PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL KEAGAMAAN GENERASI MUDA

(Studi Kasus Kampung Blang Kolak ll Kabupaten Aceh Tengah)

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

IRHAB BAHTIAR
NIM. 180301036
Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam

FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2024 M/1446 H

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irhab Bahtiar
NIM : 180301036
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Aqidah dan Filsafat Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Banda Aceh, 05 Juli 2024
Yang membuat pernyataan,

Irhab Bahtiar
NIM. 180301036

جامعة الرانري
AR-RANIRY

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Sebagai Salah Satu Beban Studi
Untuk memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Prodi Aqidah dan Filsafat Islam

Diajukan Oleh:

IRHAB BAHTIAR
NIM. 18030136
Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi: Aqidah dan Filsafat Islam

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Ernita Dewi, S.Ag., M.Hum	**Happy Saputra, S.Ag., M.Fil.I**
NIP. 19730723200032002	**NIP. 197808072011011005**

AR-RANIRY

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban
Studi Program Strata Satu dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Prodi Aqidah dan Filsafat Islam

Pada hari/Tanggal: Senin, 22 Juli 2024 M
30 Dzulhijjah 1445 H

di Darussalam-Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,	Sekretaris,
Dr. Ernita Dewi, S.Ag., M.Hum	**Happy Saputra, S.Ag., M.Fil.I**
NIP. 19730723200032002	**NIP. 197808072011011005**
Anggota I,	Anggota II,
Drs. Miskahuddin, M.Si	**Raina Wildan, S.Fil.I., M.A**
NIP. 196402011994021001	**NIP. 198302232023212027**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh

Prof. Dr. Salman Abdul Muthalib, Lc., M.Ag
NIP. 197804222003121001

ABSTRAK

Nama : Irhab Bahtiar
NIM : 180105036
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Sosial Keagamaan Genarasi Muda (Studi Kasus Kampung Blang Kolak II Kabupaten Aceh Tengah)
Tebal Skripsi : 76
Prodi : Aqidah dan Filsafat Islam
Pembimbing I : Dr. Ernita Dewi, S.Ag., M.Hum
Pembimbing II : Happy Saputra, S.Ag., M.Fil.I

Game Online pada saat ini sudah menjadi permainan *altelnatif* dibandingkan dengan permainan lainnya ditambah lagi sekarang kecanggihan *modern* sehingga dapat memberi pengaruh terhadap keagamaan remaja. Akibatnya, akan sulit dipisahkan dengan rasa bermain hingga menimbulkannya candu. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan realitas dan faktor-faktor apa saja yang mendorong munculnya kecanduan *game* di Kampung Blang Kolak II Aceh Tengah. Serta untuk mengetahui upaya dalam mengurangi kecenderungan terhadap *game online* di Kampung Blang Kolak II Aceh Tengah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologi dan antropologi dengan metode penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Informan penelitian terdiri dari generasi muda di Kampung Blang Kolak II Kabupaten Aceh Tengah yang berjumlah 15 orang dengan latar belakang, bentuk, serta dampak kecanduan *game online*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Interaksi sosial dalam lingkungan keagamaan dapat terganggu akibat kecanduan bermain *game*, mengurangi partisipasi dalam kegiatan keagamaan, dan mengubah pola hidup yang sebelumnya lebih terlibat dalam masyarakat keagamaan. Hal ini tidak hanya mencakup aspek waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*, tetapi juga nilai-nilai moral yang tercermin dalam permainan. Faktor yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* yaitu salah satunya ketidakmampuan pemain untuk

menyelesaikan permainan secara keseluruhan. Mengatasi kecanduan *game online* dapat dimulai dengan menetapkan waktu untuk bermain *game* sewajarnya. Penting untuk memiliki batasan yang jelas mengenai berapa lama waktu yang dapat dihabiskan untuk bermain *game* setiap harinya. Dengan membuat jadwal yang terstruktur dan mengalokasikan waktu yang wajar untuk bermain *game*, misalnya 2-3 jam per hari. Sehingga bermain *game* tidak mengganggu kewajiban atau tanggung jawab lainnya.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada seluruh makhluk-Nya. Shalawat beriringkan salam kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabat beliau yang telah menuntun umat manusia kepada kedamaian dan membimbing seluruh umat manusia menuju agama yang benar di sisi Allah yakni agama Islam.

Alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *Pengaruh Kecancuan Game online terhadap Kehidupan Sosial Keagamaan Generasi Muda (Studi Kasus Kampung Blang Kolak II Kabupaten Aceh Tengah)* Skripsi ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan skripsi ini berhasil diselesaikan berkat bantuan berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada *Amaku* tercinta M. Saleh dan *Ineku* tersayang Haslinda warni, dan Kakakku Rika Maharani Serta adik-adik saya Naura Khalisa dan Nasywa Mahira yang selalu mendukung, memberikan pengorbanan, dan nasihat sehingga penulis sampai pada penyelesaian skripsi ini.

Selanjutnya, terima kasih kepada pembimbing skripsi yaitu Ibu Dr. Ernita Dewi, S.Ag., M.Hum sebagai pembimbing I, Bapak Happy Saputra, S. Ag., M.Fil.I. sebagai pembimbing II, dan terima kasih penulis ucapkan kepada penguji I sidang skripsi yaitu penguji II sidang skripsi yaitu yang telah memberikan bantuan, bimbingan, ide, pengorbanan waktu, tenaga dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Ucapan terima kasih kepada informan penelitian yang telah memberikan informasi banyak tentang yang berkaitan dengan masalah yang penulis teliti. Begitu juga dengan ucapan terima

kasih kepada seluruh pegawai, karyawan dan karyawati dalam lingkungan kampus UIN Ar-Raniry yang telah menjadi keluarga dalam perjalanan meraih gelar sarjana ini.

Penghargaan penulis sampaikan kepada Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Prof. Dr. Salman Abdul Muthalib, M.Ag, kepada Bapak Dr. Syarifuddin Abe, S.Ag., M.Hum. sebagai ketua Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam, Ibu Raina Wildan S. Fil., I. sebagai sekretaris Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam serta Bapak Dr. Safrilsyah, S. Ag., M.Si. sebagai Penasehat Akademik.

Ucapan terima kasih selanjutnya kepada kawan-kawan seperjuangan mahasiswa Prodi Aqidah dan Filsafat Islam terutama Angkatan 2018 yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah mewarnai kehidupan diperantaun dan intelektual melalui diskusi-diskusi dibangku kuliah maupun di warung kopi. Ucapan terima kasih kepada pacarku tersayang Siti Nurhafifah yang telah membantu dan menyemangiti dalam menyelesaikan tugas akhir.

Kesempurnaan hanya milik Allah dan kesalahan itu datang dari penulis sendiri, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah ini. Demikian harapan penulis semoga skripsi ini memberikan manfaat kepada pembaca secara umum dan khususnya bagi penulis sendiri.

Banda Aceh,
Penulis,

Irhab Bahtiar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
LEMBARAN PENGESAHAN iii
LEMBAR PERSETUJUAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Fokus Penelitian 11
C. Rumusan Masalah 11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 11
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN 13
A. Kajian Pustaka 13
B. Kerangka Teori 16
C. Definisi Operasional 18
BAB III METODE PENELITIAN 20
A. Pendekatan Penelitian 20
B. Informan Penelitian 21
C. Instrumen Penelitian 21
D. Teknik Pengumpulan Data 21
E. Teknik Analisis Data 22
BAB IV HASIL PENELITIAN 24
A. Gambaran Umum Lokasi penelitian 24
B. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Generasi Muda di Kampung Blang Kolak II 29
C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* di Kampung Blang Kolak II 38

AR-RANIRY

D. Upaya dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* 49
E. Analisis Penulis 57

BAB V PENUTUP 60

A. Kesimpulan 60
B. Saran 61

DAFTAR PUSTAKA 63
LAMPIRAN-LAMPIRAN 69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 76

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah melanda dunia zaman modern sekarang ini. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa dampak pada perubahan dalam segala lapisan kehidupan, contoh dari perkembangan teknologi adalah internet. Internet semakin berkembang pesat mengikuti perkembangan zaman, dan banyak memberikan manfaat. Salah satu manfaat internet adalah sebagai bentuk sarana hiburan, misalnya untuk bermain *game*. Permainan video *game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.[1]

Game online sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat, dan merupakan tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian tetapi memungkinkan bermain bersama seseorang bahkan puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Permainan elektronik ini atau *game online* telah banyak diminati dan dinikmati oleh semua orang, baik anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Kini *game online* sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa, antar negara. Hal ini didukung dengan banyaknya aplikasi *game online* yang bisa diakses melalui smartphone kapan saja dan siapa saja bahkan anak-anak sekalipun, sehingga banyak anak-anak yang menikmati permainan *game online* tersebut.[2]

Game online merupakan game yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. *Game*

---

[1]Edrizal, "Pengaruh Kecanduan Siswa terhadap *Game Online* (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain *Game Online*) di SMP N 3 Teluk Kuantan" dalam *Jurnal PAJAR. Volume 2, Nomor 6,* (2018) hlm. 17

[2]Sri Wahyuni,"Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Butttianang ll, Rappojawa, Kec Tallo, Makassar" (Skripsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021) hlm. 1-2.

online dapat juga diakses menggunakan *gadget* sendiri, seperti *mobile game*. *Game* dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. *Game online* merupakan permainan berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering. *Game* saat ini tidak seperti *game* saat terdahulu, jika dulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan oleh dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 50 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan.[3]

Kehadiran *game online* ditengah-tengah lajunya teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan dan adaptasi pemainnya. Pemain *game online* terdiri dari semua kalangan baik itu siswa sampai jenjang mahasiswa, maupun orang dewasa, namun yang paling mendominasi adalah kaum pelajar, mereka sering memainkan suatu *game online* dengan berlebihan yang tentunya akan membawa dampak bagi mereka, bahkan tidak sedikit dari mereka yang berubah menjadi pecandu *game* sehingga lupa pada waktu, bahkan lupa pada jati diri mereka. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game*.

Beberapa tahun ini sedang maraknya beberapa game yang berbasis *online* yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikanpun yang membuat

[3]Maria A. Lebho et al., "Perilaku Kecanduan *Game Online* ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja", dalam *Jurnal of Health and Behavirol Science, Volume 2, Nomor 2*, (2020) hlm. 204.

semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan perkembangan prestasi akademik.[4]

Game Online bisa membuat para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena para pemain game (*gamers*) menyatakan bahwa *game online* permainannya sangat menyenangkan dan biasanya menghilangkan kejenuhan. Permainan game online sekarang ini tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, tetapi masyarakat di pedesaan bisa mengakses *game online* ini karena permainan ini bisa dimainkan menggunakan *handphone*. Kebiasaan memainkan *game online* secara terus menerus tanpa henti akan memberikan dampak negatif bagi pemainnya.

Selain menyenangkan dan untuk menghilangkan rasa jenuh, ternyata g*ame online* mulai dianggap sesuatu yang *addict* (candu). Para pemainnya mampu berlama-lama duduk demi memainkan *game* tersebut dan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain game online tersebut. Tercatat ada beberapa kasus, terdapat beberapa gamers yang kecanduan dengan game online yang membuang waktunya dengan sia-sia hanya untuk bermain game online dan melupakan semuanya seperti lupa makan, mandi, tugas-tugas yang sudah mendai kewajibannya bahkan sampai meninggalkan pekerjaannya hanya demi game online.[5]

Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan didalam *game*

---

[4]M. Muzhar Efendi, *"Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry"* (Skripsi Manajemen Dakwah, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2020) hlm 3-4.

[5]Edrizal, *"Pengaruh Kecanduan Siswa terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) di SMP N 3 Teluk Kuantan"* dalam *Jurnal PAJAR. Volume 2, Nomor 6*, (2018) hlm. 1335.

online tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game online* bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.

Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain *game*. Permainan *game online* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya. Dampak positif bagi seseorang yang memainkan *game online* adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas.[6]

Selama 5 tahun terakhir ini aplikasi sosial yang banyak penggunaannya yaitu *Game online*. Perkembangan *game online* ini cukup meningkat baik di kota-kota besar maupun di kota-kota kecil atau perdesaan. *Game online* merupakan jenis game yang cara mengaksesnya menggunakan jaringan internet dan banyak melibatkan pemain sekaligus berinteraksi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu bersamaan. *Game Online* ialah jenis aplikasi sosial yang banyak diminati mulai dari anak-anak remaja, bahkan sampai bahkan sampai orang dewasa juga. *Game Online* bisa kita lihat para pemain di warkop atau perdesaan menghabiskan duit dan juga melalaikan waktu, hal itu terjadi di sebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena para pemain game menyatakan bahwa *game online* permainnya sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejenuhan.[7]

---

[6]Sururin, Ilmu Jiwa Agama, (Jakarta: Grafindo Persada, 2004) hlm. 7-8.

[7]M. Ichsan Nawawi "*Pengaruh Game Mobile Legends* terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin" dalam *Jurnal Al ma'Arief , Volume 3, Nomor 1*, (2021) hlm. 48.

Permainan *game online* sekarang ini tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, akan tetapi masyarakat di perdesaan bisa juga mengakses *game online* ini karena permainan ini bisa dimainkan menggunakan handphone. Salah satu bahaya yang dikhawatirkan dari kecanduan bermain game online adalah berkurangnya waktu remaja untuk bersosialisasi dan bermain dengan teman-teman sebayanya secara langsung. 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 kumpul bersama menjadi jauh berkurang, sehingga seseorang menjadi terisolir dari teman-teman dan keluarganya. 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 keagamaannya.[8]

Keagamaan berasal dari kata agama yang mendapat imbuhan ke- serta akhiran –an sehingga mempunyai arti sesuatu yang berhubungan dengan agama. Agama mempunyai arti sebagai suatu sistem kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha. Keagamaan yaitu rasa ketergantungan yang mutlak. Artinya adanya rasa ketergantungan yang mutlak manusia merasa dirinya masih lemah, kelemahan ini akan menyebabkan manusia akan tergantung hidupnya pada suatu kekuasaan yang berada diluar dirinya, dengan adanya ketergantungan itulah muncul konsep tentang Tuhan. Rasa keberagamaan yang berada didalam diri manusia akan menciptakan rasa tunduk, patuh, hormat, taat kepada hal-hal yang diyakininya sebagai Tuhan.

[8]Rahayu Dian Ananda,"*Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Religius Siswa Mi Ma'arif Nu 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalinga"* (Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri, Purwokerto 2023) hlm. 1-4.

Hal tersebut akan tercermin dalam tingkah laku atau perilaku manusia dalam beragama dan mengamalkan ajaran-ajaran dalam agamanya. Dari proses ketaatan dan juga proses ketundukan tersebut merupakan pengalaman yang suci. Keagamaan diartikan sebagai sistem simbol, sistem keyakinan, sistem nilai dan sistem peilaku yang sudah terlembagakan yang semuanya berpusat pada persoalan-persoalan maknawi. Jadi semua sistem tersebut berpusat pada satu konsep yaitu ketuhanan. Artinya agama merupakan sistem yang mengatur hubungan antara manusia dengan kekuatan Tuhan yang dipandang sacral. Ikatan ini mempunyai pengaruh yang besar sekali terhadap kehidupan manusia sehari-hari. Ikatan tersebut berasal dari sesuatu yang lebih tinggi dari manusia. Sesuatu gaib yang tidak bisa ditangkap oleh panca indera manusia.[9]

Dalam ranah keagamaan, aspek waktu dan prioritas aktivitas memegang peran krusial dalam membentuk identitas dan keterlibatan individu dalam praktik-praktik keagamaan dan dalam hal ini di perlukan manajeman waktu agar aktivitas bermain *game* ini tidak berdampak buruk bagi aktivitas kegamaan. Manajemen waktu dapat diartikan sebagai pengaturan prioritas pada tujuan-tujuan utama, memungkinkan alokasi waktu yang lebih besar untuk tugas-tugas yang signifikan dan esensial, sementara waktu yang lebih sedikit diperuntukkan bagi tugas-tugas yang berskala lebih kecil. Bagaimana generasi milenial mengelola waktu mereka, terutama dalam hal waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* menjadi faktor penentu dalam tingkat partisipasi mereka dalam kegiatan keagamaan seperti shalat, mengaji, dan berbagai kegiatan keagamaan di lingkungan kampung.[10]

[9]Abdul Haris, Danniar Chandra Anggraini dan Dina Mardina, "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang", dalam *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* Vol 13, No. 2 (2021) hlm. 100.

[10]Susan Susanti, Indra Adi Budiman dan Mahpudin, "Systematic Literatur Review: Dampak Game Online Terhadap Etika dan Perilaku Anak," Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Volume 3, Nomor 3, (2021) hlm. 637.

Dampak *Game online* terhadap perilaku keagamaan dapat bervariasi tergantung pada kemampuan individu dalam mengelola waktu dan prioritas. Sementara beberapa generasi muda mungkin mengalami penurunan partisipasi dalam aktivitas keagamaan, yang lain mungkin masih mampu menjaga keseimbangan antara hiburan dan kewajiban keagamaan. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran dan upaya untuk edukasi manajemen waktu yang sehat di kalangan pemain game agar kegiatan keagamaan tetap menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari.[11]

Interaksi sosial mengacu pada proses pertukaran informasi, komunikasi, dan hubungan antara individu atau kelompok dalam suatu masyarakat yang melibatkan berbagai bentuk perilaku, respons, dan interaksi antara orang-orang yang saling berhubungan. Proses komunikasi dianggap sebagai suatu aktivitas sosial karena melibatkan transfer simbol-simbol yang memiliki makna. Melalui komunikasi, kita dapat memperoleh pengetahuan, menyesuaikan diri, berinteraksi, dan lain sebagainya.

Pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan dapat tercermin melalui bagaimana interaksi sosial dalam lingkungan keagamaan orang tersebut. Meskipun ketika memainkan *game* kerja sama tim diperlukan, akan tetapi jika berlebihan, dapat mengganggu partisipasi individu dalam kegiatan keagamaan akibat terlalu sering bermain *game*. Selanjutnya, nilai-nilai moral yang terdapat dalam permainan juga dapat memengaruhi pemahaman dan penerapan nilai-nilai keagamaan, terutama jika perilaku dalam game cenderung agresif atau tidak etis. Dengan demikian dapat katakan bahwa *game* dapat memberikan dampak signifikan terhadap perilaku keagamaan seseorang. Interaksi sosial dalam lingkungan keagamaan dapat terganggu akibat kecanduan bermain game, mengurangi partisipasi dalam kegiatan keagamaan, dan mengubah pola hidup yang sebelumnya lebih terlibat dalam

[11]Vivien Firda Novera, Rasimin dan Affan Yusra, "Pengaruh Game Online terhadap Etikasosial Siswa di Lingkungan SMP N 19 Kota Jambi," Jurnal Universitas Jambi, Volume 6, Nomor 2, (2022) hlm. 13030.

masyarakat keagamaan. Hal ini tidak hanya mencakup aspek waktu yang dihabiskan untuk bermain game, tetapi juga nilai-nilai moral yang tercermin dalam permainan.[12]

Game Online pada saat ini sudah menjadi permainan *altelnatif* dibandingkan dengan permainan lainnya ditambah lagi sekarang kecanggihan *modern* sehingga dapat memberi pengaruh terhadap keagamaan remaja. Akibatnya, akan sulit dipisahkan dengan rasa bermain hingga menimbulkannya candu. Hal ini mempengaruhi aktivitas keagamaannya, Dikarenakan sedikit demi sedikit mulai merasa malas dan mulai melalai-lalaikan waktu salat, tidak merespon dikarenakan sedang asik bermain *game*nya dan sedikitnya minat untuk mengikuti kajian. Sehingga diperlukan adanya upaya pengawasan dan wawasan baik dari orang tua dan orang terdekat.

Hal ini dikarenakan pada masa tersebut generasi muda masih tahap mengembangkan pola pikir sehingga dapat mempengaruhi penilaiannya terhadap sesuatu termasuk dalam melaksanakan nilai-nilai keagamaanya. apabila remaja tidak mampu melaksanakan nilai-nilai tersebut secara baik maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja. Keagamaan pada masa remaja masih membutuhkan dampingan atau ajaran dari orang tua, karena pada masa ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir dan rasa ingin tahu yang tinggi, nantinya bisa mempengaruhi penilaian dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya. Jika masa remaja tidak bisa melaksanakan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak negatif pada ketaatan remaja untuk semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, maupun mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan Remaja Masjid. Tetapi kenyataannya, remaja belum bisa memaknai ajaran islam sebagai tujuan hidupnya, karena masih

[12]Racma Permatasary dan Indriyanto, "Interaksi Sosial Penari Bujangganong Pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang", Jurnal UNNES, Volume 5, Nomor 1, (2016) hlm. 2.

banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah dari ajaran agamanya.[13]

Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya. Islam sangat memberikan keluasan dan kelapangan bagi manusia yang merasakan kenikmatan hidup. Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Islam justru mengajarkan bahwa mencari kesenangan, beristirahat, mencari hiburan biasa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan. Namun demikian, tidak semua hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya memperbolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Setiap tindakan bersenang-senang yang dilakukan seorang muslim adalah suatu kebatilan, kecuali memanah, menunggang kuda, dan bersenda-gurau bersama keluarga. Kebatilan bukan berarti diharamkan seperti diduga oleh sebagian orang. Namun kata ini lebih bermakna tidak mendatangkan manfaat bagi agama, atau mirip dengan kata kesia-siaan.[14]

Seiring dengan berjalannya waktu *game online* terus melakukan inovasi inovasi terbarunya dan semakin populer di semua kalangan mulai dari anak anak, remaja hingga dewasa. Kepopuleran *game online* ini telah membuat sebagian besar orang menjadi kecanduan dan ketergantungan sehingga dapat memberikan efek negatif yang sangat berbahaya. Tindakan-tindakan yang telah dilakukan oleh remaja yang kecanduan *game online* ini sudah membuat masyarakat menjadi gelisah dan was-was akan perbuatan mereka, banyak tindakan dan perbuatan bersifat

[13]Susan Susanti, Indra Adi Budiman dan Mahpudin, "Systematic Literatur Review: Dampak Game Online Terhadap Etika dan Perilaku Anak," Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Volume 3, Nomor 3, (2021) hlm. 637.

[14]Fauziah Mar'ie, "Analisis Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja", dalam *Jurnal Ilmiah Kajian Islam, Volume 5, Nomor 2,* (2021) hlm. 48.

negatif yang seringkali ditonjolkan sehingga dikhawatirkan akan dicontoh oleh anak-anak di bawah akan berarti apa-apa.

Semakin sering bermain *game online*, maka semakin banyak pula kuota yang diperlukan. Untuk memenuhi kuota tersebut tak jarang dari para pecandu *game online* ini melakukan tindakan tindakan yang tidak pantas untuk dilakukan, seperti membentak, berkata kasar, memukul bahkan mengancam orang tuanya apabila tidak memenuhi keinginannya. Menjadi tidak sopan terhadap orangtua dan sering kali membuat orangtua merasa khawatir dengan perilakunya. Tindakan itu semua merupakan implementasi dari permainan *game* tersebut. Selain itu para pecandu *game online* juga telah banyak menghabiskan.[15]

Remaja Kampung Blang Kolak II tidak dipungkiri lagi akan kecanduannya. Banyak hal yang dilakukan hanya untuk menyenangkan dirinya. Dari mulai berbolos sekolah bahkan bisa melalaikan diri dengan ajaran dan perintah dari Allah Swt. Mengacuhkan suatu suruhan orang tua nya itu hal yang pertama bisa dilihat dengan jelas. Hal ini dikarenakan kecanduan yang tidak bisa di tunda akan keberhentian *game*nya. *Game* yang di mainkan pun apabila berhenti akan terjatuh dinamakan akan pelanggaran atau hukuman. Tidak dapat dipungkiri memang remaja Kampung Blang Kolak II berupaya mencari seperti halnya mengutip kopi di siang harinya, namun uang yang di dapatkan begitu susah payah di habiskan dengan begitu cepat hanya untuk isi ulang internet ataupun isi ulang *skin game* tersebut.

Hal ini dilakukan hanya untuk mendapatkan kesenangan individu pemain, pemain *game* ini rela menghambur-hamburkan uang demi mencari kepuasan diri terhadap pertarungan yang dimainkannya. Permainan *game* ini memang sudah banyak dikenal dalam berbagai kalangan baik anak-anak dan dewasa kini. Namun

[15]Fauziah Mar'ie, "Analisis Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja", dalam *Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, *Volume 5, Nomor 2*, (2021) hlm. 40.

kecanduan yang mendasar bagi para pecandu akan *game* yaitu pelajar atau mahasiswa.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini berfokus pada pengaruh *game online* terhadap keagamaan generasi muda serta faktor-faktor yang mendorong kecanduan game dan upaya dalam mengatasinya di Kampung Blang Kolak II Aceh Tengah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian maka rumuskan masalah dalam penilitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap keagamaan generasi muda di Kampung Blang Kolak II Aceh Tengah?
2. Apa saja faktor-faktor yang mendorong munculnya kecanduan *game online* di Kampung Blang Kolak II Aceh Tengah?
3. Bagaimana upaya mengurangi kecenderungan terhadap *game online* di Kampung Blang Kolak II Aceh Tengah?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

a. Untuk menjelaskan dan mendeskripsikan realitas pengaruh kecanduan *game online* terhadap keagamaan generasi muda di Kampung Blang Kolak II Aceh Tengah
b. Untuk menjelaskan Faktor-faktor apa saja yang mendorong munculnya kecanduan *game* di Kampung Blang Kolak II Aceh Tengah.
c. Untuk mengetahui upaya dalam mengurangi kecenderungan terhadap *game online* di Kampung Blang Kolak II Aceh Tengah.

2. Manfaat Penelitian

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini dari segi teoritis adalah dapat berguna sebagai ilmu pengetahuan di bidang ilmu sosial dan keagamaan, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap kehidupan sosial keagamaan generasi muda. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan di dalam mengkaji ilmu tasawuf, menjadi referensi pada penelitian selanjutnya serta dapat bermanfaat bagi mahasiswa bagi khazanah ilmiah dalam bidang ilmu sosial dan keagamaan, terutama bagi mahasiswa Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin khususnya dan mahasiswa UIN Ar-Raniry pada umumnya.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu dan juga dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya baik dari segi penambahan wawasan dan informasi bagi para peneliti yang tertarik membahas mengenai Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kehidupan Sosial Keagamaan Generasi Muda.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB II
KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Pustaka

Sebelum penulis meneliti kajian ini secara komprehensif, maka penulis menjajaki berbagai literatur yang terkait dan memiliki hubungan dengan penelitian yang ingin penulis teliti, baik itu dari berbagai literatur buku, skripsi, jurnal, artikel belum ada yang memang membahas akan permasalahan ini. Namun, diluar hal tersebut ada beberapa kajian yang memiliki kekerabatan bahasan, diantaranya :

Dalam buku *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar* oleh Emy Yunita Rahma Pratiwi, dkk, menjelaskan bahwa kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet gangguan kecanduan.

Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Pemain *game online* akan berpikir tentang *game* ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya.[1]

Dalam Artikel *Game Online dalam Perilaku Sosial dan Keagamaan Remaja* oleh Aulia Nisa Patiwi, ia menjelaskan bahwa Perilaku sosial digunakan untuk menggambarkan perilaku umum remaja yang ditunjukkan dalam lingkungannya yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau

[1]Emy Yunita Rahma Pratiwi dkk, *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*, (Jombang, Lppm Unhasy, 2019) hlm. 21.

tidak dapat diterima di beberapa kalangan masyarakat. Perilaku sosial ditunjukan dengan melalui perasaan, sikap, tindakan, keyakinan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial juga merupakan aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri sendiri atau ornag lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku keagamaan remaja adalah suatu sikap yang menonjol dalam kehidupan beragama, yang mempunyai keyakinan terhadap hal-hal ghoib atau supranatural yang memiliki pengaruh dalam kehidupan, perilaku tersebut muncul karena adanya konsitensi antara kepercayaan terhadap agama sebagai unsur kognitif, perasaan terhadap unsur agama efektif dan tindakan agama, tindakan terhadap agama sebagai unsur konatif.[2]

Dalam *Skripsi Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makasaar* oleh Sri Wahyuni menjelaskan bahwa game merupakan perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Dampak *game online* tersebut bisa saja mempengaruhi prestasi dan perilaku yang mengarah pada perilaku penyimpangan sosial, penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiaanya, menderita penyakit gangguan jiwa, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindakan kiriminal.[3]

Dalam tesis *Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Pelaksanaa Ibadah Siswa* oleh Ikbar Fauzi menjelaskan bahwa keberadaan media sosial tidak dapat dipungkiri karena telah memberikan dampak negatif bagi para penggunanya. menggunakan

---

[2]Aulia Nisa Patiwi, "Game Online Dalam Perilaku Sosial Keagamaan Remaja (Studi Kasus di Desa Sindangsari Dusun Pahing Kec. Sindangagung Kab. Kuningan" (Skripsi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Syekh Nurjati, Cirebon 2022) hlm. 89.

[3]Sri Wahyuni, "Pengaruh Permainan Game Online Terhadap perilaku Menyimpang anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec Tallo, Makasaar" (Skripsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Makasasar, 2021) hlm. 97.

media sosial secara berlebihan bisa menjadi ketergantungan, kecanduan dan bahkan media sebagai ajang penipuan. Banyak yang mengalami kecanduan *game online* mulai usia anak-anak sampai remaja bahkan sampai kalangan orang dewasa. Akibat dari kecanduan *game online* banyak mengalami beberapa gejala seperti memikirkan tentang bermain *game online* setiap hari, lebih banyak waktu bermaian, sebagai pelarian diri dari masalah, merasa kurang update atau ketinggalan zaman jika tidak bermain *game online*, bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan, dan mengabaikan kegiatan lain sehingga menimbulkan masalah.[4]

Dalam Jurnal *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar* oleh Mardiana Yulianti, dkk ia menyatakan bahwa *Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Realita pada masyarakat kita di kota maupun di desa *game* center sangat mudah kita jumpai dan keberadaanya menjadi candu bagi beberapa orang. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan di mungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain *game* tersebut. Problematika motivasi belajar pada pelajar sekarang ini semakin komples termasuk candu *game online* yang berkembang pada dinamika masyarkat khususnya indonesa.[5]

Setelah melakukan modifikasi, menilik dan meninjau dari berbagai karya ilmiah yang memang memiliki kategorisasi yang hampir sama, hemat penulis belum ada yang meniliti secara khusus mengenai kajian tentang *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap kehidupan sosial keagamaan generasi muda (Studi*

[4]Ikbar Fauzi, dkk, "Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Pelaksanaa Ibadah Siswa" dalam *Jurnal Peadagogy* Vol. 9 No. 2 (2022) hlm. 85.

[5]Mardiana Yulianti, dkk, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar", dalam *Jurnal Pegabdian Darma Laksana, Vol 3 No 1* (2020) hlm. 17.

Kasus Kampung Blang Kolak II Aceh Tengah). Maka, oleh sebab itu penulis ingin mengkaji lebih dalam bagaimana memahami dari pengaruh kecanduan *game online* tersebut.

B. Kerangka Teori

Pada bahasan penelitian ini kerangka teori biasanya berorientasi kepada sebuah teori yang telah ada pada lazimnya. Pada penelitiankualitatif menghendaki suatu pernyataan sistematis yang berkaitan dengan seperangkat proposisi yang berasal dari data dan diuji kembali secara empiris.[6]

Teori merupakan seperangkat proposisi yang mengilustrasikan suatu kejadian yang sedang terjadi. Proposisi-proposisi yang dikandung dan yang membentuk suatu teori terdiri atas beberapa konsep yang terjalin dalam bentuk relasi yang terikat dalam bentuk hubugan kausal. Kemudian, di dalam teori juga terdapat konsep teoritis, berfungsi menggambarkan sebuah realitas dunia sebagaimana yang ingin diobservasi. Sehingga teori ini haruslah logis, sistematis dan struktural antar dua atau lebih dari konsep maka teori ini berupa penjabaran suatu gejala antara konsep atau variabel yang berpengaruh.[7]

Menurut Sigmund Freud dalam teori psikoanalisis klasik merujuk pada istilah yang dipopulerkan oleh Freud. Secara garis besar, teori ini menyatakan bahwa "ketidaksadaran" pada individu memiliki peran yang utama dalam diri seseorang. Dengan landasan teori ini, Freud melakukan pengobatan mereka yang menderita gangguan psikis. Teori telah menjadi teori yang paling banyak digunakan dan dikembangkan hingga saat ini. Konsepteori ini digunakan untuk meneliti kepribadian seseorang terhadap proses psikis yang tidak terjangkau oleh hal yang bersifat ilmiah. Dengan metode psikoanalisis, Freud bermaksud mengembalikan struktur

---

[6]Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Cet. XXV, 2008) hlm. 14.

[7]Suyanto,Bagong Dan Sutinah. *Metode Penelitian Sosial : Berbagai Alternatif Pendekatan.* (Jakarta : Kencana Prenada, Cet. VI, 2011) hlm. 34-35.

kepribadian manusia dengan cara memunculkan kesadaran yang disadari dari sebelumnya.[8]

Teori tindakan sosial Max Weber berorientasi pada motif dan tujuan pelaku. Dengan menggunakan teori ini kita dapat memahami perilaku setiap individu maupun kelompok bahwa masing-masing memiliki motif dan tujuan yang berbeda terhadap sebuah tindakan yang dilakukan. Teori ini bisa digunakan untuk memahami tipe-tipe perilaku tindakan setiap individu maupun kelompok. Dengan memahami perilaku setiap individu maupun kelompok, sama halnya kita telah menghargai dan memahami alasan-alasan mereka dalam melakukan suatu tindakan. Sebagaimana diungkapkan oleh Weber, cara terbaik untuk memahami berbagai kelompok adalah menghargai bentuk-bentuk tipikal tindakan yang menjadi ciri khasnya. Sehingga kita dapat memahami alasan-alasan mengapa warga masyarakat tersebut bertindak[9].

Hovart menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, belanja secara berlebihan, mencuri, aktivitas seksual dan lain-lain. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan video *games.*[10]

Menurut Lance Dodes ada dua kecanduan yaitu kecanduan fisik adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan, kecanduan *non* fisik adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal di atas. Kecanduan terhadap internet *game online* termasuk pada jenis kecanduan *non* fisik .[11] *Game Online* yang bebasis elektronik visual. *Game online* dimainkan dengan

---

[8]KhanzaSavitra, *Konsep Psikoanalisis Sigmund Freud,* (Universitas Sebelas Maret: Jawa Tengah, 2021) hlm. 26.

[9]Pip Jones. "Pengantar Teori-Teori Social: Dari Teori Fungsionalisme Hingga Post Modernisme" (Jakarta: Pustaka Obor, 2003) hlm 15.

[10]Keepers, "Pathological Preoccupation with Video Games", dalam *Jurnal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, (1990) hlm. 49-50.

[11]Dodes, *The Heart of Addiction*. (Amerika: Harper Collins Publishers, 2002) hlm. 24.

dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.

C. Definisi Operasional

Adapun istilah-istilah judul dalam skripsi ini yang harus dijelaskan pengertiannya adalah sebagai berikut:

1. Kecanduan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kecanduan berasal dari sebuah kata dasar yaitu candu. Kecanduan memiliki arti suatu kondisi yang membuat seseorang kehilangan kontrol terhadap hal sesuatu. Biasasnya kecanduan terjadi pada rasa suka yang terlalu dan didorong oleh keinginan kuat atau kegemaran terhadap satu hal.[12]

2. *Game online*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game online* atau permainan *daring* adalah sesuatu (dalam hal ini video *game*) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet. Adapun pengertian *game online* secara umum adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat diakses apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Situs *game* menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.[13]

[12]Menurut KBBI online (Kamus Besar Bahasa Indonesia) https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html diakses pada tanggal 2 April 2024.

[13]Menurut KBBI online (Kamus Besar Bahasa Indonesia) https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html diakses pada tanggal 3 April 2024.

3. Generasi Muda

Generasi muda, terdiri dari dua kata majemuk. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian generasi adalah masa orang dalam satu angkatan, muda merupakan kelompok atau golongan kaum muda. Pengertian keseluruhan dari generasi muda adalah penerus generasi yang akan melanjutkan generasi sebelumnya, dengan rentang usia 17-30 tahun. Rentang usia di atas berdasarkan perjalanan kematangan biologis dan psikologis.[14]

4. Keagamaan

Keagamaan berasal dari kata dasar "agama". Agama berarti kepercayaan kepada Tuhan dan sebagainya dengan ajaran pengabdian kepada-Nya dan kewajiban-kewajiban akan kepercayaannya. Keagamaan merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertingkah laku sesuai dengan kadar ketaatannya terhadap agama. Sedangkan, keagamaan yang dimaksudkan adalah sebagai pola atau sikap hidup yang dalam hal pelaksanaannya berkaitan dengan nilai baik dan buruk berdasarkan nilai-nilai agama. Dalam hal ini, gaya atau pola hidup seseorang didasarkan pada agama yang dianutnya, karena agama berkaitan dengan nilai baik dan buruk, maka segala aktifitas seseorang haruslah senantiasa berada dalam nilai-nilai keagamaan itu.[15]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[14]Menurut KBBI online (Kamus Besar Bahasa Indonesia) https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html diakses pada tanggal 3 April 2024.

[15]Menurut KBBI online (Kamus Besar Bahasa Indonesia) https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html diakses pada tanggal 4 April 2024.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan sosiologi dan antropologi. Secara etimologis sosiologi berasal dari kata *socius* dan *logos*. Jadi, secara sosiologi berarti membicarakan atau memperbincangkan pergaulan hidup manusia. Pengertian tersebut akhirnya diperluas menjadi ilmu pengetahuan yang membahas dan mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat.

Menurut August Comte, obyek studi dari sosiologi adalah tentang masyarakat, ada dua unsur yaitu struktur masyarakat yang disebut statika sosial dan proses-proses sosial di dalam masyarakat yang disebut dinamika sosial. Menurut Ritzer sosiologi dimetakan berdasar paradaigma yang di anut masing-masing teori, Ritzer membagi tiga paradigma teoretis yang ada sosiologi yaitu paradigma fakta sosial, definisi sosial, dan perilaku sosial.[1]

Antropologi adalah ilmu tantang manusia sebagai makhluk biologis dan sosial. Menurut Willian A. Haviland, antropologi merupakan studi tentang manusia yang bermaksud untuk membuat kesimpulan umum yang bermanfaat tentang manudia dan perilaku mereka untuk mendapatkan pemahaman rinci tentang karakteristik manusia yang berbeda. Menurut David Hunter, antropologi menjadi teori ilmiah yang muncul dari pikiran ingin tahu tentang manusia. Menurut Koentjaraningrat, antropologi merupakan studi yang mendalami tentang manusia secara umum, memahami berbagai macam karakteristik dan hasil berupa kebudayaannya.[2]

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami kecanduan tentang apa yang telah dialami oleh subjek

---

[1]Muhammad Syukur, *Dasar-Dasar Teori Sosiologi*, (Depok: RajaGrafindo Persada, 2018) hlm. 24.

[2]Winny Puspasari T, Astri Nur K, Budi Setiawan. *Antropologi* (Depok: Universitas Gunadarma, 2013) hlm. 4.

penelitian. Misalnya seperti pelaku, persepsi, tindakan, dan motivasi yang dilakukan secara holistik dan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks yang alamiah dan juga memanfaatkan berbagai konteks alamiah.[3]

B. Informan Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi informannya adalah generasi muda di Kampung Blang Kolak II Kabupaten Aceh Tengah yang terpengaruh dengan *game online*. Dengan subjek berjumlah 15 orang dengan latar belakang, bentuk, serta dampak kecanduan *game online* yang berbeda-beda di Kampung Blang Kolak II Kabupaten Aceh Tengah.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dalam proses mencari informasi dan data yang akurat, peneliti terlebih dahulu mengunakan bantuan berupa instrumen wawancara berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang telah peneliti susun sesuai topik dengan penelitian yang peneliti ambil, kemudian pertanyaan tersebut peneliti perluas kembali pada saat proses wawancara berlangsung.

Demikian pula, untuk membantu peneliti mendapatkan informasi dan hasil yang akurat, dalam proses wawancara peneliti mengunakan beberapa bantuan, seperti ponsel difungsikan untuk merekam suara, vidio maupun digunakan untuk mengambil foto proses penelitian. peneliti juga mengunakan alat tulis berupa pena dan buku, digunakan untuk menulis atau mencatat hasil dari penelitian, serta kendaraan roda dua, untuk bertujuan ke lokasi penelitian tersebut.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti mengunakan beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu:

---

[3]Lexy J.Moleong, *Metodeologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007) hlm. 6.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke lokasi penelitian yang ini penulis teliti yaitu generasi muda yang terlibat langsung dengan pengaruh *game online* tersebut di Kampung Blang kolak II Kabupaten Aceh Tengah.

2. Wawancara

Format wawancara dalam pengumpulan informasi data dengan berisi pertanyaan terbuka, dimana peneliti memilih 10 orang repon yang merupakan generasi muda yang terlibat langsung dengan pengaruh *game online* tersebut di Kampung Blang kolak II Kabupaten Aceh Tengah. Dalam penelitian ini wawancara yang Penulis gunakan tidak terstruktur dan tidak formal dengan tujuan agar pelaku dari kecanduan *game online* tersebut merasa nyaman dan tidak merasa sedang di introgasi.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan baik itu catatan transkip, penelitian sebelumnya, peta, dalam hal ini peneliti mengambil beberapa teknik dokumentasi berupa pengambilan gambar, vidio, buku-buku serta arsip-arsip yang berhubungan dengan keperluan penelitan peneliti

E. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul kemudian peneliti melakukan pengolahan terhadap data yang telah dikumpulkan yang disesuaikan dengan kebutuhan analisis peneliti, kemudian disusun dengan semaksimal mungkin dan mengkoreksi kembali setiap informasi yang telah di dapat dari informan dan merevisi ulang setiap data yang didapat dari informan dengan mengunakan bahasa ilmiah.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Dalam penelitian ini peneliti melakukan menganalisa dengan tahapan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Dalam reduksi data peneliti melakukan menghimpun seluruh imformasi dari observasi interview dan dokumentasi yang dimasukkan dalam satu file dalam proses penelitian.

2. Penyajian data

Data-Data yang sudah di reduksi kemudian dilakukan penelahan pada seluruh data yang ada dari berbagai sumber yaitu wawancara, observasi, maupun data dokumentasi yang telah diperoleh untuk menjadi bahan dalam melakukan analisis dalam bentuk uraian singkat.

3. Penarikan kesimpulan

Menganalisis data dari informasi dari observasi dan dokumentasi serta menganalisis memberikan makna dan deskripsikan terhadap hasil wawancara dan dokumentasi dari observasi.

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya, valid dan konsisten.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis Kampung Blang Kolak II

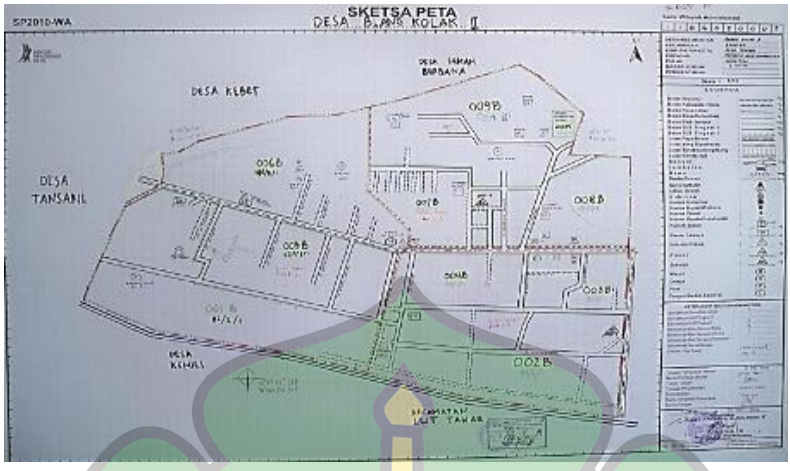
Kampung Blang Kolak II merupakan salah satu Kampung yang terletak di Kecamatan Bebesen, Kabupaten Aceh Tengah yang berjarak sekitar 1 KM dari pusat Kecamatan. Luas Wilayah Kampung Blang Kolak II adalah ± 56,738 M^2 yang terbagi kedalam 7 (tujuh) Dusun yaitu: Dusun Peteri, Dusun Telege Serule, Dusun Penimang, Dusun Paya Ilang, Dusun Kali Mesin, Dusun Musara Alun I, Dusun Musara Alun II. Secara umum keadaan Geografi Kampung Blang Kolak II merupakan dataran tinggi dan Hamparan, Kampung Blang Kolak II memiliki iklim Tropis (dua musim).

Kampung Blang Kolak II memiliki iklim tropis. Musim kemarau biasanya jatuh pada bulan Januari sampai dengan Juli, sedangkan musim hujan terjadi setiap tahunnya pada bulan Agustus hingga Desember. Ratarata curah hujan berkisar antara 1.082 mm sampai dengan 2.409 mm dengan jumlah hari hujan antara 113 sampai dengan 160 hari per tahun. Suhu udara sejuk yaitu berkisar 20,100C, dan terdingin pada 19,700C (biasanya bulan September). Bulan terpanas adalah April dan Mei dengan suhu mencapai 26,60C. Keadaan udara tidak terlalu lembab dengan rata-rata kelembaban nisbi 80%.

Kampung Blang Kolak II Terletak di Pusat Kota Takengon Kabupaten Aceh Tengah, yang terletak diantara: [1]

a. Sebelah Utara: Kampung Lemah Burbana
b. Sebelah Selatan: Krueng Pesangan
c. Sebelah Barat: Kampung Tan Saril
d. Sebelah Timur: Kampung Persiapan Musara Alun I dan Kampung Musara Alun II

[1]Sumber dokumen Kampung Blang Kolak II 2024.



Gambar 1 Peta Kampung Blang Kolak II,
Kecamatan Bebesen, Kabupaten Aceh Tengah

2. Kondisi Demografi Kampung Blang Kolak II

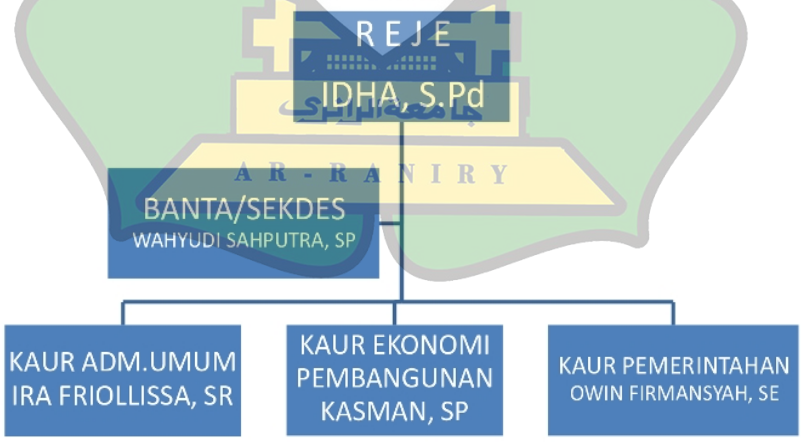
Berdasarkan Data Profil Kampung, Jumlah Penduduk Kampung Blang Kolak II Berjumlah 2761 Jiwa, dengan Pembagian Wilayah sebagai berikut:

JUMLAH PEKERJAAN		JUMLAH TINGKATAN		JUMLAH TINGKAT UMUR		
Petani	111	Belum Sekolah	213	0-5	TAHUN	12
Pedagang	67	TK	63	6-11	TAHUN	100
Wira Usaha	356	SD	516	1-6	TAHUN	239
PNS	110	SMP	370	7-12	TAHUN	296
TNI/POLRI Lainnya	316	SMA	1126	13-15	TAHUN	163
	78	DIPLOMA	258	16-18	TAHUN	169
	1723	S1	195	19-24	TAHUN	332
		S2	18	25-59	TAHUN	1249
		S3	2	60-79	TAHUN	185
				80	KE ATAS	16
2761		2761		2761		

Laki-laki	: 2.467 jiwa
Perempuan	: 2.387 jiwa
total	: 4.854 jiwa
Jumlah Kepala Keluarga (KK)	: 1.375

3. Administrasi Kampung Blang Kolak II

Sistem Administrasi Pemerintahan Kampung Blang Kolak II berasaskan penyelenggaraan pemerintah yang baik, asas Keislaman,asas kepastian hukum, dan asas kepentingan umum pada pola adat/kebudayaan dan peraturan formal yang sudah bersifat umum sejak jaman dahulu. Pemerintah Kampung Blang Kolak II adalah penyelenggaraan segala urusan pemerintahan dan segala kepentingan masyarakat setempat dalam sistem tata pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Dalam pelaksanaan kegiatan sehari-hari, pemerintah Kampung Blang Kolak II diperbantukan oleh anggota atau perangkat kampung lainnya. Sebagai penunjang operasional pemerintahan, Kampung Blang Kolak II memiliki kantor Reje yang terletak di Dusun Telege Serule. Berikut adalah Administrasi pemerintahan Kampung Blang Kolak II:



Gambar 2 Struktur Organisasi Kampung Blang Kolak II

Gambar 3 Kantor Reje Kampung Blang Kolak II

4. Sejarah Kampung Blang Kolak II

Sebelum menjadi nama Blang Kolak II, Kampung ini bernama Kemukiman Rebe Titi Rebe artinya Kebun. Titi artinya Titian atau Jembatan atau dengan kata lain Perkebunan yang diseberang sungai. Masyarakat menuju perkebunan di Wilayah Kemukiman Rebe Titi melewati jembatan kayu yang dibuat oleh masyarakat dari sebatang kayu "Pongkeh Berpilih" guna menuju perkebunan yang berada diseberang sungai yang pada zaman itu, bila hendak menuju ke kebun tersebut harus melalui titian kayu itu. Maka dari seringnya jembatan ini dilalui oleh sebahagian besar masyarakat, oleh kebanyakan masyarakat dijuluki atau dibuat menjadi nama kampung sejak tahun 1858. Karena alur dan Daerah aliran Sungai Danau Laut Tawar melalui terusan Paya Ilang menuju Tan Saril, maka dari itu harus adanya titian (Jembatan) ini untuk sarana penyeberangan.

Seputaran terbentuknya tempat hiburan rakyat dan Arena Pacuan Kuda Tradisional Gayo, yang lebih populer dengan nama Blang Kolak. Blang Kolak tersebut diapit oleh dua Kampung yaitu: kearah Timur Blang Kolak I dan arah Barat Blang Kolak II sedangkan tempat Pacuan Kuda berada ditengah-tengah antara Blang Kolak I dan Blang Kolak II sejak Tahun 1924 semenjak

Zaman Kolonialis Belanda era Zaman VOC oleh sebab inilah nama Kampung ini menjadi Kampung Blang Kolak II.

Hingga sekarang nama Kampung ini bernama Blang Kolak II yang dengan susunan Pengulu, dan atau Reje Kampung (Kepala Kampung). Wilayah Kampung Blang Kolak II memiliki berbagai potensi yang baik. Potensi tersebut dapat meningkatkan taraf perekonomian dan pendapatan masyarakat. Disamping itu, lokasi yang relatif dekat dengan Ibukota Kabupaten dan pusat kegiatan perekonomian, memberikan peluang kehidupan yang lebih maju dalam sektor formal maupun non formal.[2]

5. Kondisi Ekonomi Kampung Blang Kolak II

Wilayah Kampung Blang Kolak II memiliki berbagai potensi yang baik. Potensi tersebut dapat meningkatkan taraf perekonomian dan pendapatan masyarakat. Disamping itu, lokasi yang relatif dekat dengan Ibukota Kabupaten dan pusat kegiatan perekonomian, memberikan peluang kehidupan yang lebih maju dalam sektor formal maupun non formal. Kampung Blang Kolak II mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai Petani/Pekebun yang keberadaan Lahan perkebunannya berada diluar Kampung Blang Kolak II, tukang, Montir, Kontraktor, ada juga yang berprofesi sebagai pedagang dan sebagai Pegawai di Instansi Pemerintahan.[3]

6. Keadaan Sosial Budaya Kampung Blang Kolak II

Peningkatan keadaan sosial masyarakat Kampung Blang Kolak II sangat dipengaruhi oleh taraf pendidikan, baik pendidikan formal maupun non formal. Hal ini tentunya juga tidak terlepas dari dukungan sumber daya sosial seperti dari segi keagamaan, kebudayaan, ada istiadat serta kebiasaan lainnya yang ada di Kampung Blang Kolak II. Keadaan sosial budaya Kampung Blang

[2]http://blangkolakdua.desa.id/sejarah-desa Diakses pada Tanggal 09 Februari 2024 Pada Pukul 0916 Sejarah Desa Blang Kolak II.

[3]Hasil observasi penelitian pada tanggal 07 Maret 2024.

Kolak II sangat mempengaruhi aktifitas masyarakat dalam bersosialisasi sehari-hari antar sesama.[4]

7. Potensi Kampung Blang Kolak II

Salah satu prioritas utama pemerintah Kampung Blang Kolak II adalah memastikan kesejahteraan dan kualitas hidup yang baik bagi seluruh warganya. Untuk mencapai tujuan ini, pemerintah kampung secara aktif terlibat dalam pembangunan infrastruktur yang meliputi pembangunan jalan, sumber air bersih, dan jaringan listrik. Selain itu, mereka juga bekerja sama dengan pihak terkait untuk memperbaiki aksesibilitas transportasi menuju dan dari kampung, sehingga mempermudah mobilitas penduduk.

Kampung Blang Kolak II menerapkan prinsip demokrasi dan transparansi. Masyarakat didorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan melalui musyawarah desa, diskusi publik, dan forum-forum terbuka lainnya. Pemerintah kampung juga secara rutin mengadakan pertemuan dengan warga untuk mendengarkan masukan, keluhan, serta aspirasi masyarakat.

Kampung Blang Kolak II ini telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Kehidupan masyarakat semakin baik, infrastruktur yang lebih baik telah terbangun, dan kualitas pendidikan serta pelayanan kesehatan terus meningkat.[5]

B. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Keagamaan Generasi Muda di Kampung Blang Kolak II

Game online merupakan *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Multiplayer *online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk

[4]Hasil observasi penelitian pada tanggal 07 Maret 2024.
[5]Hasil observasi penelitian pada tanggal 07 Maret 2024.

multiplayer *game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. *Game online* juga didefinisikan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh pemain melalui internet.[6]

Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game.* Dalam memainkan *game online* terdapat perangkat penting yang harus dimiliki yaitu perangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet. *Game* atau permainan ini tidak sembarang bisa dimainkan dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario disini bisa meliputi pengaturan map, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*.

Kecanduan *game online* ditandai dengan susah tidur (insomnia), sakit kepala, dan yang bahaya adalah terganggunya mental. Kecanduan *game online* membuat kehilangan kontrol diri dan menyebabkan masalah pada kehidupan pemainnya, merasakan kebutuhan untuk bermain *game,* menghindari permasalahan dengan bermain *game,* serta merasa cemas dan gelisah ketika tidak bermain *game*. Hal ini dapat menyebabkan kemerosotan perilaku atau yang juga dikenal dengan akhlak. Kecanduan *game online* akibat dari tingginya intensitas dalam bermain *game*[7]

Game online terkadang membuat pemainnya sering lupa waktu hingga melupakan kewajiban yang harus dikerjakan. Hal ini sebagaimana yang di ungkapkan oleh RT yaitu:

> *Aku i kampung gati pedeh main game online, dak berjem-jem sawah gere inget waktu ne, sawah dak gere inget ne hal*

[6]Novrialdy, Nirwa dan Ahmad, "Pemahaman Siswa Sekolah Menengah Atas Risiko Kecanduan Game Online", Jurnal Studi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 2, Nomor 2, (2019) hlm.113–119.

[7]Rahmadi Saputra"Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Presentasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau" dalam *Jurnal Jom Fisip* Vol. 3 No. 2 (2016) hlm. 5.

kewajiban bagi umat muslim ni, ike game ni ngemulai gerepas ne i tunda lah kerna game si kumaen ni gerepas i dong, game ni maen ni morom-morom online. Ike sara jema gere maen a nye kalah maen game ni turah morom-morom we, agar ku arap ara jema najak maen mien orom pong-pong ari deret. [8]

Saya di kampung memang sangat sering memainkan *game online* bahkan sampai berjam-jam hingga lupa waktu, bahkan lupa akan segala hal yang memang wajib untuk dikerjakan sebagai seorang muslim, karena kalau *game* sudah di mulai maka *game* nya tidak dapat di tunda karena ini adalah permainan yang mengandalkan kerja sama tim. Jadi jika salah satu orang tidak ikut bermain maka timnya akan mengalami kekalahan dan saya lebih memilih untuk tetap terus bermain agar kedepannya akan terus diajak oleh pemain lain.

Dari pemaparan diatas dapat dipahami bahwa *game online* memang sangat berdampak negatif bagi para pemainnya, terutama dalam hal aktivitas keagamaan. Argumen ini juga sama seperti yang disampaikan oleh informan lain yaitu DF yang mengatakan bahwa:

Ike aku nge maen game ni, ngok dak lupe mejen orom waktu terkadang. Mejen gere inget ne aktivitas keagamaan ni, ale dak lupen semiang sholat lime waktu ni ntap pengaruh game online ni. Tap oya ne gere muninget mangan terkadang sawah lupen aku, tap lale orom game online ni.

Saya ketika sudah mulai bermain *game*, bisa sampai lupa waktu. Jangankan dalam hal mengikuti aktvitas keagamaan, sholat yang ibadah wajib pun jarang dilakukan akibat pengaruh kecanduan *game* ini. Bahkan sampai menunda atau lupa makan karena terlalu asik bermain *game* seharian.[9]

[8]Hasil wawancara dengan RT pada tanggal 11 Maret 2024 jam 09.00 WIB.

[9]Hasil wawancara dengan DF pada tanggal 12 Maret 2024 jam 08.00 WIB.

Selanjutnya, bagaimana game online ini sangat berpengaruh besar pada manajemen waktu dikampung blang kolak ll. Hal ini disampaikan oleh SP dan YM sebagai berikut:

> *Aku gati maen game online, aku tapi gere kutarengen semiang lime waktu a beteh waktu. Ike maen game ni gere dekat orom waktu semiang. Mejen iwan kelem aku begadang gere benome tap maen game online. Tap oya mejen aku gere pas mejen morom aktivitas keaagamaan dan aktivitas ni tap begadang ne, nye dak sawah lupen waktu.*
>
> Aku juga sering bermain *game online*, akan tetapi tidak sampai meninggalkan kewajibannya sebagai seorang muslim. Aku memainkan *game* ini pada waktu yang tidak berdekatan dengan waktu shalat. Kecuali pada malam hari, kadang ia tidak tidur karena bermain *game* semalaman. Akibatnya, saya tidak dapat mengikuti aktivitas keagamaan yang ada di desa karena efek dari bergadang dan tidak pandai memanajemenkan waktu.[10]

Hal ini juga diungkapkan YM dalam permainan *game online* yang dimainkannya yaitu:

> *Ari meh game si ku maen ni ara tantangan e kati dor menang, mejen ku engon jem ike aku tengah game ni kire-kire nge waktu semiang gere neh maen game aku i batasi maksud e, mejen pas amaa orom inee o niro tolong ke pas ku bantu sejep, soal e waktu ni penting pedeh ke turah disiplin memilah waktu ni ike gere pas kite atur a hangus tu kite yaa beta le kire-kire, ngok maen cumen i erah waktu e katinti lale.*
>
> Disetiap *game* yang saya mainkan memang menjadi tantangan agar bisa menang, tapi setiap permainan yang saya mulai pasti diperkirakan dulu akan jam mainnya apa masuk waktu beribadah, waktu kerja atapun pun waktu dimana saya harus membantu orang tua, karena menurut saya waktu itu perlu diatur agar bisa disiplin di masa yang

[10]Hasil wawancara dengan S pada tanggal 13 maret 2024 jam 09.25 WIB.

akan datang, jadi apabila sedang ketagihan akan *game* jadi saya cari waktu yang tepat untuk memainkannya.[11]

Dari pemaparan di atas dapat dipahami bahwa pengaruh kecanduan *game online* terhadap kehidupan sosial keagamaan generasi muda kampung blang kolak ll dapat dibagi menjadi dua bagian Pertama, ada sebagian pemain yang mengalami penurunan keterlibatan dalam aktivitas keagamaan karena terlalu terfokus pada permainan dan mengalami kesulitan dalam manajemen waktu. Mereka, seperti RT dan DF, mengakui bahwa kecanduan bermain *game* menyebabkan mereka lupa waktu, bahkan sampai mengabaikan kewajiban keagamaan seperti shalat. Di sisi lain, ada juga sebagian pemain, seperti SP Dan YM yang mampu membagi waktu antara bermain *game* dan menjalankan kewajiban keagamaan serta membantu orangtua dalam mengerjakan perkerjaan sehari-hari. Meskipun ia juga terlibat dalam permainan tersebut, SP dan YM mengaku bisa menghindari konflik dengan aktivitas keagamaan dengan memilih waktu bermain yang tidak berdekatan dengan waktu shalat dan aktivitas-aktivitas lainnya.

Game online seperti memiliki daya tarik yang sangat kuat dalam menarik perhatian umum terkhususnya para generasi muda, sehingga bisa kecanduan dan memiliki ketergantungan terhadap video *game* dan akhirnya lebih sering berinteraksi dengan *handphone* dibanding lingkungan. Belum lagi kebiasaan yang ditawarkan atau yang ditularkan dari pemain ke pemain yang dimana tidak pantas untuk dijadikan tuntunan. Dalam perkembangannya sedang ramai aplikasi yang bertemakan *game*, akan tetapi memiliki unsur perjudian, penghinaan ras atau agama dan penyimpangan-penyimpangan kode etik lainnya.

Jika cenderung lalai dan tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa,

[11]Hasil wawancara dengan YM pada tanggal 13 maret 2024 jam 14.00 WIB.

mengaji, mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan dll. Dari hal tersebut, sebaiknya lebih meningkatkan keagamaannya agar bisa meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-nya dan juga menjauhi semua larangan-nya serta menerapkan perilaku-perilaku yang mencerminkan ajaran agamanya. Jika keagamaan semakin tinggi maka rasa tenang karena kebutuhan rohaninya sudah terpenuhi.

Tingkat keagamaannya bisa ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang mereka anut karena menganggap bahwa agama sebagai tujuan hidup sehingga remaja akan berusaha untuk menerapkan perilaku sehari- harinya sesuai dengan ajaran dari agamanya. Dalam aspek waktu dan prioritas aktivitas memegang peran krusial dalam membentuk identitas dan keterlibatan individu dalam praktik-praktik keagamaan dan dalam hal ini di perlukan manajeman waktu agar aktivitas bermain *game* ini tidak berdampak buruk bagi aktivitas keagamaan. Manajemen waktu dapat diartikan sebagai pengaturan prioritas pada tujuan-tujuan utama, memungkinkan alokasi waktu yang lebih besar untuk tugas-tugas yang signifikan dan esensial, sementara waktu yang lebih sedikit diperuntukkan bagi tugas-tugas yang berskala lebih kecil. Bagaimana generasi muda mengelola akan waktu mereka, terutama dalam hal waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* menjadi faktor penentu dalam tingkat partisipasi mereka dalam kegiatan keagamaan seperti shalat, mengaji, dan berbagai kegiatan keagamaan di lingkungan desa.[12]

Dampak kecanduan *game online* bervariasi tergantung pada kemampuan individu dalam mengelola waktu dan prioritas. Sementara itu ada beberapa mungkin mengalami penurunan partisipasi dalam aktivitas keagamaan, yang lain mungkin masih mampu menjaga keseimbangan antara hiburan dan kewajiban keagamaan. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran dan upaya untuk edukasi manajemen waktu yang sehat di kalangan pemain

[12]al-Juraisyi, Kholid bin Abdurrahman, "*Idarotul Waqti Minal Manzhuril Islami wal Idari Daru al-Alukah"* (2017) hlm. 17.

game agar kegiatan keagamaan tetap menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari generasi muda. Proses komunikasi dianggap sebagai suatu aktivitas sosial karena melibatkan transfer simbol-simbol yang memiliki makna.

Melalui komunikasi, kita dapat memperoleh pengetahuan, menyesuaikan diri, berinteraksi, dan lain sebagainya.[13] Keagamaan merupakan aspek penting dalam kehidupan banyak orang, memainkan peran sentral dalam membentuk nilai, norma, dan perilaku individu. Dalam konteks ini, *game online* sebagai bentuk hiburan digital yang semakin populer, dapat memiliki pengaruh terhadap perilaku keagamaan seseorang. Pengaruh ini dapat bersifat positif maupun negatif, tergantung pada cara individu mengelolanya. Meskipun ketika memainkan *game* tersebut kerja sama tim diperlukan, akan tetapi jika berlebihan, dapat mengganggu partisipasi individu dalam kegiatan keagamaan akibat terlalu sering bermain *game*. Selanjutnya, nilai-nilai moral yang terdapat dalam permainan juga dapat memengaruhi pemahaman dan penerapan nilai-nilai keagamaan, terutama jika perilaku dalam game cenderung agresif atau tidak etis.

Seperti yang dikatakan oleh R bahwa bagaimana ia menyadari tentang dampak yang signifikan yang ditimbulkan akibat dari pengaruh lingkungan komunitas para pemain yang kurang baik berpengaruh terhadap interaksi sosial dirinya dalam bermasyarakat terutama dalam hal mengikuti kegiatan keagamaan, ia mengatakan bahwa

> *Rasaku merasa kecanduan ni mejen jarang aku becerak orom pong-pong ni nye galep we i kamar aku gere gati tu tangkoh ari umah. Mejen becerak orom pemaen game online ni we mejen becerak.*
>
> Ketika sudah merasa kecanduan bermain *game* saya merasa jarang melakukan ikteraksi kepada teman-teman atau pun jarang untuk keluar kamar, selain itu ruang lingkup

[13]Racma Permatasary dan Indriyanto,"Interaksi Sosial Penari Bujangganong Pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang", dalam *Jurnal UNNES*, Vol. 5, No. 1, (2016) hlm. 2.

pertemanannya pun sama-sama merupakan pemain game jadi interaksinya pun cukup melalui *game* saja.[14]

RA mengatakan bahwa sebelum ia kenal dengan game ini, ia masih ikut dalam partisipasi kegiatan meskipun tidak terlalu sering.

> *Rasa ku game ni ngemubah diri ku. Jemen a aku gati tangkoh orom masyarat kampong ni mejen ikut nong morom ngaji i kampong ni. Tapi besilo ni lagu mubalik ari diri ku ni jemen. Ale tap game oniline ni lagu gere ara ne tujuan ku kusih pe, mejen kelem lale i warkop o aku dak soboh, nye soboh baru nome dak rohol meh semiang zuhur. Nye nong ara tepikir ku tedohen mulo game online ni, pas le nye lagu tulu lo we pas ku ten gere maen game online ni meh oya maen mien aku tap nengon pong-pong maen mien dak besilo ni maen game online ni.*
>
> Saya memang merasa bahwa *game* ini sudah sangat merubah hidup saya, dulunya saya adalah seseorang yang sering keluar bermasyarakat dan kadang juga menghadiri pengajian yang ada di kampung. Tetapi sekarang seakan semuanya sudah berbanding terbalik dengan diri saya yang dulu. Akibat dari kecanduan *game* ini saya jadi seseorang yang kehidupannya hanya tentang *game* tanpa ada tujuan yang jelas, malam saya bergadang di warung kopi dan pagi saya tidur dan selalu bangun dzuhur. Saya sempat terpikir untuk berhenti bermain *game* ini, akan tetapi saya hanya paling lama tidak bermain selama 3 hari, setelah itu saya juga tergoda ketika diajak oleh teman saya untuk ikutan bermain *game* secara bersama sama sehingga sampai sekarang saya masih saja aktif bermain *game*.[15]

YM mengatakan bahwa saat ini game online adalah salah satu permainan yang cocok bagi seseorang yang kurang berinterkasi.

> *Ike menurut pas tengah maen game ni merah pedeh canu mejen dor gati ku ulang-ulang sawah lale gere ne muninget ne orom waktu ni. Mejen ike menang a lagu kenak ke maen mien lagu noya canu tos e kite.*

---

[14]Hasil Wawancara dengan R pada tanggal 14 Maret 2024 pukul 10.30 WIB.

[15]Hasil wawancara dengan RA pada tanggal 14 Maret 2024 jam 11.10 WIB.

> Bagi saya dampak yang memang saya rasakan ketika bermain *game online* rasa kecanduan yang memang berulang-ulang ketika bermain *game* bahkan bisa sampai lalai akan semua yang hal. Namun ketenangan dan rasa ingin menang dalam pertarungan *game* disitu saya merasa akan kesenangan dalam bermain, bergabung dengan teman-teman *online* juga memang di permainan *online* ini berbahasa kotor itu hal-hal yang wajar tapi tidak patut untuk di contoh bisa saja di bisukan, *game online* ini cocok bagi kita yang butuh liburan malas keluar rumah.[16]

Berbeda dengan Df mengatakan bahwa tongkrongan anak remaja sekarang dipenuhi dengan game online meskipun di tongkrongan remaja yang sedang berkumpul bersama.

> *Besilo ni pemuda-pemuda ni gati konol jugak i warkop morom pong-pong e. Lah kerna game ni ara tantangan sesereng e ike dor pe menang ke canu mien maen game ni, lagu galak ate te ike maen morom-morom pong ni.*
>
> Sekarang ini tongkrongan anak muda seperti di warkop juga bermain *game* ketika sedang berkumpul bareng teman-temannya. Alasannya karena tingkat permainan dari game online menjadi tantangan sendiri apalagi menang, pastinya kepuasan terdapat sendirinya jika sedang bermain dengan kawan sekitar.[17]

Game online memiliki aspek nilai-nilai moral yang dapat mempengaruhi pemainnya. Pada permasalahan ini perilaku agresif atau tidak etis dalam permainan dapat memengaruhi pemahaman dan penerapan nilai-nilai tersebut. Waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* juga dapat berdampak pada keterlibatan individu dalam kegiatan apapun di sekitarnya. Jika pemain menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game*, hal ini dapat mengurangi waktu yang seharusnya diperuntukkan untuk

[16]Hasil wawancara dengan YM pada tanggal 13 maret 2024 jam 14.20 WIB.

[17]Hasil wawancara dengan DF pada tanggal 13 maret 2024 jam 10.00 WIB.

beribadah, mengikuti kegiatan keagamaan, bersosialisasi dan berinteraksi.

Dengan demikian dapat katakan bahwa *game online* ini dapat memberikan dampak signifikan terhadap perilaku kecanduan pengaruh dan keagamaannya seseorang. Interaksi sosial dalam lingkungan sekitarnya pun dapat terganggu akibat kecanduan bermain *game*, mengurangi partisipasi dalam kegiatan dan mengubah pola hidup yang sebelumnya lebih terlibat dalam berinterksi antar masyarakat sekitar. Hal ini tidak hanya mencakup aspek waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*, tetapi juga nilai-nilai moral yang tercermin dalam permainan tersebut.

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* di Kampung Blang Kolak II

Game online juga tersedia dalam berbagai jenis permainan dan disajikan dengan audiovisual yang menarik serta dirasa lebih memiliki tantangan dan kepuasan batin jika dapat mengalahkan pemain lain. *Game online* adalah sebuah permainan yang sengaja diciptakan untuk menghilangkan stres atau hanya sekedar hiburan, namun kini banyak pemain yang kecanduan bermain *game online*, diakibatkan oleh lamanya durasi bermain. Kebutuhan akan suatu hiburan yang dilakukan melalui *game online* tersebut sebenarnya suatu hal yang wajar, apabila mereka lakukan sesuai porsinya. Namun yang menjadi permasalahan adalah penikmat *game online* tersebut belum bisa membagi waktunya dengan baik.

Pada saat ini, *game online* tidak hanya bisa dinikmati di tempat rental seperti warnet saja melainkan dapat lebih mudah dimainkan lewat smartphone seiring pesatnya perkembangan teknologi dan insdustri *game*. Dengan ini, individu tersebut dapat bermain *game* dimana saja, kapan saja dan berapa pun lama waktu atau durasi yang diinginkan. Dalam permainan *game online* tersebut memiliki cerita dan tantangan yang akan terasa sulit untuk tiap tingkatan levelnya sehingga menarik para pemain untuk terus memainkannya, selain itu juga para pemain *game online* tersebut akan merasa terlibat langsung secara nyata dalam permainan.

Adapun awal mula keterkaitan pada permainkan *game online* terhadap pemainnya sehingga mampu duduk berlama-lama dapat memicu kecanduan bermain *game online.*[18]

Hal yang sama juga diungkapkan oleh RT bagaimana pengaruh kecanduan ia tertarik terhadap game ini.

> *Kurasa game mobile legends ni gurek ku engon-engon, lagu seru kurasa pas maen a, nye lagu le ku engon hero-hero e pe tap oya lagu gere bosan kite munengon e pe pas kite maen a lemem-lemem. Pas pedeh pas ara waktu luang ni ke ara pedeh ya.*
>
> *Game mobile legends* ini sangat bagus menurut saya, seru banget ketika di mainkan, banyak mode permainan dan pilihan hero sehingga tidak bosan jika di mainkan dalam waktu yang lama. Sangat cocok untuk mengisi waktu daripada tidak tahu mau ngapain.[19]

RT tertarik pada grafik visual *game*, mengatakan bahwa ia tertarik pada *game* ini karena bisa dimainkan pada perangkat mana saja, tidak perlu perangkat dengan spesipikasi yang tinggi, bahkan dengan perangkat android dengan harga satu jutaan pun masih bisa untuk bermain *game* dan merasakan bagaimana serunya dalam bermain *game*. Salah satu aspek yang membuat menarik adalah keberagaman mode permainan yang ditawarkan. Mulai dari mode klasik dengan mekanisme pertarungan standar hingga mode eksklusif dengan aturan yang berbeda-beda.

Namun ketika seseorang memainkan *game online* sebenarnya hal tersebut dapat memberikan manfaat. Namun sayangnya, banyak pemain *game online* ini khususnya anak-anak dan remaja bermain secara berlebihan yang tentunya dapat menimbulkan banyak kerugian. Misalnya dalam hal prestasi di sekolah, hal ekonomi (keuangan), hal sosial dan dalam hal kesehatan. Apalagi saat ini kita sudah sering mendengar dan

---

[18]Rahmi, ”Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya” (Skripsi Pengembangan Masyarakat Islam Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh, 2021) hlm. 17-20.

[19]Hasil wawancara dengan RT pada tanggal 11 Maret 2024 Jam 13.00 WIB.

melihat lewat media dampak buruk dari kecanduan *game online*, seperti kebutaan karena lamanya waktu menatap layar komputer atau smartphone, kasus pencurian karena terdesak ingin membeli pulsa/kuota internet untuk bermain *game* dan juga kasus kematian karena bermain *game online* berhari- hari tanpa henti.[20]

Banyak faktor yang dapat menyebabkan kecanduan *game online*, salah satunya adalah ketidakmampuan pemain untuk menyelesaikan permainan secara keseluruhan. Selain itu, dorongan alami manusia untuk meraih kemenangan dan kebanggaan dalam menguasai suatu hal, termasuk dalam permainan, juga menjadi penyebab lainnya. Dalam *game online*, ketika skor atau poin bertambah, maka karakter atau objek yang digunakan dalam permainan akan semakin kuat, dan hal ini seringkali memicu kegembiraan yang membuat orang menjadi kecanduan. Faktor lain yang dapat disoroti adalah kurangnya pengawasan dari orang tua dan pengaruh globalisasi teknologi yang sulit dihindari. Salah satu faktor lain yang memicu kecanduan *game online* adalah sifat permainannya yang memacu adrenalin dan menantang. Karakteristik ini dapat meningkatkan kegembiraan dan rasa ingin tahu pemain untuk menyelesaikan permainan.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online*. Faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan game online antara lain sebagai berikut:

1. Perbedaan Gender

Gender dapat mempengaruhi kecanduan terhadap *game online*. Baik laki-laki maupun perempuan memiliki ketertarikan terhadap fantasi dalam *game online*. Laki-laki cenderung lebih mudah kecanduan *game* dan menghabiskan lebih banyak waktu di rental *game* daripada perempuan.

[20]Ragil Nur Azis, ”Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang” (Skripsi Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulan Malik Ibrahim Malang, 2011) hlm. 2-16.

2. Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis individu dapat mempengaruhi kecenderungan untuk membayangkan dan bahkan bermimpi tentang game, situasi, dan karakter di dalamnya. Fantasi dan pengalaman dalam *game* membuat pemain merasa tertarik untuk terus bermain dan kembali ke dunia *game* tersebut. Para pemain seringkali menyatakan bahwa motivasi mereka untuk terus bermain adalah karena game tersebut memberikan tantangan eksperimental dan memberikan kesenangan.

3. Jenis *Game Online*

Semakin banyak variasi jenis *game online* yang tersedia, semakin meningkatkan potensi kecanduan seseorang terhadap *game online.* Munculnya jenis permainan baru dan permainan yang menantang dapat memotivasi pemain game untuk terus memainkannya.

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

1. 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.
2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah
3. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivis penting lainya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*
4. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor eksternal terjadi yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* bagi pemain yaitu sebagai berikut :

AR-RANIRY

1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yag lain banyak yang bermain *game online.*
2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga seseorang memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.[21]

Faktor media sosial juga mendapat peran penting sebagai promosi sehingga game ini diketahui dalam ruang lingkup masyarakat yang lebih luas. Adapun faktor utama yang menyebabkan popularitasnya yang meroket adalah daya tarik *gameplay* yang unik dan menarik. Dengan *gameplay* yang dinamis dan seru, *game* berhasil menghadirkan pengalaman bermain yang memikat bagi para pemainnya. Mayoritas responden mengatakan bahwa awal mula mereka memainkan *game* ini dikarenakan tertarik pada grafik dan pengalaman ketika bermain. *Game* ini mengusung konsep pertarungan tim 5 lawan 5 yang intens dan kompetitif. Setiap pemain dapat memilih karakter (hero) dengan kekuatan dan kemampuan unik, yang memungkinkan untuk berbagai strategi dan taktik dalam pertempuran.

Seperti yang dikatakan oleh RA, yang menceritakan bagaimana awal mulanya ia tahu adanya *game* moba di perangkat seluler.

> *Aku nge ari tengah a nge maen game ni ari semnjak ton 2018. Aku tengah a maen dota ari komputer abang ku, pas oya aku tengah nonton youtube pas pedeh ku engon konten game mobile legends i hp. Pas ku engon video a nye aku instal aplikasi game a i hp ku, lemem-lemem akher e lebih gurek maen game mobile legends ni i hp ari pada maen dota ne i komputer.*
>
> Saya sudah bermain *game* ini sejak dari tahun 2018. Saya dulu sangat suka bermain *game* dota di komputer milik abang saya, dan waktu itu saya kebetulan sedang menonton video youtube dan kebetulan muncul video tentang konten *game* moba di android dengan nama *game mobile legends*.

[21]Sapto Irawan, Dina Siska W, *"Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik"*dalam *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol 78, No. 1, April (2021) hlm. 9-19.

> Setelah menonton video tersebut saya akhirnya menginstal aplikasi *game* nya di hanphone saya, dan lama kelamaan saya akhirnya jadi lebih candu untuk memainkan *game mobile legends* di hanphone dibandingkan bermain dota di computer.[22]

Berbeda dengan yang dikatakan oleh YM yang mengaku bahwa ia awal mula mengetahui tentang *game* dari iklan di facebook. Hal ini di ungkapkan oleh YM bahwa:

> *Aku mejen ku erah-erah aplikasi facebook ni, nye ara tangkoh iklan game ni, ku engon mejen a i kolom komentar aplikasi game ni rame jema si maen game besilo ni. Ara tan utok ku ni nos youtube ken konten-konten kati erahi jema ari jep so,tap oya canu kite dor menang nye ara mien demu sen ari konten ne.*
>
> Ketika saya sedang asik membuka aplikasi facebook, lalu lewatlah iklan *game* ini, saya melihat banyak interaksi para pemain *game* di kolom komentar postingan iklan tersebut dan saya berfikir bahwa *game* ini berarti cukup popular sekarang, terlebih saya juga mempunyai akun youtube dan saya piker ini dapat menjadi ide konten yang akan saya posting pada laman *channel* youtube saya. Sejak saat itu yang awal niat saya guna untuk konten, dan pada akhirnya saya menjadi pemain aktif *game* ini, karena keseruan dan rasa candu ketika saaya memperoleh kemenangan.[23]

Penggunaan media sosial juga memungkinkan pemain untuk terhubung dengan sesama pemain, konten kreator, atau pemain profesional *game* dari seluruh dunia. Melalui *platform-platform* tersebut, pemain dapat berbagi pengalaman, strategi, dan tips tentang permainan, serta membangun hubungan persahabatan dan kerjasama. Hal ini tidak hanya memperluas jaringan sosial pemain, tetapi juga memperkaya pengalaman bermain mereka dengan perspektif dan pendekatan baru dari pemain-pemain lain di berbagai belahan dunia. Ini menunjukkan bagaimana media sosial

[22]Hasil wawancara Dengan RA pada tanggal 15 Maret 2024 pukul 09.00 WIB.

[23]Hasil Wawancara Dengan YM pada tanggal 15 Maret 2024 pukul 10.30 WIB.

juga berpengaruh sangat besar dalam awal mula ketertarikan pemain *game*, terlebih konten yang di tonton memberikan pandangan awal yang baik dan menarik terhadap *game* itu. hal yang sama juga dikatakan oleh AM, bahwa ia mengatakan jika mulai tertarik dan bermain game ini dari tiktok, banyak pera konten kreator tiktok mengunggah video *gameplay* dan momen momen keseruan mereka dalam memainkan game ini, sehingga ia akhirnya juga terpengaruh oleh konten yang ia tonton di platform tiktok tersebut.

Aspek strategis dalam bermain *game online* juga menjadi daya tarik tersendiri bagi generasi muda. Permainan ini membutuhkan kerja sama tim yang solid, koordinasi yang baik, dan pengambilan keputusan yang cepat dalam situasi yang berubah-ubah. Pemain harus memikirkan strategi untuk mengatur komposisi tim, memanfaatkan keunggulan karakter masing-masing, serta mengelola sumber daya seperti emas dan pengalaman dengan bijak. Dengan demikian, *game* ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menguji kemampuan berpikir strategis dan taktis pemainnya. Daya tarik *game* terletak pada keseruan dan kepuasan yang dirasakan ketika berhasil memenangkan pertandingan.

Rasa senang dan prestasi yang didapatkan dari kemenangan, terutama dalam pertandingan yang ketat dan sengit, menjadi dorongan bagi pemain untuk terus bermain dan meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, perasaan frustrasi dan kekecewaan ketika mengalami kekalahan juga menjadi motivasi untuk belajar dan memperbaiki diri. Seperti yang diungkapkan oleh beberapa responden, ketertarikan awal mereka terhadap game dipicu oleh grafik visual yang menarik serta pengalaman bermain yang seru. Sensasi seru saat bermain, berbagai mode permainan yang ditawarkan, serta kebebasan dalam memilih hero menjadi daya tarik yang sangat signifikan bagi para pemain. Kemampuan untuk dimainkan di berbagai perangkat dengan spesifikasi yang beragam menjadi nilai tambah yang signifikan bagi para pemain, membuat game ini dapat dinikmati oleh lebih banyak orang. Permainan ini

tidak hanya menghibur, tetapi juga menguji kemampuan berpikir strategis dan taktis para pemainnya.[24]

Remaja Kampung Blang Kolak II memang aktif dalam berbagai srana permainan game online tersebut. Hal ini diakui permaian game menguatkan hdup yang tertantang. Selai itu permainan ini meguasai tingkat hiburan rema blang kolak II. Dimana remaja merasakan tingkat permainan yang dimainkan menmbahkan daya tarik tersendiri seperti tidak jenuh atau bosan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

Hal ini menciptakan variasi dan tantangan yang terus berubah setiap kali bermain, sehingga pemain tidak mudah bosan. Seperti yang katakan oleh DF yaitu:

> *Awal pedeh ku engon game ni ku engon pong ku tengah maen game online ni, meh oya lagu gurek ku rasa nye penasaran nong nye maen nong pe.nye awal nong mulo cuge-cuge daboh gurek kurasa. Nye lagu gurek grafik visual e lagu lebih gurek ari game si ku maen tengah a. Lagu lebih menantang ku engon si nyaman game ni kurasa lemem-lemen.*
>
> Awal mula saya memainkan *game* ini karena melihat teman saya yang sedang bermain *game*, lalu saya juga penasaran untuk ikut bermain. Dari awal Cuma sekedar ingin sekedar mencoba, akan tetapi ketika saya bermain *game mobile* ini, saya berfikir bahwa grafik visualnya lebih bagus daripada *game* yang saya mainkan sebelumnya. Berbagai efek visual dan animasi yang ditampilkan membuat saya jadi nyaman untuk bermain *game* ini lama lama.[25]

Pernyataan yang sama juga dikatakan oleh R selaku pemain *game online game online* sejak dari tahun 2016. Berikut pernyataannya:

---

[24]M. Ichsan Nawaw, dkk, "Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar", Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya, Volume 3, Nomor 1, (2021) hlm. 48.

[25]Hasil wawancara dengan DF pada tanggal 12 Maret 2024 Jam 12.00 WIB.

> *Tengah aa aku pas maen game mobile legends ni le pong demu ari bebagai daerah. Nong pe terkadang pas meh maen game ni mejen mera pedeh niro kontak wa pake ni kedang lang-lang waktu o pas mien maen orom pake ni.*
> Sedari dulu saya memainkan game ini saya sudah menyukai bagaimana *mobile legends* dapat menambah teman teman dari berbagai daerah. Saya kadang setelah sehabis bermain *mobile legends*, langsung mengajak tim bermain saya untuk berbagi kontak WhatsApp guna agara bisa bermain lagi di lain waktu.[26]

Terdapat ada hal yang berbeda dikatakan oleh R, yang mengatakan bahwa ia suka dengan luasnya jangkauan sosial yang tercipta oleh *game* ini, akan tetapi kekurangannya terdapat pada bagaimana kualitas komunitas tersebut, banyak pemain *game* bersikap buruk, baik dalam *game* maupun dalam rana sosial media. Bahkan ketika para pemain game sedang bermain *game* di warung kopi atau tempat tongkrongan, mereka sering mengatakan kata kata kasar dan kotor yang tidak sepantasnya diucapkan, memang tidak semua akan tetapi sebagian besar. Pengalaman R yang menyatakan bahwa *game* menjadi sarana sosial bagi dirinya, di mana ia bisa saling mengenal dan membangun persahabatan, menjadi contoh nyata dari bagaimana komunitas dalam permainan ini menciptakan konektivitas di dunia nyata.

DF mencatat bahwa meskipun ada luasnya jangkauan sosial, kualitas komunitas di dalam *game* ini bisa menjadi permasalahan. Pengaruh media sosial juga turut berperan dalam meningkatkan popularitas dan berbagai jenis *game* yang menarik terhadap permainannya. Media sosial, seperti YouTube, Instagram, dan TikTok, telah menjadi platform yang efektif untuk mempromosikan dan memperluas jangkauan permainan tersebut, salah satunya ialah dengan memperkenalkan juga *Game Online.* Banyak YouTuber dan content creator yang menghasilkan konten-

[26]Hasil wawancara Dengan R pada tanggal 14 Maret 2024 pukul 11.00 WIB.

konten berupa *gameplay*, tips, trik, atau tutorial tentang *game-game* yang sedang popular lainnya.

Beberapa pemain cenderung bersikap buruk, baik dalam permainan maupun di ranah sosial media. Tingkah laku kasar dan kata-kata kotor yang sering muncul dapat memengaruhi pengalaman bermain secara negatif. Dalam hal lain, komunitas yang solid dan interaksi sosial yang mendalam di dalam menjadi faktor penting yang menarik bagi generasi milenial serta keberadaan komunitas memperkaya pengalaman bermain pemain, memperkuat ikatan antar pemain, serta memberikan kesempatan untuk belajar dan berkembang bersama. Keagamaan manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang yaitu: Faktor Internal yaitu faktor yang sudah ada pada diri manusia sejak lahir yang berasal dari dalam dirinya sendiri yang berupa pembawaan. Faktor-faktor internal tersebut adanya dalam pengalaman pribadi pengalaman beragama, karena pengalaman tersebut diperoleh sejak manusia lahir, oleh karena itu perlu ditanamkan nilai-nilai dan norma-norma beragama sejak manusia masih didalam kandungan. Hal tersebut menjadi penting karena akan mempengaruhi pribadi seseorang untuk menjadi orang yang agamis atau tidak.

Peranan konflik moral juga memiliki peranan penting dalam menentukan perilaku keagamaan seseorang yaitu apa yang mereka ketahui berbeda dengan kenyataannya yang terjadi. Pada ritus-ritus keagamaan yang dianjurkan dan dilaksanakan oleh semua penganut agamanya serta dimensi ini sangat berkaitan erat dengan ketaatan seseorang dalam agama yang dianutnya. Inti dari dimensi ini yaitu mengarah pada pengalamanpengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya. Dimensi keberagamaan yang menyangkut dengan sejumlah perilaku.

Perilaku disini maksudnya mengacu pada perilaku-perilaku yang sudah ditetapkan dalam agamanya, misalnya tata cara (dalam Islam) ibadah sholat, puasa, zakat, haji dan lain sebagainya yang semua ini merupakan bagian dari ritual-ritual yang harus ditaati dan juga dilaksanakan. Namun demikian kecenderungan bermain game online hingga beberapa dari remaja menganggap rutinitas keagamaan berkurang hingga lalai. Hal ini cenderung berbahaya bagi pemainnya, dimana tuntunan beragama seperti agama islam menyuruh hambanya untuk menjalankan perintah-Nya seperti solat, ngaji dan hal-hal positif lainnya.

Berikut adalah ungkapan dari YM dan RA yang merasa kehilangan kontrol dalam beribadah dan sampai lalai dalam menjalanakan ibadahnya.

> *Tap ku beteh game online ni rasa ku lagu si lale di nge ku rasa ken semiang ku, nge gati tu taring semiang ku nye gere ne gati ken belejer pe, nye ken mengaji pe lagu jarang ku rasa.*
>
> Semenjak mengenal *game online* tersebut rasa semangat untuk beribadah sholat sudah hilang, dia sekarang jadi jarang sholat, semangat untuk belajar juga hilang, kalau disuruh belajar tidak mau, disuruh mengaji juga tidak mau.[27]

Adapun ungkapan RA mengenai dirinya yang berkurangnya keagamaan yang berada pada dirinya sendiri dari solat hingga berbohong demi hanya menuruti keinginan bermainnya.

> *Nong ike nge songgoh maen game online ni mera pedeh nye gere ne ku inget waktu mejen sawah ku jem 2 kelem. Mejen waktu libur a sawah ine o muninget te nome i engon waktu. Aku gati ku taringen semiang, mera pedeh semiang isya orom subuh tap isya mera pedeh ku tunda tap maen game online ni, aku pe gati tu ku cogahi mamak ku ken ber spp daboh tepakek ken beli skin game online ni.*
>
> Kalau saya sudah serius bermain *game* pasti tidak ingat sama waktu, kadang juga bisa main game ini sampai jam

[27]Hasil wawancara dengan YM pada tanggal 14 Maret 2024 pukul 08.00 WIB.

02:00 pagi. Apalagi kalau libur bisa tidak tidur, sampai ibu saya sering mengingatkan waktu untuk tidur. Saya juga sering tidak mengerjakan sholat, lebih sering tidak sholat isya sama subuh karena kalau sholat isya biasanya saya menundanya untuk bermain *game online.* Demi pun nuruti hasrat main pernah berbohong pun sama mamakku karna uang spp untuk kuliah terpakek hanya pengen beli *skin*[28]

Ungkapan YM menyadari akan keagamaan yang berpengaruh terhadap kecanduannya, namun kelalai dalam menunaikan ibada solat tentunya sangat berpenaruh terhadap nilai-nilai keagamaan yang terdapa dalam diri pemainnya sendiri. Sedangkan ungkapan RA kelalaian yang di rasakan memang masuknya waktu solat yang memang sudah di ingatkan namun tetpa saja tidak memperdulikannya. Hal ni pun di rasakan juga sampai terjadinya pula ha-hal yang tidak diperbolehkan dalam agama juga. Kebohongan pun dilakukan hanya dengan menurutkan keinginanhati yang memang ingin menaikkan skin permainnan yang dimainkkanya

D. Upaya dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* di Kampung Blang Kolak II

Fenomena kecanduan *game online* ini akan menjadikan seseorang itu sulit untuk lepas atau bisa dianggap sebagai pecandu *game*. Orang tua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku Remaja. Berbagai permasalahan dapat mempengaruhi sikap dan perilaku remaja yang mengalami kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* bukanlah perkara sepele karena jika dibiarkan berkepanjangan akan makin sulit disembuhkan. Dengan demikian cara mengatasi kecanduan *game online* perlu segera diterapkan agar bahaya kecanduan *game online* bisa secepatnya dikendalikan. Penerapan cara mengatasi kecanduan *game online* memerlukan kombinasi usaha, disiplin, dan dukungan dari lingkungan sekitar yaitu sebagai berikut:

[28]Hasil wawancara dengan RA pada tanggal 13 Maret 2024 pukul 10.12 WIB.

1. Menetapkan batas waktu bermain *game*

Mengatasi kecanduan *game online* dapat dimulai dengan menetapkan waktu untuk bermain *game* sewajarnya. Penting untuk memiliki batasan yang jelas mengenai berapa lama waktu yang dapat dihabiskan untuk bermain *game* setiap harinya. Caranya adalah dengan membuat jadwal yang terstruktur dan mengalokasikan waktu yang wajar untuk bermain *game*, misalnya 2-3 jam per hari. Sehingga bermain *game* tidak mengganggu kewajiban atau tanggung jawab lainnya. Selain itu, dengan menetapkan waktu bermain yang terbatas, seseorang dapat lebih fokus dan produktif dalam kegiatan lain di luar bermain *game*. Jika perlu harus ada yang megawasi dan memperingati kita jika sudah terlalu sering bermain *game*.

2. Menghabiskan waktu beraktivitas diluar

Untuk mengalihkan perhatian dari *game online*, tekuni hobi atau aktivitas lain yang produktif dan menyenangkan. Temukan kegiatan yang membuat termotivasi dan merasa berarti, seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial. Aktivitas alternatif akan memberikan kepuasan emosional pemain dan positif, sambil membantu mengisi waktu yang sebelumnya dihabiskan untuk bermain *game*. Dengan fokus pada hobi atau aktivitas yang produktif, seseorang dapat mengalihkan perhatian dari godaan bermain *game*.[29]

Seperti yang dikatakan oleh R bahwa menyadari tentang dampak buruk dari main *game*, badan jadi kurang gerak bahkan hingga lemas. Namun untuk mengurangi dampak dari keseringan main *game* tersebut, yang lakukan dia dengan cara bermain Futsal. Hal ini seperti yang disampaikan oleh R yaitu:

> *Ike nge hek rasa ku rembege ni pe galep maen game dor ngok kurangi konol arap hp perah hobi len si tangkoh alak*

[29]Yuda Wijaya, "Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Konseling Individu dengan Teknik Kontrak Perlaku Pada Peserta Didik di SMP Negeri 19 Bandar Lampung" (Skripsi Ilmu Tarbiyah dan Keguran, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018) hlm. 43.

lagu maen bal atau futsal kedang emang gere nye jep dor seseger maksud te paling ke semingu tige lo ke ara jadi kati gere saket utok galep game-game buet.

Kalo memang ngerasa tubuh ku udah lemah lelah main *game* yang terus-terusan kukurangin duduk depan hp cari permainan yang menguras keringat yaitu futsal biarpun mainnya ga tiap hari palingan dalam seminggu 3 kali kekgitu memang biar ga stress main *game* yang duduk aja biar otak pun ga mati rasa.[30]

Namun RT memiliki cara yang berbeda dalam mengurangi dampak dari keseringan main *game* yaitu dengan membantu orang tua di kebun sehingga keseimbangan tubuh akan terasa fit karena sudah mengeluarkan keringat. Berikut wawancara dengan RT:

Aku mejen ike nge hek rasa ku maen bareng ni a ku empus aku merah sen tolong ama orom ine ku nye ara mien demu sen plus mien pahala.

Aku kalo udah malas mabar yaudah ke kebun ngutip kongak bekebun lainnya nama kopi pokoknya hilangkan dengan berkebun bantu ama ine sana cari pahala plus uanglah untuk sehari-hari.[31]

Berbeda dengan DF ia mengatakan bahwa pengurangan yang dia lakukan yaitu dengan tidur yang di jam 11 malam dan tidak memegang handphone sewaktu mau masuk jam istirahatnya. Ia merasa tidur dijam yang tepat akan membuat mata menjadi lebih sehat dan kinerja otak yang akan terkontrol. Hal ini disampaikan langsung oleh DF:

Ike cara ku len mien, male nome a enti ne namat hp soal e pengaruh kul ni i hp a mejen pas nongon mera pedeh nengon pong main bareng ni bahaya, a cara e turah gati-gati konol orom urang tue ni kakak adek lagu noya cara e.

kalo caraku mengurangi yaa dengan sebelum tidur usahain jangan megang hp karena pengaruh besar datang di hp karena setiap kali megang hp pasti tangan kita gatahan kalo

[30]Hasil wawancara dengan R pada tanggal 14 Maret 2024 pukul 08.00 WIB.

[31]Hasil wawancara dengan RT pada tanggal 11 Maret 2024 jam 11.10 WIB.

ga mabar, sering duduk cerita dengan orangtua atau kaka adek itu itu caraku ngilanginnya.[32]

Dari penyampaian diatas dapat disimpulkan bahwa pengurangan yang dilakukan oleh setiap orang berbeda-beda yaitu yang dilakukan oleh R yaitu dengan cara olahraga diyakini olahraga oleh R cara yang tepat untuk menguranginya biarpun olahraga yang dilakukan tidak rutin itu dilakukan hanya karena tubuh sudah merasa lemah saja. Namun RT lebih memilih membantu orangtuanya berkebun karena ngerasa badan udah mulai lelah saja. Berbeda dengan DF lebih memilih untuk tidak memegang hp sebelum tidur Karen dia merasa obat biar tidak memainkan *game* yaitu tidak memainkan dan tidak melihat hpnya itu.

Keseringan bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain game online. Menurut para pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat para pemain ketagihan dengan cara mebuat para *gamers* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak.

Namun *game* tidak semata-mata bersifat negatif saja adapun hal positif dari bermain *game online* yaitu *game* yang berbentuk strategi dan kerja sama tim dapat menambah dan mengasah aktivitas otak, selain itu dibutuhkan keahlian yang baik, konsentrasi tinggi, melatih fokus dan inovasi agar dapat mencapai kesuksesan dalam bermain *game online* menang melawan musuh dan memperoleh skor tertinggi. Bermain *game online* memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengatur penggunaan *game online* sehingga tidak tenggelam dalam *game online*, mampu menggunakan *game online* sesuai dengan kebutuhan, mampu memadukan aktivitas *online* dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya.

[32]Hasil wawancara dengan DF pada tanggal 12 Maret 2024 jam 09.10 WIB.

Sering kali saat bermain *game online* bertemu dengan *player* dari berbagai negara dan mayoritas *game* yang beredar di dunia menggunakan bahasa Inggris, hal ini memberikan kesempatan bagi pemainnya untuk memperkaya kosakata dalam bahasa Inggris. Bermain *game* bisa menjadi wadah tambahan untuk belajar bahasa di luar jam sekolah dan les bahasa. Bermain *game online* dapat menjadi cara untuk menghibur diri. Selain itu, juga dapat membantu menyegarkan pikiran yang lelah. Ketika merasa bosan setelah seharian beraktivitas, bermain *game* bisa menjadi solusi untuk menghilangkan rasa bosan dan mengembalikan semangat untuk melakukan aktivitas lainnya.

Adapun dampak positif dari bermain game online antara lain:

1. Melatih logika *game* ini ber*genre* strategi.

Pemain memang berupaya menggunakan berbagai strategi untuk memenangkan *game* tersebut. Permainan bisa membantu melatih penggunaan logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang dihadapi oleh pemainnya.

2. Melatih Kerjasama

Pada *game multiplayer* atau *game* berpasangan, anak diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan).

3. Stimulasi Otak

Para pemain bisa membuat permainan sendiri sesuai dengan yang diinginkannya. Hal ini akan membantu stimulasi otak dan proses berpikir untuk menciptakan skenario yang panjang dan rumit sebagai bagian dari pengembangan kreatifitas mereka

4. Mengembangkan Imajinasi

Permainan bisa membantu anak untuk mengembangan imajinasi mereka. Anak bisa menggunakan imajinasi ini untuk

meyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang sesuai dan positif).[33]

Pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Alam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal.

Perilaku juga bisa mempengaruhi keagamaan seseorang, karena perilaku merupakan hasil yang didapat dan dilihatnya dalam lingkungan masyarakat dengan melakukan perbuatan yang diwujudkan dalam tingkah laku. Jadi bisa disimpulkan bahwa pengertian dari perilaku adalah sebuah reaksi atau rangsangan yang terdapat dalam diri sendiri dan lingkungan sekitarnya dan yang membentuk perilaku tersebut adalah diri sendiri dan dari luar dirinya.[34]

Game online kini pun telah menjadi sebuah industri di bidang olahraga dan hiburan, sudah banyak diselenggarakan turnamen mulai dari kecamatan, nasional hingga internasional. Bermain *game* saat ini mulai jadi kebutuhan bagi sebahagian orang, karena *game* sudah bisa menghasilkan dan menjadi mata pencaharian contohnya seperti *proplayer esport* yang digaji oleh timnya dan juga pengalaman *game* yang membuat konten serta *live streaming* yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat.

---

[33]Muhammad Fikri Dwi Alfian Yulianto, *Dampak Permainan Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas VIII Di MTs Midanutta'lim Jombang* (Skripsi Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2023) hlm. 21-26.

[34]Mardiana Yulianti, dkk, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar", dalam *Jurnal Pegabdian Darma Laksana, Vol 3 No 1* (2020) hlm 23.

Namun R memiliki cara yang berbeda dalam memaknai *Game online* yaitu sisi *positif* yang ditangung dalam sepenuhnya paham. Hal ini dikatakan R bahwa pengaruh baginya dalam memainkan *game online* bisa memahami kosakata bahasa inggris. Berikut wawancara dengan R:

> *Ari deser e game ni memang nge populer pakek bahasa enggres ni,nye kite pe ara demu ilmu ari game ni ara tikik-tikik kite demu kosa kata bahasa enggres ni ngok le areh kite pe becerak morom urang deret o tapi kite pe gati turah becerak orom pake a turah kati pane kite pe pora-pora ke jadi.*
>
> Dasarnya *game* ini memang sudah populernya dengan bahasa inggris jadi kata-kata dasar dari *game* memang sudah melekat karena keseringan membuka lama-kelamaan ingatan akan permainan pasti teringat. Pastinya dengan kosakata bahasa inggris ini membuat saya paham sedikit-sedikit dengan bahasa luar, jelas ini sangat bermakna bagi kita yang kaku akan bahasa tersebut.[35]

Dari pernyataan RA dan R permainan *game online* memang sepenuhnya bersifat *negatif*, bahkan apabila dimaknai secara mendalam permainan bisa menambah ilmu dan wawasan lainnya. Hal ini pun diungkapkan S mereka juga mengungkapkan permainan digunakan secara positif tentu akan terealisasi dengan baik. Hal ini seperti yang disampaikan S yaitu:

> *Game ni menurut ku ke ken pelale niate we ken galak-galak diri te ken enti galep stres kite mikir i bersih i umah. Tapi ku engon-engon ari game ni pe le pas kite demu sen soal e nge ara pemasukan ari pihak game ni si nosah e.*
>
> *Game* ini merupakan sarana hiburan yang dimana berfungsi untuk bisa meningkatkan kreativitas diri seseorang dan juga bisa juga menghilangkan stress akibat lelah dalam menjalankan pekerjaan sehari-hari. Atur pola main dan kondisikan juga agar tidak berlebihan dalam memainkannya. Karena *game* bisa juga menghasil uang

[35]Hasil wawancara dengan R pada tanggal 14 Maret 2024 jam 11.50 WIB.

dengan digit yang tinggi juga, kan *gaming* sudah termasuk olahraga terbaru juga.[36]

Dan dari ungkapan Df juga pernah mengikuti ajang turnamen dan dari bermain *game* tersebut juga dapat menghasilkan uang juga.

> *Ikee aku tengah maen game online mi mejen gere ne muninget waktu tap lale ken game ni, nye mejen nge azan pe ku maen tetap soal e ike nge maen gere pas ne i tunda turah meh mulo game a baru ngok teduh tap oya le aku mejen gere ne semiang tap lale orom waktu pas tengah maen game ni. Nye soal e aku fokus pedeh ken game ni soal e dekat-dekat ni nge ara i tos jema turnamen i game ni.*
>
> Bermain *game online* itu memang sangat menyenangkan selain itu memainkan *game online* ini merupakan hobinya, ia suka memainkan *game* dan akhir-akhir ini dia sering bermain *game* ini karena dia ingin mengikuti turnamen *game* yang sering diadakan oleh para *gamers*. Jika nanti saya menang dalam turnamen ini, saya bisa mendapatkan hadiah berupa uang tunai.[37]

Dari penyampaian diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* tidak selamanya bersifat buruk dan berlebihan. Terdapat juga *positif* dalam bermain dan mendefinisikan *game.* Namun yang dilakukan oleh setiap orang berbeda-beda yaitu oleh RA yaitu dengan cara menghilangkan depresi,stres dan melatih kerja sama tim yang baik. Disela waktu luang *game* sangat diperlukan karena dianggap sebagai hiburan. Namun R menyatakan bahwa pengaruh baginya dalam memainkan *game online* bisa memahami kosakata bahasa inggris. Berbeda dengan S mengungkapkan bahwa *game* ini merupakan sarana untuk menunjukkan kreativitas diri seseorang. *Game* juga bisa menghasilkan tidak semata-mata merugikan saja, bahkan nilai nomimal pun tinggi.

---

[36]Hasil wawancara dengan S pada tanggal 13 Maret 2024 jam 12.00 WIB.

[37]Hasil wawancara dengan DF pada tanggal 13 Maret 2024 jam 13.15 WIB.

E. Analisis Penulis

Perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah melanda dunia zaman modern sekarang ini. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa dampak pada perubahan dalam segala lapisan kehidupan, contoh dari perkembangan teknologi adalah internet. Internet semakin berkembang pesat mengikuti perkembangan zaman, dan banyak memberikan manfaat. Salah satu manfaat internet adalah sebagai bentuk sarana hiburan, misalnya untuk bermain *game*. Permainan video *game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

Dalam ranah keagamaan, aspek waktu dan prioritas aktivitas memegang peran krusial dalam membentuk identitas dan keterlibatan individu dalam praktik-praktik keagamaan dan dalam hal ini di perlukan manajeman waktu agar aktivitas bermain *game* ini tidak berdampak buruk bagi aktivitas kegamaan. Manajemen waktu dapat diartikan sebagai pengaturan prioritas pada tujuan-tujuan utama, memungkinkan alokasi waktu yang lebih besar untuk tugas-tugas yang signifikan dan esensial, sementara waktu yang lebih sedikit diperuntukkan bagi tugas-tugas yang berskala lebih kecil.

Pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan dapat tercermin melalui bagaimana interaksi sosial dalam lingkungan keagamaan orang tersebut. Meskipun ketika memainkan *game* kerja sama tim diperlukan, akan tetapi jika berlebihan, dapat mengganggu partisipasi individu dalam kegiatan keagamaan akibat terlalu sering bermain *game*. Selanjutnya, nilai-nilai moral yang terdapat dalam permainan juga dapat memengaruhi pemahaman dan penerapan nilai-nilai keagamaan, terutama jika perilaku dalam game cenderung agresif atau tidak etis. Dengan demikian dapat katakan bahwa *game* dapat memberikan dampak signifikan terhadap perilaku keagamaan seseorang. Interaksi sosial dalam lingkungan keagamaan dapat terganggu akibat kecanduan bermain game, mengurangi partisipasi dalam kegiatan keagamaan, dan

mengubah pola hidup yang sebelumnya lebih terlibat dalam masyarakat keagamaan. Hal ini tidak hanya mencakup aspek waktu yang dihabiskan untuk bermain game, tetapi juga nilai-nilai moral yang tercermin dalam permainan

Kecanduan *game online* merubah perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Berdasarkan defenisi-defenisi yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan perilaku kecanduan *game online* adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan individu yang ingin terus bermain *game online* menghabiskan waktu serta dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya. Kecanduan juga bisa dipandang sebagai keterlibatan terus-menerus dengan sebuah zat atau sebuah aktivitas meskipun zat atau aktifitas tersebut mengakibatkan konsekuensi yang negatif.

Pada awalnya individu akan hanya mencari kenikmatan dan kepuasan lalu pada akhirnya zat dan atau aktivitas itu sulit untuk tidak dilakukan. Kecanduan *game online* memiliki sebuah gejala ketergantungan kearah psikologis yang tidak normal, misalnya bisa mengarah kepada ketergantungan seperti perjudian dan kekerasan. *Game* yang dimainkannya juga mungkin adanya *game* yang tidak berbasis internet hanya sekedar hiburan untuk menghilangkan rasa lelahnya saja. Sedangkan laki-laki bermain dengan hasrat yang berakar sampai harus memenangkan *game* sampai menjadi juara. .

Dampak kecanduan *game online* bervariasi tergantung pada kemampuan individu dalam mengelola waktu dan prioritas. Sementara itu ada beberapa mungkin mengalami penurunan partisipasi dalam aktivitas keagamaan, yang lain mungkin masih mampu menjaga keseimbangan antara hiburan dan kewajiban keagamaan. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran dan upaya untuk edukasi manajemen waktu yang sehat di kalangan pemain game agar kegiatan keagamaan tetap menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari generasi muda. Proses komunikasi dianggap

sebagai suatu aktivitas sosial karena melibatkan transfer simbol-simbol yang memiliki makna.

Banyak faktor yang dapat menyebabkan kecanduan *game online*, salah satunya adalah ketidakmampuan pemain untuk menyelesaikan permainan secara keseluruhan. Selain itu, dorongan alami manusia untuk meraih kemenangan dan kebanggaan dalam menguasai suatu hal, termasuk dalam permainan, juga menjadi penyebab lainnya. Dalam *game online*, ketika skor atau poin bertambah, maka karakter atau objek yang digunakan dalam permainan akan semakin kuat, dan hal ini seringkali memicu kegembiraan yang membuat orang menjadi kecanduan. Faktor lain yang dapat disoroti adalah kurangnya pengawasan dari orang tua dan pengaruh globalisasi teknologi yang sulit dihindari. Salah satu faktor lain yang memicu kecanduan *game online* adalah sifat permainannya yang memacu adrenalin dan menantang. Karakteristik ini dapat meningkatkan kegembiraan dan rasa ingin tahu pemain untuk menyelesaikan permainan.

Mengatasi kecanduan *game online* dapat dimulai dengan menetapkan waktu untuk bermain *game* sewajarnya. Penting untuk memiliki batasan yang jelas mengenai berapa lama waktu yang dapat dihabiskan untuk bermain *game* setiap harinya. Caranya adalah dengan membuat jadwal yang terstruktur dan mengalokasikan waktu yang wajar untuk bermain *game*, misalnya 2-3 jam per hari. Sehingga bermain *game* tidak mengganggu kewajiban atau tanggung jawab lainnya. Selain itu, dengan menetapkan waktu bermain yang terbatas, seseorang dapat lebih fokus dan produktif dalam kegiatan lain di luar bermain *game*. Jika perlu harus ada yang megawasi dan memperingati kita jika sudah terlalu sering bermain *game*.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis selesaikan di kampung Blang Kolak II Kabupaten Aceh Tengah sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini maka kesimpulan dari hasil yang telah dilaksanakan yaitu, sebagai berikut:

Kecanduan *game online* terhadap kehidupan sosial keagamaan di Kampung Blang Kolak II berpengaruh terhadap perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu. Pengaruh kecanduan *game online* terhadap kehidupan sosial keagamaan Kampung Blang Kolak ll yaitu mengalami penurunan keterlibatan dalam aktivitas keagamaan karena terlalu terfokus pada permainan dan mengalami kesulitan dalam manajemen waktu. mengalami penurunan partisipasi dalam aktivitas keagamaan hal ini berdampak buruk bagi diri sendiri maupun terdahap masyarakat, menyebabkan kurangnya interaksi dan kurang pergaulan dengan realitas sosial masyarakat.

Hal ini dikarenakan pada masa tersebut generasi muda masih tahap mengembangkan pola pikir sehingga dapat mempengaruhi penilaiannya terhadap sesuatu termasuk dalam melaksanakan nilai-nilai keagamaanya. Apabila remaja tidak mampu melaksanakan nilai-nilai tersebut secara baik maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja. Jika masa remaja tidak bisa melaksanakan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak negatif pada ketaatan remaja untuk semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, maupun mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan Remaja Masjid. Tetapi kenyataannya, remaja belum bisa memaknai ajaran islam sebagai tujuan hidupnya, karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah dari ajaran agamanya.

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* di Kampung Blang Kolak II yaitu terdapat dua bagian faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu: Keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamers* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tertinggi. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*. Kurangnya kontrol dalam diri pemain sehingga kurang mampu mengatisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Faktor eksternal yaitu faktor Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online* dan kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga seseorang memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Upaya dalam mengurangi kecanduan *game online* yaitu membutuhkan kesadaran dari diri sendiri dan dukungan dari orang sekitar, menetetapkan batas waktu bermain *game*, menghabiskan waktu serta beraktivitas diluar seperti berolahraga, liburan, mengikuti pengajian dan melakukan hal produktif lainya.

B. Saran

Dalam Penulisan skripsi ini penulis ingin menyampaikan saran-saran kepada semua pihak yang telah membaca skripsi ini sebagai berikut:

3. Peneliti berharap agar upaya pengaruh kecanduan *game online* di Kampung Blang Kolak ll dapat dilakukan secara seksama semoga skripsi ini dapat termotivasi penulis untuk menulis tentang Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Keagamaan kedepannya. Dengan skripsi ini semoga bisa penambah wawasan bagi pembuat skripsi kedepannya.
4. Dalam penulisan ini peneliti menyadari masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan dari penelitian maupun hasil

penelitian. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritikan agar peneliti dapat memperbaiki skripsi ini kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Alternatif Pendekatan. (Jakarta : Kencana Prenada, Cet. VI, 2011) hlm. 34-35.

Antropologi (Depok: Universitas Gunadarma, 2013) hlm. 4.

al-Juraisyi, Kholid bin Abdurrahman, "*Idarotul Waqti Minal Manzhuril Islami wal Idari Daru al-Alukah"* (2017) hlm. 17.

Emy Yunita Rahma Pratiwi dkk, *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar,* (Jombang, Lppm Unhasy, 2019) hlm. 21.

KhanzaSavitra, *Konsep Psikoanalisis Sigmund Freud,* (Universitas Sebelas Maret: Jawa Tengah, 2021) hlm. 26.

Lexy J.Moleong, *Metodeologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007) hlm. 6Dodes, *The Heart of Addiction*. (Amerika: Harper Collins Publishers, 2002) hlm. 24.

Muhammad Syukur, *Dasar-Dasar Teori Sosiologi,* (Depok: RajaGrafindo Persada, 2018) hlm. 24.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Cet. XXV, 2008) hlm. 14.

Rischa Pramudia Trisnani DKK, *"Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Menguranginya"* (Buku, Unipma Press, 2018) hlm. 20.

Sururin, Ilmu Jiwa Agama, (Jakarta: Grafindo Persada, 2004) hlm. 7-8.

Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia, 2003) hlm. 23.

Pratiwi, Emy Yunita Rahma, dkk *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang, Jawa Timur, Lppm Unhasy Tebung Jombang, 2019.

Pip Jones. "Pengantar Teori-Teori Social: Dari Teori Fungsionalisme Hingga Post Modernisme" (Jakarta: Pustaka Obor, 2003) hlm 15.

Jurnal

Abd. Qodir, Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, Jurnal Pedagogik, Vol. 04 No. 02, Juli-Desember 2017

Abdul Haris, Danniar Chandra Anggraini dan Dina Mardina, "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang", dalam *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* Vol 13, No. 2 (2021) hlm. 100.

Edrizal, "Pengaruh Kecanduan Siswa terhadap *Game Online* (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain *Game Online*) di SMP N 3 Teluk Kuantan" dalam *Jurnal PAJAR*. *Volume 2, Nomor 6*, (2018) hlm. 56.

Fauziah Mar'ie, "Analisis Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja", dalam *Jurnal Ilmiah Kajian Islam, Volume 5, Nomor 2*, (2021) hlm. 48.

Ikbar Fauzi, dkk, "Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Pelaksanaa Ibadah Siswa" dalam *Jurnal Peadagogy* Vol. 9 No. 2 (2022) hlm. 85.

Maria A. Lebho et al., "Perilaku Kecanduan *Game Online* ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja", dalam *Jurnal of Health and Behavirol Science*, *Volume 2, Nomor 2*, (2020) hlm. 204.

Mardiana Yulianti, dkk, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar", dalam *Jurnal Pegabdian Darma Laksana, Vol 3 No 1* (2020) hlm. 17.

M. Ichsan Nawawi et al., "Pengaruh *Game Mobile Legends* terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin" dalam *Jurnal Al ma'Arief , Volume 3, Nomor 1,* (2021) hlm. 48.

Novrialdy, Nirwa dan Ahmad, "Pemahaman Siswa Sekolah Menengah Atas Risiko Kecanduan Game Online", Jurnal Studi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 2, Nomor 2, (2019) hlm.113–119.

Rahmadi Saputra"Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Presentasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau" dalam *Jurnal Jom Fisip* Vol. 3 No. 2 (2016) hlm. 5.

Racma Permatasary dan Indriyanto,"Interaksi Sosial Penari Bujangganong Pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang", dalam *Jurnal UNNES*, Vol. 5, No. 1, (2016) hlm. 2.

Sapto Irawan, Dina Siska W, *"Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik"*dalam *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol 78, No. 1, April (2021) hlm. 9-19.

Susan Susanti, Indra Adi Budiman dan Mahpudin, "Systematic Literatur Review: Dampak Game Online Terhadap Etika dan Perilaku Anak," Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Volume 3, Nomor 3, (2021) hlm. 637.

Vivien Firda Novera, Rasimin dan Affan Yusra, "Pengaruh Game Online terhadap Etikasosial Siswa di Lingkungan SMP N 19 Kota Jambi," Jurnal Universitas Jambi, Volume 6, Nomor 2, (2022) hlm. 13030.

AR-RANIRY

Skripsi

Aulia Nisa Patiwi, "Game Online Dalam Perilaku Sosial Keagamaan Remaja (Studi Kasus di Desa Sindangsari Dusun Pahing Kec. Sindangagung Kab. Kuningan" (Skripsi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Syekh Nurjati, Cirebon 2022) hlm. 89.

Efendi, M. Muzhar, "*Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry" (*Skripsi Uin Ar-raniry, Banda Aceh 2020) hlm 24.

Muhammad Fikri Dwi Alfian Yulianto, *Dampak Permainan Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas VIII Di MTs Midanutta'lim Jombang* (Skripsi Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2023) hlm. 21-26.

M. Muzhar Efendi, *"Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry"* (Skripsi Manajemen Dakwah, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2020) hlm 3-4.

Rahmi, *"Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya"* (Skripsi Pengembangan Masyarakat Islam Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh, 2021) hlm. 17-20.

Rahayu Dian Ananda*,"Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Religius Siswa Mi Ma'arif Nu 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalinga"* (Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri, Purwokerto 2023) hlm. 1-4.

Ragil Nur Azis, "*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota*

Malang" (Skripsi Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulan Malik Ibrahim Malang, 2011) hlm. 2-16.

Patiwi, Aulia Nisa, *"Game Online Dalam Perilaku Sosial San Keagamaan Remaja (Studi Kasus Di Desa Sindangsari Dusun Pahing Kec. Sindangagung Kab. Kuningan"*,(Skripsi IAIN Syekh Nurjati, Cirebon 2022) hlm. 23.

Sri Wahyuni, *"Pengaruh Permainan Game Online Terhadap perilaku Menyimpang anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec Tallo, Makasaar"* (Skripsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Makasasar, 2021) hlm. 97.

Yuda Wijaya, *"Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Konseling Individu dengan Teknik Kontrak Perlaku Pada Peserta Didik di SMP Negeri 19 Bandar Lampung"* (Skripsi Ilmu Tarbiyah dan Keguran, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018) hlm. 43.

Website

Menurut KBBI online (Kamus Besar Bahasa Indonesia) https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html diakses pada tanggal 2 April 2024.

Menurut KBBI online (Kamus Besar Bahasa Indonesia) https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html diakses pada tanggal 3 April 2024.

Menurut KBBI online (Kamus Besar Bahasa Indonesia) https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html diakses pada tanggal 3 April 2024.

Menurut KBBI online (Kamus Besar Bahasa Indonesia) https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html diakses pada tanggal 4 April 2024.

http://blangkolakdua.desa.id/sejarah-desa Diakses pada Tanggal 09 Februari 2024 Pada Pukul 09.16 Sejarah Desa Blang Kolak II

Permainan Daring https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring diakses pada tanggal 10 juli 2023 pada pukul 15.59.

Wawancara

wawancara dengan RT pada tanggal 11 Maret 2024

wawancara dengan DF pada tanggal 12 Maret 2024

wawancara dengan R pada tanggal 13 Maret 2024

wawancara dengan S pada tanggal 13 Maret 2024

wawancara dengan RA pada tanggal 14 Maret 2024

wawancara dengan YM pada tanggal 14 Maret 2024

جامعة الرانري
AR-RANIRY

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian

Gambar 4 Wawancara Dengan “RT” Pada Tanggal 11 Maret 2024.

Gambar 5 Wawancara Dengan “DF” Pada Tanggal 12 Maret 2024

Gambar 6 Wawancara Dengan “S” Pada Tanggal 13 Maret 2024

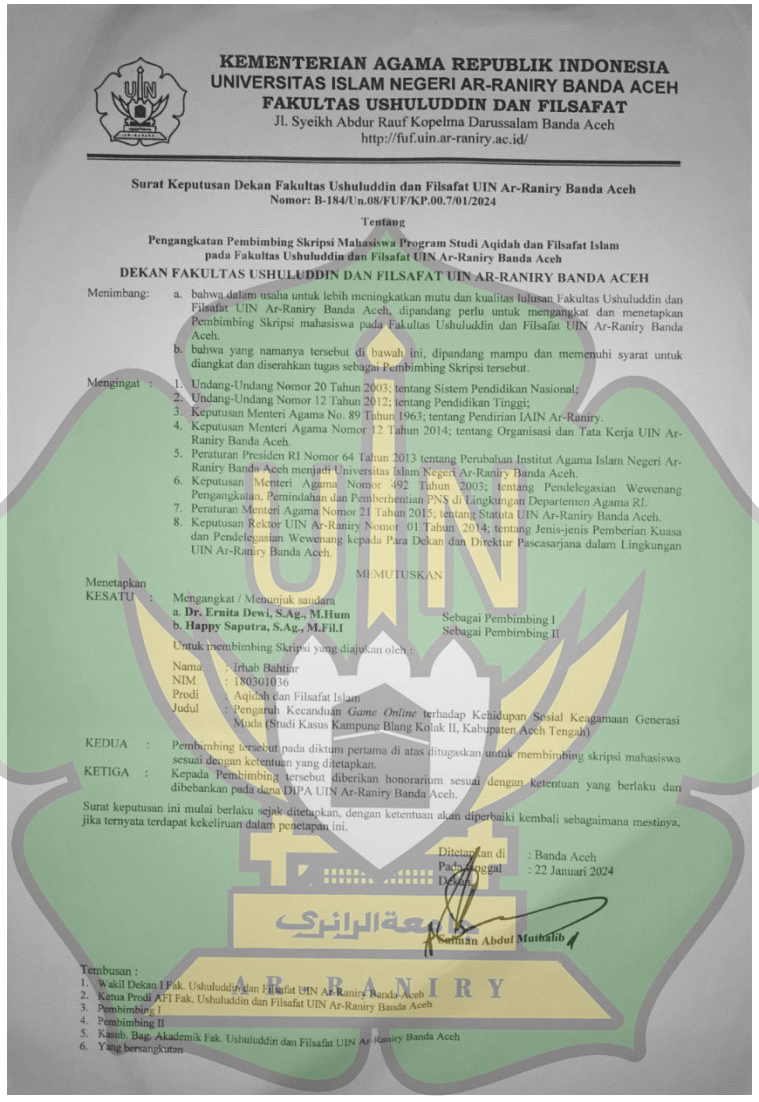
Gambar 7 Wawancara Dengan “YM” Pada Tanggal 13 Maret 2024

Gambar 8 Wawancara Dengan “R” Pada Tanggal 14 Maret 2024

Gambar 9 Wawancara Dengan “RA” Pada Tanggal 14 Maret 2024

Gambar 10 Wawancara Dengan "YM" Pada Tanggal 14 Maret *2024*

Lampiran 2 Surat Keputusan (SK) Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
http://fuf.uin.ar-raniry.ac.id/

Surat Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Nomor: B-184/Un.08/FUF/KP.00.7/01/2024

Tentang

Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh

DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang:
a. bahwa dalam usaha untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas lulusan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi mahasiswa pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk diangkat dan diserahkan tugas sebagai Pembimbing Skripsi tersebut.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003; tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012; tentang Pendidikan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama No. 89 Tahun 1963; tentang Pendirian IAIN Ar-Raniry.
4. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014; tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
6. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003; tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama RI.
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015; tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
8. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2014; tentang Jenis-jenis Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang kepada Para Dekan dan Direktur Pascasarjana dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan
KESATU : Mengangkat / Menunjuk saudara
a. **Dr. Ernita Dewi, S.Ag., M.Hum** Sebagai Pembimbing I
b. **Happy Saputra, S.Ag., M.Fil.I** Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Irhab Bahtiar
NIM : 180301036
Prodi : Aqidah dan Filsafat Islam
Judul : Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Kehidupan Sosial Keagamaan Generasi Muda (Studi Kasus Kampung Blang Kolak II, Kabupaten Aceh Tengah)

KEDUA : Pembimbing tersebut pada diktum pertama di atas ditugaskan untuk membimbing skripsi mahasiswa sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.

KETIGA : Kepada Pembimbing tersebut diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Surat keputusan ini mulai berlaku sejak ditetapkan, dengan ketentuan akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 22 Januari 2024
Dekan,

Saiman Abdul Muthalib

Tembusan :
1. Wakil Dekan I Fak. Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Ketua Prodi AFI Fak. Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh
3. Pembimbing I
4. Pembimbing II
5. Kasub. Bag. Akademik Fak. Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh
6. Yang bersangkutan

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniy.ac.id

Nomor : B-1168/Un.08/FUF.I/PP.00.9/6/2024
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Reje Kampung Blang Kolak II Kecamata Bebesen Kabupaten Aceh Tengah

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **IRHAB BAHTIAR / 180301036**
Semester/Jurusan : XII / Aqidah dan Filsafat Islam
Alamat sekarang : Prada Utama

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL KEAGAMAAN GENERASI MUDA (Studi Kasus Kampung Blang Kolak II Kabupaten Aceh Tengah)***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 28 Juni 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 29 Desember 2024

Prof. Dr. Maizuddin, M.Ag.

PEMERINTAH KABUPATEN ACEH TENGAH
KECAMATAN BEBESEN
KAMPUNG BLANG KOLAK II

Jalan: Yos Sudarso Lorong Balai Kampung Blang Kolak II-Takengon Kode Pos 24552
Email: kampungblangkolakdua@gmail.com

Blang Kolak II, 28 April 2024

Nomor : 491/BLK-II/I/2024
Lampiran : -
Perihal : **Izin Melakukan Penelitian/Wawancara**

Kepada
Yth Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Di-
Tempat

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Nomor : B-1168/Un.08/FUF.I/PP.00.9/6/2024 Tanggal 4 April 2024 Perihal permohonan Izin penelitian Ilmiah Mahasiswa, bersama ini kami memberi Izin kepada :

Nama : IRHAB BAHTIAR

Nim : 180301036

Fakultas/Jurusan : Ushuluddin/Aqidah dan Filsafat Islam

Untuk melakukan penelitian dalam menyusun Skripsi yang berjudul **PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL KEAGAMAAN GENERASI MUDA** (Studi kasus kampung Blang Kolak II,kecamatan Bebesen,Kabupaten Aceh Tengah)

Demikian yang dapat kami sampaikan atas perhatian dan kerja samannya yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n. REJE KAMPUNG BLANG KOLAK II
SEKDES

REJE BLANG KOLAK II

SYAIFUDDI SYAHPUTRA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

Nama	: Irhab Bahtiar
NIM	: 180103036
Tempat, Tanggal Lahir	: Blang Kolak II, 24 September 2000
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Pekerjaan	: Mahasiswa
Agama	: Islam
Kebangsaan/Suku	: Indonesia/Aceh
Status	: Belum Kawin
Alamat Rumah	: Blang Kolak II, Bebesen, Takengon
No HP	: 082246291319

2. Nama Orang Tua

Nama Ayah	: M. Saleh
Pekerjaan	: PNS
Ibu	: Haslinda Warni
Pekerjaan	: PNS

5. Riwayat Pendidikan

TK Aisyiyah Bustanul Atfal	2004 - 2006
SD N 5 Bebesen Aceh Tengah	2006 - 2012
MTsS Al Zahrah Bireun	2013 - 2015
SMA N 8 Takengon	2016 - 2018
UIN Ar-Raniry Banda Aceh	2018 - 2024

جامعة الرانري
AR-RANIRY