rumah temannya. Terkadang jika WA lagi asik bermain game sampai lupa makan”.

Senada dengan hasil wawancara kepada informan (IGP) seorang remaja yang kecanduan bermain game online menyatakan bahwa:

*“Game yang galak aku main kah amau kini tu PUBG Mobile karnau disitu lah ndik diau agi bocil yang main bukan luak FF samau ML. biasau aku main di gumah kawan karnau pakai wifi jadi geratis. Dulu aku pernah berenti main garah-garah hp aku rusak jadi amau ndk main numpang dengan kawan, biasau au aku main tu sahgi sampai amau 5 jam an. Itulah kini tu matau aku rajin madak garah maju main game”.*⁵⁷

Maksudnya: Game yang sering saya mainkan kini PUBG Mobile karena disitu sudah tidak ada anak kecil yang bermain tidak seperti *free fire* (ff) dan *mobile legends* (ml). biasanya saya bermain dirumah teman karena bisa pakai wifi jadi gratis. Dulu saya pernah berhenti bermain karena handphne saya rusak jadi jika mau bermain minjam dengan teman, biasanya saya bermain sehari bisa sampai 5 jam, leh karena itu mata saya sekarang sering tidak enak karena keseringan bermain game.

Wawancara dengan Ibu IGP yang menyatakan:

“Ntah ndik keruan aku game tapau yang rajin di main kah IGP tu singgau au maju main kah hp tulah. Garah-garah maju main hp sampai makan ajau kadang lupau IGP ni, amau lah asuk nian main game”.

Maksudnya: Kurang paham saya game apa yang sering dimainkan IGP sampai sering bermain hp aja. Akibat sering bermain hp sampai terkadang lupa makan IGP ni, jika sudah sibuk bermain game.

Sementara itu hasil wawancara kepada informan (S) seorang remaja yang kecanduan bermain game online menjelaskan bahwa:

“Game yang galak aku main kah kini tu game ML atau Mobile legends. Biasau au aku main di gumah kawan karnau sekalian mabar. Game yang lah pernah aku main kah tu game ML dengan

⁵⁷ Wawancara Dengan Saudar IGP, 24 Maret 2021

*FF. aku amau lah main pacak sesahgian sampai batre abis, itulah matau aku mudah pediah garah lamau igau main”.*⁵⁸

Maksudnya: “Game yang sering saya mainkan sekarang itu game ML. biasanya saya bermain di rumah teman karena sekalian bisa mabar. Game yang sudah pernah saya mainkan itu game ML sama FF sampai batre *handhpone* habis akibatnya mata saya sering merasa pedih”.

Wawancara dengan Ibu S yang menyatakan bahwa:

“ndik keruan nian amau aku game tapau yang maju di mainkah S tu. Tapi diau tu amau dang asuk nian main game kadang lupau makan tapau maju main kah hp tulah tiap ahgi. Beahgi-ahgi depan hp tulah”.

Maksudnya: Saya kurang tahu game apa yang sering di mainkan S. tapi jika ia sedang subuk bermain game terkadang sampai lupa makan karena sering bermain hp setiap hari. Berhari-hari di depan hp.

Senada dengan informasi yang didapat dari informan S, informan AF seorang remaja yang kecanduan bermain game online juga menjelaskan bahwa:

*“Kini aku main kah game FF samau PUBG. Karnau amau di PUBG tu jemau yang main kah diau lah besak galau ndik diau lagi bocil-bocil. Aku main game biasau au digumah samau di gumah kawan, karnau amau di gumah kawan lemak mabar, kami amau lah mabar pacak sesahgian main au. Itulah badan aku pegal galau amau udim main tu”.*⁵⁹

Maksudnya: “Sekarang saya bermain game *free fire* (ff) dan PUBG. Karena jika di PUBG yang bermain rang yang sudah besar tidak ada anak kecil. Saya bermain game biasanya dirumah teman karena dirumah teman enak main bareng, kami jika sudah main bisa seharian, oleh karena itu badan saya pegal jika habis bermain”.

⁵⁸ Wawancara Dengan Saudara S, 24 Maret 2021

⁵⁹ Wawancara Dengan Saudara AF, 26 Maret 2021

Wawancara dengan Ibu AF yang menyatakan bahwa:

“Ndik paham amau aku ni game tapau titu yang rajin di mainkah diau, singgau au tiap ahgi di depan hp tulah. Kadang diau tu main au di gumah nilah kadang jugau main di gumah kawan au”.

Maksudnya: Kurang paham saya game apa yang sering di mainkan nya, sehingga setiap hari di depan hp. Terkadang ia bermain di rumah terkadang juga bermain di rumah temannya.

Senada dengan hasil informasi yang didapat dari informasi AF, informan AB seorang remaja yang kecanduan bermain game online menjelaskan bahwa:

*“Amau kini aku galak main kah FF, karnau menurut aku lemak ajau. Biasau au aku main tu di gumah kawan sampai sesahgian mabar. Itu lah amau lah lamau igau hp jadi ngejim terus kuota boros. Amau lah maju main game amau aku maju tekantuk amau di sekul”.*⁶⁰

Maksudny: Sekarang saya suka bermain *free fire* (ff), karena menurut saya seru. Biasanya saya bermain game dirumah teman sampai seharian sambil main bareng. Jika terlalu lama bermain handpne menjadi ngeheng serta kuta boros. Jika saya sering bermain game saya sering ngantuk di sekolah.

Wawancara dengan Ibu AB yang menyatakan bahwa:

“ndik ngerti amau aku ni game tapau yang maju dimainkah AB tu. Kinak ku maju main kah hp tulah tiap ahgi, garahkah diau makan lupau maju main kah hp tulah yang pacak au”.

Maksudnya: kurang ngerti jika saya game apa yang sering dimainkan AB. Yang saya lihat sering bermain hp setiap hari, akibatnya ia makan lupa bermain hp aja yang bisanya.

Selanjutnya hasil wawancara kepada informan FA seorang remaja yang kecanduan bermain game online menjelaskan bahwa:

⁶⁰ Wawancara Dengan Saudara AB, 26 Maret 2021

“kini aku galak main kah game FF karenau seru main kah diau. Biasau au aku main tu dugumah kami nilah tapi rajin jugau di gumah kawan. Dulu aku jugau pernah berenti selamau 1 tahun karnau madak ngulang main lagi. Amau kitau tu lah pacak nian main pacak ndapat kah tanci main game ni, pacak ngikut turnamen”⁶¹

Maksudnya: Sekarang saya suka bermain game *free fire* (ff) karena seru. Biasanya saya bermain dirumah tetapi sering juga bermain dirumah teman. Dulu saya juga pernah berhenti bermain selama satu tahun karena tidak enak bermain kembali. Jika kita sudah bisa bermain bisa mendapatkan uang dengan bermain game, bisa ikut turnamen.

Wawancara dengan Ibu FA yang menyatakan bahwa:

Ndik paham amau aku ni game tapau titu yang rajin di mainkah diau, singgau au tiap ahgi di depan hp tulah. Kadang diau tu main au di gumah nilah kadang jugau main di gumah kawan au”.

Maksudnya: Kurang paham saya game apa yang sering di mainkan nya, sehingga setiap hari di depan hp. Terkadang ia bermain di rumah terkadang juga bermain di rumah temannya.

Senada dengan hasil wawancara dengan informan FA, informan MI seorang remaja yang kecanduan bermain game online juga menjelaskan:

“Kini aku galak main game Free Fire (FF) karnau main game itu seru kitau pacak mabar terus pacak ndapatkah tanci. Aku biasau au main digumah nilah tapi kadangan tu rajin jugau main digumah kawan sampai kadangan tu sesahgian. Sebelum aku main FF aku dulu pernah main Chals Of Chans samau PUBG.⁶² Dulu aku jugau pernah berenti main game ni selamau 2 tahun karnau hp rusak terus lamau-lamau karnau bosan main lagi tapi ganti game nyelah lah game FF kini tu. Biasau au amau aku tu lamau igau main hp aku jadi angkat terus kadang tu sinyal tu rajin lengit jadi suarau kawan tu ndik jelas, amau lamau igau jugau matau ndik lemak asau au”

Maksudnya: Sekarang saya suka bermain game *free fire* (ff) karena bermain game ini seru kita bisa main bareng serta bisa

⁶¹ Wawancara Dengan Saudara FA, 26 Maret 2021

⁶² Wawancara Dengan Saudara MI, 28 Maret 2021

mendapatkan uang. Saya biasanya bermain dirumah tetapi terkadang sering juga bermain dirumah teman sampai seharian. Sebelum saya bermain FF saya du pernah bermain chals of chans sama PUBG. Dulu saya juga pernah berhenti bermain game selama 2 tahun karena handphne rusak terus lama-lama karena merasa bosan bermain lagi tetapi berganti game yaitu game ff sekarang. Bianya jika saya sudah terlalu lama bermain handphne terasa panas terus terkadang sinyal sering hilang jadi suara teman tidak jelas, jika sudah terlalu lama juga mata menjadi tidak enak.

Wawancara dengan Ibu MI yang menyatakan bahwa:

ndik keruan nian amau aku game tapau yang maju di mainkah MI tu. Tapi diau tu amau dang asuk nian main game kadang lupau makan tapau amau maju main kah hp tulah tiap ahgi. Beahgi-ahgi depan hp tulah”.

Maksudnya: Saya kurang tahu game apa yang sering di mainkan MI. tapi jika ia sedang subuk bermain game terkadang sampai lupa makan karena sering bermain hp setiap hari. Berhari-hari di depan hp.

Selanjutnya hasil wawancara kepada informan DSK seorang remaja yang kecanduan bermain game online menjelaskan:

“Permainan yang galak aku main kah kini tu Free Fire (FF), sebelum au aku jugau pernah main game Zona Cacing, ML. aku jugau pernah berenti main game selamau 3 bulan terus karnau bosan main lagi. Biasau au aku main game tu pacak sesahgian paling berenti makan udim tu lanjut lagi”⁶³

Maksudnya: “Permainan yang saya sukai permainan FF. sebelumnya saya juga pernah bermain game Zona Cacing, ML. saya juga pernah berhenti bermain game selama 3 bulan dan yang dirasakan yaitu bosan akhirnya saya bermian game lagi. Biasanya DSK bisa bermain selama seharian paling berhenti makan sudah itu lanjut main lagi”

⁶³ Wawancara Dengan Saudar DSK, 28 Maret 2021

Wawancara dengan Ibu DSK yang menyatakan bahwa:

“Kurang paham aku game tapau yang dimain kah DSK tu singgau au main kah hp tulah tiap ahgi sampai kadang lupau makan garah kah maju main game terus”.

Maksudnya: “Saya kurang paham game apa yang dimaikan DSK sehingga mainkan hp setiap hari sampai terkadang lupa makan akibat sering bermain game terus”.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dilapangan menunjukan bahwa rata-rata permainan yang sering di mainkan oleh para informan yaitu permainan *Free Fire* atau FF. Hal ini terlihat dari 8 informan yang bermain game tersebut, akan tetapi ada juga dari mereka yang bermain game *Mobile Legends* (ML). Menurut pengakuan dari mereka mengapa mereka lebih tertarik ke permainan FF ini karenakan permainan ini lebih seru dari pada permainan lainnya, karena kita dapat merasakan seolah-olah kita yang berada didalam permainan tersebut.

Selain itu mereka juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, dimana rata-rata remaja bermain game online. Kemudian menurut pengakuan mereka apabila tidak bermain game komunikasipun terasa tidak nyambung dan akhirnya mereka di asingkan darij kelompok. Hal ini lah yang menjadi pemicu besar bagi mereka untuk bermain game.

2. Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan

Religiusitas merupakan sebagai suatu pengahayatan terhadap nilai-nilai ajaran agama yang terinternalisir pada diri seseorang dan diaktualisasikan lewat perilaku dalam kehidupannya. Ada beberapa aspek yang dapat mempengaruhi religiusitas remaja diantaranya yaitu aspek Aspek Keyakinan (*the ideological*), Aspek Peribadatan Atau Praktek Agama (*the ritualistic*), Aspek *Feeling* Atau Pengahayatan (*the experiential*), aspek pengetahuan agama (*the intellectual*), dan aspek *effect* atau pengalaman (*the consequential*).

a. Aspek Keyakinan (*the ideological*)

Pada aspek ini dapat dilihat dari tingkatan sejauh mana seseorang menerima dan mengakui hal-hal yang dogmatik dalam agamanya. Misalnya keyakinan adanya sifat-sifat Tuhan, adanya malaikat, surga, para Nabi dan lain sebagainya.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada informan mengenai aspek keyakinan (*the ideological*):

Wawancara kepada informan SAM remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“Sebenarau aku yakin Allah itu adau, dengan carau kitau melaksanakan perintahau. Tapi itu lah aku jarang amau shalat tu pacak di kicikah ndik pernah. Karnau aku tiap ahgi main game tulah kerjau”.*⁶⁴ (Sebenarnya saya yakin Allah itu ada, dengan cara kita melaksanakan perintah-Nya. Tetapi saya jarang jika shalat bisa di biling tidak pernah. Karena saya setiap hari bermain game).”

⁶⁴ Wawancara Dengan Saudara SAM 10 Maret 2021

Wawancara kepada informan KA remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“Amau menurut aku, aku yakin basau adau Allah , karnau aku jugau di ajagh kah mak kami basau Allah tu adau, adau au para malaikat, hari akhir tapi itulah aku ni jarang shalat,karnau kerjau aku tiap ahgi main game ditambah lagi kini ndik buliah kemaunau au tambah nian aku main game, kadang mak kami lah merengam garah aku maju main game terus”.*⁶⁵ (Jika menurut saya, saya yakin bahwa Allah itu ada. Karena saya juga di ajarkan ibu kami bahwa Allah itu ada, ada juga para nabi, hari akhir. Tetapi itulah saya jarang shalat, karena kerja saya tiap hari bermain game di tambah lagi sekarang tidak boleh kemana-mana tambah buat saya bermain game, terkadang ibu sampai marah akibat saya sering bermain game).

Wawancara kepada informan WA remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“Pecayau lah, Allah itu adau terus adau jugau para nabi samau hari akhir tu. Dengan carau kitau tu shalat melaksanakan perintah-Nya, tapi aku ndik pernah yang namau au shalat di tambah lagi kini aku galak main game tambah nian ndik kah mikir kah tentang shalat tapi aku tu yakin Allah tu adau”.*⁶⁶ (Percaya lah, Allah itu ada terus ada juga para nabi sama hari akhir. Dengan cara kita shalat melaksanakan perintah-Nya, tetapi saya tidak pernah yang namanya shalat di tambah lagi sekarang saya sering bermain game tambah nian tidak akan memikirkan tentang shalat tetapi saya yakin Allah itu ada)

Wawancara kepada informan IGP remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“percayau lah mpuak aku galak main game ni, masih percayau yang namau au Tuhan. Cuman aku jarang njalankah perintah au itu ajau amau pecayau, pecayau”.*⁶⁷ (percaya walaupun saya suka bermain game, masih percaya yang nama nya Tuhan. Cuman saya jarang menjalan perintah-Nya itu aja kalau percaya, percaya).

⁶⁵ Wawancara Dengan Saudara KA 19 Maret 2021.

⁶⁶ Wawancara Dengan Saudara WA 20 Maret 2021

⁶⁷ Wawancara Dengan Saudara IGP 24 Maret 2021

Wawancara kepada informan S remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“aku masih pecayau adau au Allah, aku jugau pernah sembayang amau di ajak bak kami amau nidau ndik sembayang. Itu pun kadang lah merengam kudai bak kami baru ngikut bak kami sembayang”.*⁶⁸ (saya masih adanya Allah, saya juga pernah shalat jika di ajak bapak jika tidak tidak shalat. Itu pun terkadang sudah marah terlebih dahulu bapak baru saya ikut bapak shalat).

Wawancara kepada informan AF remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“Pecayau lah, Allah itu adau terus adau jugau para nabi samau hari akhir tu. Dengan carau kitau tu shalat melaksanakan perintah-Nya, tapi aku ndik pernah yang namau au shalat di tambah lagi kini aku galak main game tambah nian ndik kah mikir kah tentang shalat tapi aku tu yakin Allah tu adau”.*⁶⁹ (Percaya lah, Allah itu ada terus ada juga para nabi sama hari akhir. Dengan cara kita shalat melaksanakan perintah-Nya, tetapi saya tidak pernah yang namanya shalat di tambah lagi sekarang saya sering bermain game tambah nian tidak akan memikirkan tentang shalat tetapi saya yakin Allah itu ada).

Wawancara kepada informan AB remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“Amou menurut aku, aku yakin basau adau Allah ,cuman aku ndik pernah shalat ajau, tambah lagi kini aku lah lagak main game tambah nian nidau kah mikir kah ndk shalat, mikir kah sekul ajau ndik apau lagi ndk mikir kah shalat.”*⁷⁰ (Jika menurut saya, saya yakin bahwa Allah itu ada. Cuman saya tidak pernah shalat aja, di tambah lagi sekarang saya suka bermain game tambah tidak akan memikirkan shalat, memikirkan sekolah aja tidak apa lagi mau memikirkan shalat).

Wawancara kepada informan FA remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

“yak au lah pulau masau ndik pecayau Allah tu adau lah ngapau nian itu, aku mpuak luak ini masih pecayau. Cuman ndik pernah

⁶⁸ Wawancara Dengan Saudara S 24 Maret 2021.

⁶⁹ Wawancara Dengan Saudara AF 26 Maret 2021

⁷⁰ Wawancara Dengan Saudara AB 26 Maret 2021.

njalankah perintah au ajau itu lah".⁷¹(ia lah masa tidak percaya Allah itu ada saya walaupun begini masih percaya. Cuman tidak pernah menjalankan perintah-Nya aja).

Wawancara kepada informan MI remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

"Sebenarau aku yakin Allah itu adau, dengan carau kitau melaksanakan perintahau.tapi aku ndik pernah yang namau au sembayang karnau kerjau aku tiap ahgi main game mendam di kamar amau ndik tu ke gumah kawan baliak pun kadang lah ndk malam".⁷² (Sebenarnya saya yakin Allah itu ada, dengan cara kita melaksanakan perintah-Nya. Tetatpi saya tidak pernah yang nama nya shalat karena kerja saya setiap hari bermain game berada di kamar jika tidak ke rumah teman pulang pun sudah mau malam).

Wawancara kepada informan DSK remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

"percayau lah masau ndik, anyau aku ndik pernah shalat. Amau di kicik kah pecayau tu pecayau".⁷³(percaya lah masa tidak, tetapi saya tidak pernah shalat . jika di bilang percaya itu percaya).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan menunjukkan bahwa remaja masih sibuk bermain game online. Menurut pengakuan mereka, mereka sering bermain game di rumah dan mereka juga sering berkumpul di rumah teman untuk bermain game.⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang telah di lakukan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan gam online masih memiliki keyakinan akan adanya Tuhan atau sang pencipta akan tetapi mereka masih lalai dalam menjalankan perintah-perintah-Nya. Mereka

⁷¹ Wawancara Dengan Saudara FA 26 Maret 2021

⁷² Wawancara Dengan Saudara MI 28 Maret 2021

⁷³ Wawancara Dengan Saudara DSK 28 Maret 2021.

⁷⁴ Hasil Observasi Dengan Remaja yang Kecanduan Game Online 20 Maret 2021.

hanya sekedar mempercayai bahwa Allah itu ada tanpa menjalankan semua perintah-Nya.

b. Aspek Peribadatan Atau Praktek Agama (*the ritualistic*)

Pada aspek ini dapat dilihat dari tingkatan sejauh mana seseorang menunaikan kewajiban-kewajiban ritual dalam agamanya. Misalnya menunaikan shalat, zakat, puasa, haji, dan sebagainya.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada informan mengenai aspek peribadatan atau praktek agama (*the ritualistic*):

Wawancara kepada informan SAM remaja yang kecanduan game online menyatakan:

“Aku amau sembayang tu jarang palingan jugau sembayang magrib itupun kekadang, kadangan aku amau dengagh adzan tu kadang berenti kadangan lanjut main. Aku amau lah main game lupau waktu jadi ndik tau ngatur waktu amau ndk belajagh, manau ndk nulung jemau tuau”⁷⁵ (Saya jika shalat itu jarang shalat pun paling magrib, terkadang saya jika mendengar suara adzan terkadang berhenti terkadang lanjut bermain. Saya jika sudah bermain game lupa waktu jadi tidak bisa mengatur waktu mau belajar, mau membantu orang tua).

Senada dengan hasil wawancara kepada informan SAM, hasil wawancara kepada informan KA remaja yang kecanduan game online juga menjelaskan:

“Jarang aku ni amau sembayang, kadang amau aku dengagh adzan masih lanjut main game apau lagi amau dang lemak au main ndik kah ngijaukah itu adzan apau ndik. Itulah ngapau aku ndik pacak ngatur waktu aku manau ndk belajagh manau ndk nulung jemau tuau karnau aku ngijaukauh main terus”⁷⁶ (Saya jarang jika shalat, terkadang jika saya dengar suara adzan masih lanjut bermain game apabila sedang seru bermain tanpa menghiraukan suara adzan atau

⁷⁵ Wawancara Dengan Saudara SAM, 10 Maret 2021.

⁷⁶ Wawancara Dengan Saudara KA, 19 Maret 2021

tidak. Itulah mengapa saya tidak bisa mengatur waktu saya untuk belajar mau membantu orang tua karena saya sibuk bermain)

Sama halnya dengan wawancara dengan informan WA seorang remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

“Amau aku ndik nian pernah yang namau au sembayang tu ngapau aku amau aku lagi main dengahag adzan aku masih kan lanjut main. Itulah mangku aku sebenar au ndik tau ngatur waktu aku manau aku ndk belajagh manau ndk nulungi jemau tua au karnau aku maju main game terus”⁷⁷ (Kalau saya tidak pernah yang namanya shalat itulah mengapa jika saya lagi bermain mendengar suara adzan saya masih lanjut bermain. Itulah mengapa saya tidak bisa mengatur waktu saya mau belajar membantu orang tua karena saya sibuk bermain game terus).

Senada dengan hasil wawancara pada informan WA, informan IGP seorang remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

“Aku pernah amau sembayang tapi palingan sembayang magrib dengan sembayang jumat. Aku amau dengahag adzan berenti kudai jerang udim tu lanjut lagi. Sebenar au aku ndik pacak nian amau ngatur waktu manau aku ndk belajagh ndk nulungi jemau tuau tapi kadangan tu amau mak kami mintak tulungi aku tulungi mpuak kadang ngicik kudai mak tapi masih di tulungi”⁷⁸ (Saya pernah jika sholat tetapi paling sholat magrib dengan sholat jumat. Saya jika mendengar suara adzan berhenti sebentar sesudah itu lanjut lagi. Sebenarnya saya tidak bisa mengatur waktu belajar waktu membantu orang tua tetapi jika ibu minta tolong walau terkadang berkata sebentar masih ditolong).

Sementara itu informasi yang didapat dari informan S seorang remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

“Aku pernah sembayang tapi cuman setiap jumat ajau, amau dengahag adzan berenti kudai jerang udim tu lanjut lagi. Jujur amau aku ndik pacak ngatur waktu au, waktu ndk belajagh waktu ndk nulungi jemau tuau”⁷⁹ (Saya pernah sholat tetapi Cuman setiap sholat jumat, apabila saya mendengar adzan saya selalu berhenti bermain

⁷⁷ Wawancara Dengan Saudara WA 20 Maret 2021.

⁷⁸ Wawancara Dengan Saudar IGP, 24 Maret 2021.

⁷⁹ Wawancara Dengan Saudara S, 24 Maret 2021

sesuah adzan baru lanjut bermain lagi. Jujur saya tidak bisa untuk mengatur waktu, waktu belajar waktu menolong orang tua).

Sama halnya dengan hasil wawancara pada S, hasil wawancara pada informan AF seorang juga menjelaskan:

*“Aku jarang amau sembayang tu pacak di kicikah ndik pernah, itulah ngapau amau aku lagi main game dengahag adzan masih kah lanjut main terus aku jugau ndik tau ngatur waktu aku ndk belajagh waktu aku ndk nulungi jemau tua aku”.*⁸⁰ (Saya jarang jika sholat bisa dikatan tidak pernah, itulah mengapa jika saya lagi bermain game mendengar suara adzan masih tetap lanjut terus saya juga tidak bisa mengatur waktu untuk belajar waktu saya menolong orang tua).

Senada dengan hasil wawancara pada informan AF, informan AB seorang remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“Amou aku jarang yang namau au sembayang tu tapi adau sesekali, tapi aku amou dengahag suarau adzan kadangan berenti kadangan jugau lanjut, itu lah aku sebenar au ndik pacak ngatur waktu aku ndk belajagh ndk nulungi jemau tuau karanau aku maju main terus”*⁸¹. (Saya jarang yang namanya sholat tetapi ada sesekali, tapi saya mendengar suara adzan terkadang berhenti terkadang lanjut, itulah mengapa saya tidak bisa mengatur waktu saya untuk belajar, membantu orang tua karena saya sibuk bermain)

Sama halnya dengan hasil wawancara pada informan AB, informan FA seorang remaja yang kecanduan game online menyatakan:

*“Njalankah aku sembayang tu tapi nyelah itu jarang bukan luak jemau tu tiap waktu sembayang aku tu cuman kadang tu magrib dengan sembayang jumat itupun sembayang jumat karnau di ajak bak kami. Aku amou dengahag adzan kadang munggu adzan berenti udim tu lanjut main lagi, aku amou dikicikah pcak apau ndik ngatur waktu dimanau waktu ndk belajagh, ndk nulung jemau tuau sebenar au ndik pacak tapi kadang amau mak kami mintak tulung aku tulung mpuak sambil ngicik kah kudai mak jerang lagi”.*⁸² (Saya menjalankan sholat tetapi jarang bukan seperti orang yang setiap waktu sholat, saya cuman terkadang magrib dengan sholat jumat itupun sholat jumat diajak bapak. Saya jika mendengar suara adzan

⁸⁰ Wawancara Dengan Saudara AF, 26 Maret 2021

⁸¹ Wawancara Dengan Saudara AB, 26 Maret 2021

⁸² Wawancara Dengan Saudara FA, 26 Maret 2021

terkadang menunggu adzan berhenti setelah itu lanjut bermain lagi, saya jika dibilang bisa mengatur waktu sebenarnya saya tidak bisa waktu belajar, terkadang jika ibu minta tolong saya tolong walaupun berkata sebentar lagi bu).

Senada dengan hasil wawancara pada informan FA, informan MI seorang remaja yang kecanduan game online menjelaskan:

“Ndik pernah aku amau sembayang tu, tapi amau dengahag suarau adzan benrenti aku main udim tu lanjut lagi. Sebenar au ndik tau aku ngatur waktu manau ndk belajagh manau ndk nulungi jemau tuau”⁸³. (Saya tidak pernah sholat, tetapi jika mendengar suara adzan saya berhenti bermain setelah itu lanjut lagi. Sebenarnya saya tidak bisa untuk mengatur waktu dimana waktu untuk belajar waktu membantu orang tua).

Sama halnya dengan informan MI, hasil wawancara pada informan DSK seorang remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

“Jarang aku amau sembayang tu, itu lah ngapau aku amau dengahag suarau adzan masih kah lanjut main tulah. Ndik pacak aku ngatur waktu ndk belajagh ndk nulungi jemau tuau”⁸⁴(Saya jarang jika sholat, itulah mengapa saya bila mendengar suara adzan masih lanjut bermain karena saya tidak bisa mengatur waktu belajar membantu orang tua).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa mereka masih sibuk untuk bermain game, akibatnya mereka mengalami kesulitan dalam mengatur waktu dimana waktu untuk belajar, membantu orang tua, karena waktu mereka hanya terbuang untuk bermain game.⁸⁵

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada para remaja dapat diketahui bahwa remaja yang sudah kecanduan bermain

⁸³ Wawancara Dengan Saudara MI, 28 Maret 2021

⁸⁴ Wawancara Dengan Saudara DSK, 28 Maret 2021

⁸⁵ Hasil Observasi Dengan Remaja yang Kecanduan Game Online 20 Maret 2021.

game online sering lalai dalam melaksanakan ibadah, seperti shalat lima waktu walaupun mereka sudah mendengar suara adzan.

c. Aspek *Feeling* Atau Pengahayatan (*the experiential*)

Pada aspek ini dapat dilihat dari perasaan keagamaan yang pernah dialami dan dirasakan seperti merasa dekat dengan Tuhan, tentram saat berdo'a, tersentuh mendengar ayat-ayat kitab suci, merasa takut berbuat dosa, merasa senang doanya dikabulkan dan sebagainya.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada informan mengenai aspek *Feeling* Atau Pengahayatan (*the experiential*):

Wawancara kepada informan SAM remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

“Sebenar au aku ngerasau tenang kadang tu amau aku udim shalat apau lagi udim shalat tu ngaji tapi itulah aku ni jarang shalat karnau kadang lupau waktu amau lah main game ni, apau lagi main au tu di gumah kawan. Shalat pun aku kadang di ajak bak kami amau bukan itu ndik kah shalat”⁸⁶ (Sebenarnya saya merasa tenang terkadang jika saya selesai shalat apa lagi selesai shalat mengaji tetapi saya ini jarang shalat karena terkadang lupa waktu jika sudah bermain game, apa lagi jika bermainnya di rumah teman. Shalat pun saya terkadang di ajak bapak jika tidak mungkin tidak akan shalat).

Wawancara kepada informan KA remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

“pasti lah ngerasau tenang , lemak ajau kadang tu dengahg jemau ngaji. Samau kadangan tu luak amau aku udim shalat di ajak bak kami tu itu lah aku ni amau bukan bak kami yang ngajaki ndik kah shalat karnau aku amau lah main game jangan kah ndk mikir kah shalat makan ajau aku kadang jarang. Adau rasau takut au amau ndik shalat tapi luak apau ajau amau lah main game lupau segala”⁸⁷ (pasti lah merasa tenang, enak aja terkadang mendengar orang

⁸⁶ Wawancara Dengan Saudara SAM, 10 Maret 2021.

⁸⁷ Wawancara Dengan Saudara Ka, 19 Maret 2021.

mengaji. Sama terkadang jika saya selesai shalat di ajak bapak tetapi saya jika bukan bapak yang mengajak tidak kan shalat karena saya jika sudah bermain game jangankan mau mikir kah shalat makan aja saya jarang. Ada rasa takut jika tidak shalat tetapi mau gimana lagi saya jika sudah bermain lupa segala).

Wawancara kepada informan WA remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

"Amau merasau tenang tu pasti lah, aku jugau mpuak galak main game kadang masih tenang amau udim shalat, anyau aku tu jarang". (jika merasa tenang itu pasti, saya juga walaupun suka bermain game terkadang masih tenang ketika sesudah shalat, akan tetapi saya jarang).

Wawancara kepada informan IGP remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

*"au lah pulau masau ndik, aku ni cuman jarang ajau shalat."*⁸⁸(iya lah masa tidak, saya ini cuman jarang aja shalat).

Wawancara kepada informan S remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*Tenang lah masau pulau ndik lah ngengapau nian aku amau ndik tenang udim shalat atau dengahg suarau jemau ngaji."*⁸⁹(tenang masa tidak sudah mengapa saya jika tidak tenang sesudah shalat atau dengar suara mengaji).

Wawancara kepada informan AF remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

*"Pasti lah ngerasau tenang , lemak ajau kadang tu dengahg jemau ngaji."*⁹⁰ (Pasti lah merasa tenang, enak aja terkadang mendengar orang mengaji).

⁸⁸ Wawancara Dengan Saudara IGP 24 Maret 2021.

⁸⁹ Wawancara Dengan Saudara S 24 Maret 2021.

⁹⁰ Wawancara Dengan Saudara AF 26 Maret 2021..

Wawancara kepada informan AB remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“Amau merasau tenang tu pasti, Tapi aku ni jarang shalat pacak di itungi aku ni shalat tambah lagi kini aku lah maju main game tambah nian ndik kah mikir kah shalat. Adau amau rasau takut amau ndik shalat tu tapi aku ndik pulau mikirkah diau nian”.*⁹¹ (Jika merasa tenang itu pasti, tetapi saya ini jarang yang namanya shalat bisa di hitung saya shalat tambah lagi sekarang saya sering bermain game tambah nian akan memikirkan shalat. Ada rasa takut jika tidak shalat tetapi saya tidak terlalu memikirkannya).

Wawancara kepada informan FA remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

*“Sebenar au aku ngerasau tenang kadang tu amau aku udim shalat apau lagi udim shalat tu ngaji tapi itulah aku ni jarang shalat karnau kadang lupau waktu amau lah main game ni, apau lagi main au tu di gumah kawan. Shalat pun aku kadang di ajak bak kami amau bukan itu ndik kah shalat”*⁹² (Sebenarnya saya merasa tenang terkadang jika saya selesai shalat apa lagi selesai shalat mengaji tetapi saya ini jarang shalat karena terkadang lupa waktu jika sudah bermain game, apa lagi jika bermainnya di rumah teman. Shalat pun saya terkadang di ajak bapak jika tidak mungkin tidak akan shalat).

Wawancara dengan informan MI remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“Sebenar au aku ngerasau tenang kadang tu amau aku udim shalat apau lagi udim shalat tu ngaji tapi itulah aku ni jarang shalat karnau kadang lupau waktu amau lah main game ni, apau lagi main au tu di gumah kawan. Shalat pun aku kadang di ajak bak kami amau bukan itu ndik kah shalat”*⁹³ (Sebenarnya saya merasa tenang terkadang jika saya selesai shalat apa lagi selesai shalat mengaji tetapi saya ini jarang shalat karena terkadang lupa waktu jika sudah bermain game, apa lagi jika bermainnya di rumah teman. Shalat pun saya terkadang di ajak bapak jika tidak mungkin tidak akan shalat).

⁹¹ Wawancara Dengan Saudara AB 26 Maret 2021.

⁹² Wawancara Dengan Saudara FA 26 Maret 2021.

⁹³ Wawancara Dengan Saudara MI 28 Maret 2021.

Wawancara dengan informan DSK remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“Pasti lah ngerasau tenang , lemak ajau kadang tu dengahg jemau ngaji. Samau kadangan tu luak amau aku udim shalat di ajak bak kami tu itu lah aku ni amau bukan bak kami yang ngajaki ndik kah shalat karnau aku amau lah main game jangan kah ndk mikir kah shalat makan ajau aku kadang jarang. Adau rasau takut au amau ndik shalat tapi luak apau ajau amau lah main game lupau segala”*⁹⁴
(Pasti lah merasa tenang, enak aja terkadang mendengar orang mengaji. Sama terkadang jika saya selesai shalat di ajak bapak tetapi saya jika bukan bapak yang mengajak tidak kan shalat karena saya jika sudah bermain game jangankan mau mikir kah shalat makan aja saya jarang. Ada rasa takut jika tidak shalat tetapi mau gimana lagi saya jika sudah bermain lupa segala).

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yang telah di lakukan kepada remaja menunjukkan bahwa masih banyak dari remaja yang tidak melaksanakan shalat karena bermain game.⁹⁵ Sedangkan hasil wawancara kepada remaja di ketahui bahwa mereka merasa tenang dan tentram apa bila selesai melaksanakan shalat ataupun mendengar suara ayat suci Al-Qur’an.

d. Aspek Pengetahuan Agama (*the experiential*)

Pada aspek ini dapat dilihat dari seberapa jauh seseorang mengetahui dan memahami ajaran-ajaran agamanya terutama yang ada dalam kitab suci, hidits, pengetahuan tentang fiqih dan sebagainya.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada informan mengenai aspek Aspek Pengetahuan Agama (*the experiential*):

⁹⁴ Wawancara Dengan Saudara DSK 28 Maret 2021.

⁹⁵ Hasil Observasi Dengan Remaja yang Kecanduan Game Online 20 Maret 2021.

Wawancara kepada informan SAM remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

“Sebenarau amau aku lum ngerti nian carau shalat tu karnau aku jarang shalat jadi ndik paham nian”.⁹⁶(sebenarnya saya belum mengerti benar cara shalat jadi tidak paham benar).

Wawancara dengan ibu SAM yang menyatakan bahwa:

“amau SAM tu manau lah jarang shalat carau diau shalat jugau masih belum benagh”. (jika SAM itu mana jarang shalat cara dia shalat juga masih belum benar).

Wawancara kepada informan KA remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

*“ndik paham nian aku amau tata carau shalat karnau aku ndik pernah shalat.”*⁹⁷(tidak paham benar saya jika tata cara shalat karena saya tidak pernah shalat).

Wawancara dengan ibu KA yang menyatakan bahwa:

“amau kinak ku belum benagh tapau amau di ajaghi jemau ndik ndk maju ndk main game tulah”. (jika saya lihat belum benar jika mau di ajari orang tidak mau sering bermain game itu lah).

Wawancara kepada informan WA remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

“ndik keruan amau aku ni luak manau carau shalat yang benagh tapau amau ndik pernah”.⁹⁸ (tidak tahu jika saya bagaimana cara shalat yang benar karena tidak pernah).

Wawancara dengan ibu WA yang menyatakan:

“ntah amau kinak ku ndik perah shalat luak manau ndk benagh”. (entah jika saya lihat tidak pernah shalat bagaimana mau benar).

⁹⁶ Wawancara Dengan Saudara SAM 10 Maret 2021

⁹⁷ Wawancara Dengan Saudara KA 19 Maret 2021

⁹⁸ Wawancara Dengan Saudara WA 20 Maret 2021

Wawancara kepada informan IGP remaja yang kecanduan game online yang menyatakan bahwa:

*“aku ni jarang yang namau au shalat jadi ndik tertian luak manau tata cara shalat yang benagh tu.”*⁹⁹(saya ini jarang yang namanya shalat jadi tidak paham benar bagaimana tata cara shalat yang benar).

Wawancara dengan ibu IGP yang menyatakan bahwa:

“Amau kinak ku IGP tu ndik pernah shalat, tiap ahgi main game tulah pacak au diau tu”. (jika saya lihat IGP itu tidak pernah shalat, setiap hari bermain game itulah bisanya dia).

Wawancara kepada informan S remaja yang kecanduan game online yang menyatakan bahwa:

“amau dengan aku ni jangan tanyau luak manau carau shalat yang benagh karnau aku ni ndik paham”.¹⁰⁰(jika dengan saya ini jangan tanya bagaimana cara shalat yang benar karena saya tidak paham).

Wawancara dengan ibu S yang menyatakan bahwa:

“ntah kinak ku main game tulah S tu manau kah ngerti diau carau shalat yang benagh luak manau”. (entah saya lihat bermain game itulah S mana kan paham dia cara shalat yang benar).

Wawancara kepada informan AF remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

““ndik paham nian aku amau tata carau shalat karnau aku ndik pernah shalat”.¹⁰¹ (tidak paham benar saya jika tata cara shalat karena saya tidak pernah shalat).

Wawancara dengan ibu AF yang menyatakan bahwa:

“amau SAM tu manau lah jarang shalat carau diau shalat jugau masih belum benagh”. (jika SAM itu mana jarang shalat cara dia shalat juga masih belum benar).

⁹⁹ Wawancara Dengan Saudara IGP 24 Maret 2021

¹⁰⁰ Wawancara Dengan Saudara KA 19 Maret 2021

¹⁰¹ Wawancara Dengan Saudara AF 26 Maret 2021

Wawancara kepada informan AB remaja yang kecanduan game online yang menyatakan bahwa:

*“aku ni jarang yang namau au shalat jadi ndik terti nian luak manau tata cara shalat yang benagh tu.”*¹⁰² (saya ini jarang yang namanya shalat jadi tidak paham benar bagaimana tata cara shalat yang benar).

Wawancara dengan ibu AF yang menyatakan bahwa:

“amau kinak ku belum benagh tapau amau di ajaghi jemau ndik ndk maju ndk main game tulah”. (jika saya lihat belum benar jika mau di ajari orang tidak mau sering bermain game itu lah).

Wawancara kepada informan MI remaja yang kecanduan game online yang menyatakan bahwa:

*“amau dengan aku ni jangan tanyau luak manau carau shalat yang benagh karnau aku ni ndik paham.”*¹⁰³ jika dengan saya ini jangan tanya bagaimana cara shalat yang benar karena saya tidak paham).

Wawancara dengan ibu MI yang menjelaskan bahwa:

Amau kinak ku MI tu ndik pernah shalat, tiap ahgi main game tulah pacak au diau tu”. (jika saya lihat MI itu tidak pernah shalat, setiap hari bermain game itulah bisanya dia).

Wawancara kepada informan SDK remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

*“Sebenarau amau aku lum ngerti nian carau shalat tu karnau aku jarang shalat jadi ndik paham nian”*¹⁰⁴ (sebenarnya saya belum mengerti benar cara shalat jadi tidak paham benar).

Wawancara dengan ibu SAM yang menyatakan bahwa:

“amau SAM tu manau lah jarang shalat carau diau shalat jugau masih belum benagh”. (jika SAM itu mana jarang shalat cara dia shalat juga masih belum benar).

¹⁰² Wawancara Dengan Saudara AB 26 Maret 2021

¹⁰³ Wawancara Dengan Saudara MI 28 Maret 2021

¹⁰⁴ Wawancara Dengan Saudara DSK 28 Maret 2021

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa remaja yang kecanduan game online masih kurang baik dalam melaksanakan shalat lima waktu. Hal ini juga diungkapkan oleh orang tua dari remaja yang menyatakan bahwa mereka belum mengerti benar bagaimana tata cara shalat yang baik dan benar.

e. Aspek *Effect* Atau Pengalaman (*the consequential*)

Pada aspek ini dapat dilihat dari sejauh mana implikasi ajaran agama mempengaruhi perilaku seseorang dalam kehidupan sosial. Aspek ini memiliki arti sejauh mana perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-sehari didorong oleh ajaran agama.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa informan:

Hasil wawancara yang didapat dari informan SAM remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

*“Pasti berkurang lah hubungan aku dengan kawan yang lain sejak aku galak main game, jangankah dengan kawan dengan jemau tua au ajau berkurang apau lagi yang lain. Tapi amau komunikasi dengan jemau tuau tu masih cuman lah agak jarang. Kadang tu garah aku lah lamau igau main game mak kami tu marah tapi aku diam ajau”.*¹⁰⁵ (Pasti berkurang hubungan saya dengan teman yang lain semenjak saya sering bermain game, jangankan dengan teman dengan orang tua aja berkurang apa lagi yang lain. Tetapi komunikasi dengan orang tua masih cuman lumayan jarang. Terkadang akibat saya terlalu lama bermain game ibu kami marah tetapi saya diam aja).

Wawancara dengan Ibu SAM yang menyatakan bahwa:

“Amu kinak ku kini semenjak SAM ni galak main game komunikasi dengan jemau lain berkurang, terus kinak ku kawan-kawan

¹⁰⁵ Wawancara Dengan Saudara SAM, 10 Maret 2021

au ni yang sesamau galak main game. Jarang aku ingin diau tu bekawan dengan yang ndik main game, amau komunikasi dengan kami emng berkurang". (Jika saya lihat sekarang semenjak SAM suka bermain game komunikasi dengan orang lain berkurang, terus saya lihat teman-temannya yang sesama suka bermain game. Jarang saya melihat dia berteman dengan yang tidak bermain game, jika komunikasi dengan kami memang berkurang).

Sementara itu hasil wawancara yang dari informan KA seorang remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

"Amu aku ndik jugau karnau aku cuman bekawan dengan jemau yang galak main game ajau terus komunikasi dengan jemau tuau agak berkurang semenjak galak main game ni, Kadang tu garah aku lah lamau igau main game mak kami tu marah tapi aku diam ajau".¹⁰⁶ (Jika saya tidak terlalu karena saya cuman berteman dengan orang yang suka bermain game saja serta komunikasi dengan orang tua memang berkurang semenjak suka bermain game, Terkadang akibat saya terlalu lama bermain game ibu kami marah tetapi saya diam aja)

Wawancara dengan ibu KA yang menyatakan bahwa:

"Memang lah berkurang jak dulu amau komunikasi kami dengan KA tu, tambah lagi kini kinak ku lah maju main game tambah nian ndik kah ngijaukah jemau diau tu, kesibuk dengan diau tu lah". (Memang sudah berkurang sejak dulu jika komunikasi kami dengan KA tu, tambah lagi sekarang saya lihat sering bermain game tambah nian tidak akan memperhatikan orang dia itu, sibuk dengan dia sendiri).

Sama halnya yang disampaikan oleh informan KA, informan WA seorang remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

"Pastilah berkurang wah amau dengan kawan lain terus komunikasi aku dengan jemau tua au jugau berkurang kini tu, itu lah ngapau amau aku tu lah maju main game mak kami tu rajin marahi"¹⁰⁷. (Pasti berkurang jika dengan teman yang lain serta komunikasi saya dengan orang tua juga berkurang sekarang, itu lah kenapa jika saya sudah terlalu sering bermain game ibu kami sering memarahi).

¹⁰⁶ Wawancara Dengan Saudara S 24 Maret 2021

¹⁰⁷ Wawancara Dengan Saudara WA 20 Maret 2021

Wawancara dengan Ibu WA yang menyatakan bahwa:

“Jangan kah dengan jemau lain dengan kami ajau bekurang komunikasi WA tu, tambah nian kini tiap ahgi main game tu lah”. (Jangan kan dengan orang lain dengan kami aja berkurang komunikasi WA, tambah lagi sekarang setiap hari bermain game).

Senada dengan informan WA, hasil wawancara yang didapat dari informan IGP seorang remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

“Agak lah amau kini karnau aku bekawan dengan yang galak main jadi pas kumpul tu dengan kawan yang galak main galau. Amau komunikasi dengan jemau tua au biasau ajau karnau emng lah jak dulu agak kurang, Kadang tu garah aku lah lamau igau main game mak kami tu marah tapi aku diam ajau”¹⁰⁸ (Lumayan jika sekarang karena saya berteman dengan yang suka bermain jadi pada saat berkumpul dengan teman yang suka bermain game semua. Jika komunikasi dengan orang tua biasa aja karena memang dari dulu sudah berkurang, terkadang akibat saya terlalu lama bermain game ibu kami marah tetapi saya diam aja).

Wawancara dengan Ibu IGP yang menyatakan bahwa:

“Bekurang pasti au karnau amau ku kinak IGP tu maju bekawan dengan yang sesau diau tulah, amau dengan yang lain jarang. Jangan kah itu komunikasi au dengan kami di gumah ajau jarang diau tu garah maju main game terus”. (Bekurang pasti karena jika saya lihat IGP sering berteman dengan yang sesama dia itu lah, jika dengan yang lain jarang. Jangan kan itu komunikasi dengan kami di rumah aja jarang dia karena sering bermain game terus).

Sementara itu hasil wawancara dari informan S seorang remaja yang kecanduan game online menyatakan:

“Agak berkurang amau kini, komunikasij aku dengan jemau tuau jugau bekurang wah bukan dengan kawan ajau semenjak aku galak main game, itu lah ngapau amau aku tu lah maju main game

¹⁰⁸ Wawancara Dengan Saudar IGP, 24 Maret 2021

mak kami tu rajin marahi".¹⁰⁹ (Lumayan berkurang jika kini, komunikasi saya dengan orang tua juga berkurang tidak hanya dengan teman saja semenjak saya suka bermain game, itu lah kenapa jika saya sudah terlalu sering bermain game ibu kami sering memarahi).

Wawancara dengan Ibu S yang menyatakan bahwa:

"Amau pinginak ku bekurang komunikasi S tu dengan jemau lain, anyau jangan kah itu komunikasi diau dengan kami ajau jarang apau lagi dengan jemau lain". (Jika saya lihat berkurang komunikasi S dengan orang lain, tetapi jangan kan itu komunikasi dia dengan kami aja berkurang apa lagi dengan orang lain).

Senada dengan hasil wawancara dengan informan S, hasil wawancara

AF seorang remaja yang kecanduan game online menyatakan:

"Pasti lah berkurang amau itu wah karnau kini aku cuman galak bekawan dengan yang galak main ajau karnau amau bekawan dengan yang ndik main game ndik nyambung ngicik, terus komunikasi dengan jemau tuau jugau bekurang kini, itu lah ngapau amau aku tu lah maju main game mak kami tu rajin marahi".¹¹⁰ (Pasti berkurang sekarang karena sekarang saya cuman mau berteman dengan yang suka bermian aja karena jika berteman dengan yang tidak bermain game tidak nyambung obrolan terus komunikasi dengan orang tua juga berkurang sekarang, itu lah kenapa jika saya sudah terlalu sering bermain game ibu kami sering memarahi).

Wawancara dengan Ibu AF yang menyatakan bahwa:

"Amau komunikasi AF dengan kami di gumah tu lah jarang semenjak diau tu maju main game terus kawan-kawan au tu jugau rombongan yang galak main game tulah jarang AF tu main dengan yang ndik main game". (Jika komunikasi AF dengan kami di rumah itu sudah jarang semenjak dia sering bermain game terus teman-temannya itu juga orang-orang yang suka bermain game itulah jarang AF itu bermain dengan yang tidak bermain game).

¹⁰⁹ Wawancara Dengan Saudara S, 24 Maret 2021

¹¹⁰ Wawancara Dengan Saudara AF 26 Maret 2021

Sama halnya hasil wawancara kepada informan AB seorang remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

“Amau aku biasau ajau sih, karnau emng jak di dulu semenjak aku galak main game aku cuman ndk bekawan dengan yang galak main game ajau tapi amau komunikasi aku dengaan jemau tua au emang bekurang lah sejak aku maju main game, itu lah ngapau amau aku tu lah maju main game mak kami tu rajin marahi”.¹¹¹ (Jika saya biasa aja, karena memang dari dulu semenjak saya suka bermain game saya cuman mau berteman dengan yang suka bermain game aja tetapi komunikasi saya dengan orang tua memang berkurang semenjak sering bermain game, itu lah kenapa jika saya sudah terlalu sering bermain game ibu kami sering memarahi).

Wawancara dengan Ibu AB yang menyatakan bahwa:

“Jelas bekurang lah tapau amau maju ndk main game tulah tiap ahgi manau kah sempat ngijaukah jemau lain”. (Jelas berkurang lah jika sering bermain game setiap hari mana sempat memperhatikan orang lain).

Senada dengan hasil wawancara kepada informan AB, informan FA seorang remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

“Biasau ajau karnau aku bekawan dengan jemau yang galak main game ajau tapi amau komunikasi dengan jemau tuau emang bekurang”.¹¹² (Biasa aja karena saya berteman dengan orang yang suka bermain game saja tetapi jika komunikasi dengan orang tua memang berkurang, itu lah kenapa jika saya sudah terlalu sering bermain game ibu kami sering memarahi).

Wawancara dengan Ibu FA yang menyatakan bahwa:

“Amau komunikasi dengan kami di gumah emang lah bekurang tambah lagi ini lah galak main game tambah bekurang”. (Jika komunikasi dengan kami di rumah memang sudah berkurang tambah lagi ini sering bermain game tambah berkurang).

¹¹¹ Wawancara Dengan Saudara AB, 26 Maret 2021

¹¹² Wawancara Dengan Saudara Fa, 26 Maret 2021

Sementara itu hasil wawancara kepada informan MI seorang remaja yang kecanduan game online menjelaskan bahwa:

*“Jelas berkurang wah apau lagi kini aku emng lah galak main game tambah nian tapi amau komunikasi dengan jemau tua au lumayan berkurang, Kadang tu garah aku lah lamau igau main game mak kami tu marah tapi aku diam ajau”.*¹¹³ (Jelas berkurang apalagi sekarang saya memang suka bermain game tambah nian tetapi jika komunikasi dengan orang tua lumayan berkurang, Terkadang akibat saya terlalu lama bermain game ibu kami marah tetapi saya diam aja).

Wawancara dengan ibu MI yang menyatakan bahwa:

“Bekurang amau komunikasi MI tu kini, ndik dengan kami di gumah ajau dengan jemau lain jugau berkurang”.(Bekurang jika komunikasi Mi sekarang, tidak dengan kami di rumah aja dengan orang lain juga berkurang).

Sama halnya dengan informan MI, hasil wawancara kepada informan DSK seorang remaja yang kecanduan game online menyatakan bahwa:

“Au berkurang wah tapi kan aku bekawan dengan kawan yang galak main game ajau. Amau komunikasi dengan jemau tua au bai”.k, Kadang tu garah aku lah lamau igau main game mak kami tu marah tapi aku diam ajau. (Iya berkurang tetapi saya berteman dengan teman yang suka bermain game saja. Jika komunikasi dengan orang tua baik Terkadang akibat saya terlalu lama bermain game ibu kami marah tetapi saya diam aja).

Wawancara dengan Ibu DSK yang menyatakan bahwa:

“Bekurang amau komunikasi DSK dengan kami di gumah tapi ndik dengan kami ajau dengan jemau lain berkurang jugau kinak ku”. (Bekurang jika komunikasi DSK dengan kami di rumah tetapi tidak dengan kami aja dengan orang lain juga berkurang).

¹¹³ Wawancara Dengan Saudara Mi Dan Wawancara Dengan Saudara Dsk , 28 Maret 2021

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti kepada beberapa informan di atas dapat diketahui bahwa hubungan informan dengan orang tua mengalami penurunan dimana hal ini terlihat dari kurangnya komunikasi dan interaksi dalam keluarga, selain kurang komunikasi dengan orang tua mereka juga kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sehingga hubungan mereka dengan teman sebaya juga mengalami penurunan, karena mereka hanya mau berteman dengan sesama mereka yang suka bermain game. Akibatnya komunikasi antara remaja dengan lingkungan mengalami penurunan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada aspek *effect* atau pengalaman (*the consequential*) dimana hubungan komunikasi informan mengalami penurunan baik itu komunikasi dengan orang tua maupun dengan lingkungan sekitar tak terkecuali dengan teman sebaya.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan fenomena dilapangan yang ditemukan peneliti mengenai kecanduan game online, salah satunya yaitu; remaja yang kecanduan bermain game online rata-rata dipengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka tinggal. Akibatnya komunikasi terasa tidak nyambung dan pada akhirnya mereka di jauhi dari kelompok. Selain itu, keadaan pandemi Covid-19 yang sedang dirasakan menjadi faktor penyebab remaja kecanduan game, karena remaja banyak menghabiskan waktu dirumah saja. Sehingga waktu luang untuk bermain game pun semakin banyak. Kemudian, setelah mereka bermain game ternyata ada ketertarikan untuk terus bermain. Karena menurut mereka bermain game selain bisa mendapatkan teman, bermain game juga menarik dan seru sehingga

membuat para remaja ingin bermain terus menerus. Hal ini lah yang menjadi pememicu terbesar remaja kecanduan akan game online.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti, maka selanjutnya akan dilakukan analisis terhadap hasil penelitian dalam bentuk deskriptif analisis untuk menjelaskan hasil penelitian. Peneliti akan menggambarkan dan menjelaskan hasil wawancara peneliti dengan beberapa informan mengenai “Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan)” serta membandingkan dengan hasil temuan peneliti dilapangan. Analisis akan dilakukan dengan mengaitkan dan membedah hasil penelitian dengan teori yang relevan sebagai berikut:

1. Bentuk-Bentuk Dari *Game Online*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada para informan di atas ditemukan bahwa Informan dalam penelitian ini berjumlah 10 (sepuluh) informan dari ke- 10 (sepuluh) informan tersebut semuanya berjenis kelamin laki-laki, hal tersebut dikarenakan memang kebanyakan dari para penggemar game yang sering berada di beberapa tempat bermain game adalah laki-laki sehingga jarang sekali ditemui gamers perempuan. Keanekaragaman dan latarbelakang dari masing-masing informan dapat mewakili gambaran karakteristik mengenai game online.

Menurut informasi dari informan di atas dapat disimpulkan bahwa hampir rata-rata mereka menyukai permainan *Free Fire* atau FF dan bermain *Mobile Legends* (ML). Menurut pengakuan dari mereka mengapa

mereka lebih tertarik ke permainan FF dikarenakan permainan ini lebih seru dan menarik dari permainan lain. Selain permainannya yang seru, mereka juga menyatakan bahwa sistem perang dalam permainan ini lebih terasa nyata, jadi pemain dapat merasakan seolah-olah mereka yang berada didalam permainan tersebut.

Kemudian, para pemain juga di perlihatkan berbagai vitur dan karakter animasi dalam permainan sehingga pemain dapat memilih jenis karakter yang cocok menurutnya. Dalam permainan *Mobile Legends* juga terdapat banyak pilihan karakter animasinya sehingga para pemain dapat memilih jenis karakter yang cocok menurut pemainnya. Akan tetapi baik itu permainan *Free Fire* maupun permainan *Mobile Legends* memiliki kelebihan masing-masing baik itu dari sisi karakter pemain maupun cara bermainnya. Selain itu kedua permainan itu sama-sama bisa mabar atau bermain bareng.

Jika ditelaah dari perspektif teori yang di kemukan oleh Kim Dkk game online adalah game atau permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang dalam waktu yang bersamaan dengan menggunakan jaringan online.¹¹⁴

Sedangkan menurut Win Dan Fisher mengatakan multiplayer game online merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang

¹¹⁴ Andri Arif Kustiawan Dan Andy Widhiya Bayu Utomo, "Jangan Suka Game Online" (CV.Ae Media Grafika 2019) hlm 4-5.

sama seperti semua game lain, perbedaannya adalah bahwa multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dan waktu yang sama.

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu Web Based Dan Text Based Game. Web Based Game merupakan aplikasi yang diletakan pada server di internet dimana permainannya hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses game tersebut.¹¹⁵ Sedangkan Text Based Game merupakan permainan yang hanya bisa berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar.

Keadaan ini juga diperkuat dengan adanya pandemic Covid-19 yang sedang dirakan sekarang dimana semua orang diwajibkan untuk tetap berada didalam rumah masing-masing. Sehingga waktu mereka untuk bermain game pun semakin banyak. Selain itu, waktu belajar pun dilakukan dirumah dengan menggunakan system daring. hal ini lah yang menyebabkan mereka banyak menggunakan *smartphone*, selain untuk belajar mereka juga memanfaatkan nya untuk bermain game online hingga tak jarang dari mereka bisa mengahabiskan waktu mulai dari 5-10 jam bahkan bisa sampai seharian hanya untuk bermain game online.

Bermain game online juga memiliki kelebihan dimana seseorang yang bermain game harus bisa meningkatkan konsetrasi karena tingkat level pada permainan berbeda-beda. Kemudian meningkatkan kemampuan motorik, dimana kemampuan tangan dan mata harus saling bekerjasama Serta melatih kerjasama tim agar bisa memenangkan permainan tersebut.

¹¹⁵ Andri Arifin Kustiawan Dan Andy Widhiya Bayu Utomo' "*Jangan Suka Game Online*" (CV.Media Grafika 2019_ hlmn 7-8.

2. Religiusitas Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan

Kehadiran *game online* di Desa Selali Kecamatan Pino Raya banyak membawa pengaruh besar bagi remaja terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja bahkan tidak sedikit remaja yang menjadi pecandu game sehingga lupa jati diri mereka sesungguhnya. Waktu yang semestinya digunakan untuk bermain bersama teman sebaya atau belajar telah disita demi duduk berlama-lama untuk bermain game bahkan kegiatan ibadah pun juga sering di tinggalkan demi bermain game online bersama teman-teman sebaya.

Remaja yang gemar bermain game online mengalami penurunan prestasi di sekolah, penurunan kegiatan ibadah. Ketika religiusitas remaja rendah maka bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas dan agresif.

Religiusitas remaja merupakan suatu perilaku keagamaan yang berupa penghayatan terhadap nilai-nilai ajaran agama yang dianut remaja yang mana ditandai tidak hanya ketaatan dalam menjalankan ibadah secara ritual saja namun juga adanya keyakinan dalam hati individu sendiri, pengalam penghayatan, serta pengetahuan mengenai agama yang dianutnya, maka dalam hal ini yang dimaksud adalah tinggi dan redahnya ketaatan dalam melaksanakan ajaran agama islam.¹¹⁶

¹¹⁶ Said Alwi, "*Perkembangan Religiusitas Remaja*", (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), hlm 106.

Seperti yang dikemukakan oleh Glock dan Stark membagi aspek keberagamaan kedalam lima aspek yaitu aspek keyakinan (*the ideological*), aspek peribadatan atau praktek agama (*the ritualistic*), aspek *feeling* atau penghayatan (*the experiential*), aspek pengetahuan agama (*the intellectual*), dan aspek *effect* atau pengalaman (*the consequential*).

a. Aspek Keyakinan (*The Ideological*)

Pada aspek ini dapat dilihat dari tingkatan sejauh mana seseorang menerima dan mengakui hal-hal yang dogmatik dalam agamanya. Misalnya keyakinan adanya sifat-sifat Tuhan, adanya malaikat, surga, para Nabi dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa mereka yang kecanduan bermain game online masih memiliki keyakinan akan adanya Allah, para Nabi dan hari akhir. Akan tetapi mereka masih lalai dalam melaksanakan semua perintah-perintah Allah salah satunya yaitu tidak melaksanakan shalat akibat bermain game online. Ibadah shalat merupakan suatu wujud pengahabaan diri seorang muslim yang bermain dan bertaqwa kepada Allah, pentingnya shalat itu pada dasarnya merupakan untuk manusia itu sendiri.¹¹⁷ pada kenyataannya remaja yang kecanduan game online jarang bahkan ada yang tidak pernah melaksanakan shalat, hal ini dikarenakan sibuk bermain game sehingga meupakan waktu untuk shalat.

¹¹⁷ Zakiyah Darajad, "Shalat Menjadikan Hidup Tenram", (Jakarta: CV. Ruhama, 2000), hlm. 54.

b. Aspek Peribadatan Atau Praktek Agama (*The Ritualistic*)

Pada aspek ini dapat dilihat dari tingkatan sejauh mana seseorang menunaikan kewajiban-kewajiban ritual dalam agamanya. Misalnya menunaikan shalat, zakat, puasa, haji, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa hampir rata-rata remaja yang kecanduan bermain game online kurang memiliki kesadaran dan ketaatan kepada Allah SWT. Menurut Charles Young Glock dan Rodney Stark mengartikan bahwa keberagamaan merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung dari wahyu Tuhan. Dalam beragama semua fungsi kesadaran beragama pada seseorang meliputi aspek efektif, konatif, kognitif, dan motorik.¹¹⁸ Sedangkan, remaja yang kecanduan game online masih kurang memiliki kesadaran akan kegamaan. Hal ini terlihat dari mereka yang lalai dalam menjalankan perintah-perintah Allah yaitu salah satunya shalat lima waktu. Mereka terlalu sibuk bermain game online sehingga suara adzan tak di hiraukan.

c. Aspek *Feeling* Atau Penghayatan (*The Experiential*)

Pada aspek ini dapat dilihat dari perasaan keagamaan yang pernah dialami dan dirasakan seperti merasa dekat dengan Tuhan, tenang saat berdo'a, tersentuh mendengar ayat-ayat kitab suci, merasa takut berbuat dosa, merasa senang doanya dikabulkan dan sebagainya.

¹¹⁸ Abdul Aziz Ahyadi, "Psikologi Agama", (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), hlm.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa remaja masih merasa tersentuh dengan adanya lantunan dari ayat suci al-quran, selain itu mereka juga menyatakan bahwa apabila mereka selesai melaksanakan shalat merasakan tenang damai. Akan tetapi, mereka tidak melaksanakan shalat. Karena bermain game juga membuat menjadi khusyu' dalam melaksanakan shalat karena terkadang mereka masih merasa terganggu dengan bayangan game yang dimainkan.¹¹⁹

d. Aspek Pengetahuan Agama (*The intellectual*)

Pada aspek ini dapat dilihat dari seberapa jauh seseorang mengetahui dan memahami ajaran-ajaran agamanya terutama yang ada dalam kitab suci, hadits, pengetahuan tentang fiqh dan sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa remaja yang kecanduan game online masih kurang baik dalam melaksanakan shalat lima waktu. Hal ini juga di sampain Menurut Inggra Fadillah dkk, yang menyatakan bahwa ibadah shalat merupakan ibadah yang paling penting dari pada ibadah-ibadah lain, karena tegak tidaknya islam seseorang itu terletak pada shalatnya, baik buruknya amalperbuatan seseorang terletak pada baik buruknya shalat, dengan mendirikan shalat akan selalu mendapat rahmat Allah SWT.¹²⁰

Sedangkan pada remaja yang kecanduan game online shalat nya masih

¹¹⁹ Fina Hilmuniati, "Dampak Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak", Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2011, hlm. 46.

¹²⁰ Inggra Fadillah dkk, "Strategi Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Pengalaman Ibadah Siswa", *Jurnal Bimbingan Islam & Kemasyarakatan*, Vol 5(1), 13-20, (2021), hlm. 4.

di kategorikan belum baik. Karena mereka kurang mempelajari tatacara bagaimana shalat yang baik, hal ini dikarenakan mereka sibuk bermain game sehingga banyak waktu mereka yang terbuang sia-sia hanya untuk bermain game.

e. Aspek *Effect* Atau Pengalaman (*The Consequential*)

Pada aspek ini dapat dilihat dari sejauh mana implikasi ajaran agama mempengaruhi perilaku seseorang dalam kehidupan sosial. Aspek ini memiliki arti sejauh mana perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari didorong oleh ajaran agama.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa rata-rata remaja memiliki hubungan yang kurang baik, baik itu hubungan dengan orang tua, lingkungan maupun teman dengan sebaya. Menurut Dona Febriandari dkk, dalam penelitiannya menyatakan bahwa remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online akan menghambat proses interaksi dengan teman sebaya, lingkungan maupun keluarga¹²¹. Selain itu, perilaku remaja yang suka bermain game online dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan game online tersebut. Oleh karena itu tanpa mereka sadari akibat terlalu lama bermain game hubungan dan komunikasi mereka baik itu dengan orang tua, lingkungan maupun teman sebaya mengalami penurunan.

¹²¹ Dona Febriandari dkk, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja", *Jurnal Keperawatan Jiwa*, Vol 4(1), (2016), hlm. 51.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan) sebagai berikut:

1. Bentuk-Bentuk Game Online

Berdasarkan hasil pembahasan dalam Bab IV, permainan yang dimainkan oleh remaja yaitu permainan *Free Fire* (FF) dan permainan *Mobile Legends* (ML).

2. Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan , maka religiusitas remaja yang kecanduan game online dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya yaitu Aspek keyakinan (*the ideological*) ; dalam aspek ini remaja masih memiliki keyakinan kepada Allah akan tetapi mereka tidak melaksanakan ibadah. Aspek peribadatan atau praktek agama (*the ritualistic*); masih kurang memiliki kesadaran akan ibadah kepada Allah. Aspek *feeling* atau penghayatan (*the experiential*); mereka masih merasa tersentuh apabila mendengarkan suara ayat suci Al-Qur'an. Aspek pengetahuan agama (*the intellectual*); tatacara dalam melaksanakan shalat masih dikatagorikan belum benar. Aspek *effect* atau pengalaman (*the consequential*); terlihat bahwa sosialisai dan komunikasi mereka dengan lingkungan sekitar kurang baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan) maka dapat dijadikan pertimbangan dan masukan untuk pihak yang terkait sebagai berikut:

1. Orang tua, agar lebih memperhatikan anak pada saat mereka bermain terutama pada saat mereka bermain game. Hal ini dikarenakan apabila mereka sudah menjadi kecanduan akan bermain game mereka akan susah untuk fokus terhadap pelajaran, kurang komunikasi baik itu komunikasi dengan orang tua maupun komunikasi dengan lingkungan sekitar.
2. Remaja, agar mengurangi waktu bermain terutama yaitu waktu bermain game sehingga dapat lebih fokus dalam belajar dan tidak menyalahgunakan waktu luang. Serta disarankan juga kepada para remaja agar belajar dalam membagi waktu, dimana waktu untuk belajar, waktu untuk membantu orang tua dan waktu mereka untuk bermain.
3. Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, agar menambah wawasan kepada mahasiswa khususnya BKI mengenai religiusitas remaja yang kecanduan game online dan diharapkan menjadi salah satu acuan dalam membuat program praktik dilapangan seperti kegiatan KKN Terintegritas.
4. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti di bidang yang sama, dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan atau acuan dengan variabel dan metode yang berbeda seta masalah yang lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Ahyadi, "Psikologi Agama", (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001)
- Adams & Rollings, "*Fundamentals of Game Design. Second Edition*", Barkeley, CA; New Riders, 2007.
- Andri Arif Kustiawan Dan Andy Widhiya Bayu Utomo, "Jangan Suka Game Online", (CV. Media Grafika 2019).
- Aji Candra Zebeh, "Berburu Rupiah Lewat Game Online", (Yogyakarta: Bouna Books, 2012).
- Adela Sabil Abdi, "Religiusitas Dan Identitas Diri (Studi Fenomenologi Pada Remaja Pecandu Game Online Di Desa Kedung Waringin" Fakultas Ilmu Dakwah Dan Ilmu Kmunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, (2020).
- Adiningtiyas Wahyuni Sri, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The Role Of Teachers In Overcoming Addiction To Online Games)", *Jurnal KOPASTA* Vol 4 (1), (2017).
- Adijanti Marheni Dan Ni Putu Arika Mulyasanti Pande, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta", *Junal Psikologi Udayana* Vol 2 (2), (2015) .
- A. Muri Yusuf, M.Pd. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Gabungan" (PT Fajar Interpratama Mandiri 2014).
- Burhan Bungin, "*Penelitian kualitatif edisi kedua*", (Pt.Fajar Interpratama Offeset, Jakarta 2007).
- Djam'am Satori & Aan Komariah, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung: Alfabeta, 2017).

- Dona Febriandari dkk, “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja”, *Jurnal Keperawatan Jiwa*, Vol 4(1), (2016).
- Elizabeth Hurlock B, “Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan”: Edisi Kelima(Jakarta: Erlangga, 2010).
- Eva Wahyu Puji Pratiwi dkk, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Smk Terpadu Al Mustaqim Timpik Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang”, *Journal Of Education, Psychology And Counseling* , Vol 2(2), (2020), ISSN Online : 2716-4446.
- Febriandari, nauli & rahmalia HD, Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Juranl keperawatan jiwa*. Vol 4(1), (2016).
- Fina Hilmuniati, “Dampak Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak”, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2011.
- Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 03 No. 1, 2016.
- Helaludin Hengki Wijaya, Analisis Sbn :978-623-905157-0-2019). Hlm. 25.
- Imam Gunawan, “Metode Penelitian Kualitatif”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)
- Inggra Fadillah dkk, “Stategi Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Pengalaman Ibadah Siswa”, *Jurnal Bimbingan Islam & Kemasyarakatan*, Vol 5(1), 13-20, (2021).
- Jalaludin, “Psikologi Agama”, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012).

- Joko Subagia, *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktik* (Jakarta: Reneka Cipta, 2001).
- Khabibur Rohman, "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online", *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol 2(1), (2019).
- Lexy. J. Meoleng, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2000).
- Masya dan candra, "Factor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun ajaran 2015/2016", *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* Vol 3(2), 103-118, (2016).
- M. Nur Ghufroon & Rini Risnawati, "Teori-Teori Psikologi", (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012).
- Nindar Oktavian, "Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja" Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Ponorog, (2016).
- Nuandri &Widayat, "hubungan antara sikap dan religiusitas dengan sikap terhadap kecenderungan perilaku seks pranikah pada rema akhir yang sedang berpacaran di universitas airlangga Surabaya", *Jurnal Psikolgi Dan Kepribadian Dan Sosial*, Vol 3(2), (2014).
- Ratnawati, Memahami Perkembangan Jiwa Pada Anak Dan Remaja" *Jurnal Kajian Keislamaan Dan Kemsyarakaan*. Vol 1(1), (2016).
- Said Alwi, "Perkembangan Religiusitas Remaja ", (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014).
- Sarlito W, Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015).
- Siti Nurina Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj, "*Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja*", Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, Psikologi Perkembangan Indonesia, Vol 1(1), (2017).

- Prasetiawan Hardi, *Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction*”, *Jurnal: Gidena | Journal of Guidance and Counselin* Vol 6 (1), (2016).
- Prasetiawan Hardi, “*Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction*”, *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling* Vol 6 (1), (2016).
- Yohanes Rikky D.S. dan Jusuf Tjahjo Purnomo, “*Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*”, *Pax Hum ara: Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni 2017.
- Zakiah Darajad, “*Shalat Menjadikan Hidup Tenram*”, (Jakarta: CV. Ruhama, 2000).

BIOGRAFI PENULIS



ZEMI SULASTRI, lahir di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Kabupaten Bengkulu Selatan Provinsi Bengkulu pada tanggal 11 Mei 1999 merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis yang sehari-hari dipanggil Zemi merupakan buah hati dari Bapak Mihuan dan Ibu Suhalti Azmi.

Penulis memiliki satu orang saudara laki-laki yang bernama Ado Anugrah dan satu saudari perempuan yang bernama Qiandra. Adapun riwayat Pendidikan penulis sejak SD sampai ke Perguruan Tinggi ialah sebagai berikut:

1. SD Negeri 81 Bengkulu Selatan
2. SMP Negeri 05 Bengkulu Selatan
3. SMA Negeri 9 Bengkulu Selatan
4. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu

Demikian biografi singkat penulis, semoga tidak berhenti sampai disini, Aamiin.