

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU
KEAGAMAAN REMAJA DI DESA MODOPURO MOJOSARI**

Skripsi:

Disusun Untuk Memenuhi Tugas Akhir Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Stata Satu (S-1) dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat



Disusun Oleh :

FAIQ KHORIDATUL IZZA

NIM : (E02215006)

**PROGRAM STUDI AGAMA-AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A
2019**

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU
KEAGAMAAN REMAJA DI DESA MODOPURO MOJOSARI**

Skripsi

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu (S-1)

Prodi Studi Agama-Agama

Oleh:

FAIQ KHORIDATUL IZZA

NIM: E02215006

PRODI STUDI AGAMA-AGAMA

FAKULTAS USLUHUDDIN DAN FILSAFAT

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

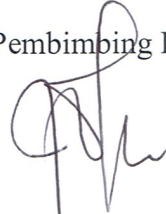
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh *Faiq Khoridatul Izza* telah disetujui untuk diujikan

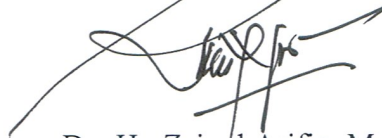
Surabaya, 25 Juli 2019

Pembimbing I,



Dr. Hj. Wiwik Setiyani, M.Ag
NIP: 197112071997032003

Pembimbing II,



Drs.H. Zainul Arifin, M.Ag
NIP: 195602021990031001

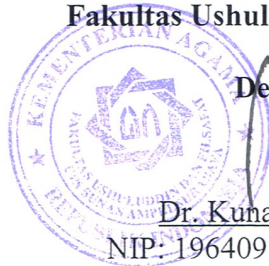
PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh *Faiq Khoridatul Izza* ini telah dipertahankan di depan Tim penguji Skripsi

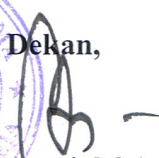
Surabaya, 2 Agustus 2019

Mengesahkan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Ushuludin dan Filsafat



Dekan,


Dr. Kunawi, M.Ag.

NIP: 196409181992031002

Tim Penguji:

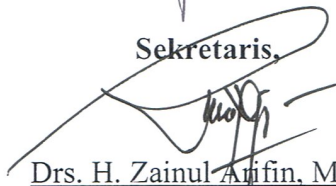
Ketua,



Dr. Hj. Wiwik Setiyani, M.Ag

NIP: 197112071997032003

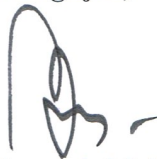
Sekretaris,



Drs. H. Zainul Arifin, M.Ag

NIP: 195602021990031001

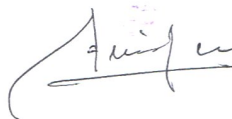
Penguji I,



Dr. Kunawi, M.Ag.

NIP: 196409181992031002

Penguji II,



Feryani Umi Rosyidah, M.Fil.I

NIP: 196902081996032003

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Faiq Khoridatul Izza

NIM : E02215006

Program Studi : Studi Agama-Agama

Judul : Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari.

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

Surabaya, 30 Juli 2019

Saya yang menyatakan,



FAIQ KHORIDATUL IZZA

NIM: E02215006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : FAIQ KHORIDATUL IZZA
NIM : E02215006
Fakultas/Jurusan : USHULUDDIN DAN FILSAFAT / STUDI AGAMA-AGAMA
E-mail address : faick.izza@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN
REMAJA DI DESA MODOPURO MOJOCARI

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Agustus 2019

Penulis

(FAIQ KHORIDATUL IZZA)

nama terang dan tanda tangan

banyak orang tua yang sudah mulai resah jika anak-anak mereka mengetahui tentang *game online*, meskipun ada dampak positif dari *game online* yaitu mengajarkan anak-anak bermain strategi, berinteraksi dengan orang lain meskipun tidak secara langsung.⁴Saat ini sudah banyak *game online* yang menyediakan fitur ‘komunitas online’, yang menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game-game* semacam inilah yang sekarang ini sangat diminati daripada yang *single player games*, karena para *gamer* bisa merasa tertantang untuk mengalahkan orang lain dan ada kepuasan batin tersendiri. *Game* jenis ini biasanya disebut dengan *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). Dalam *game* MMOG terdapat beberapa jenis *game* antara lain: MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*): *Ragnarok, Seal*. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*): *WarCraft, DotA*. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *CounterStrike, Rising Force, Perfect Wars*, dan yang terbaru dari MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *Mobile Legends, Bang Bang, PUBG Mobile* dan *AOV*.⁵

Efek dari maraknya perkembangan *game online* ini banyak bermunculan komunitas-komunitas *game* yang akan memfasilitasi para *gamer* dalam bertukar cerita tentang pengalaman mereka seputar bermain *game online* tersebut. Komunitas-komunitas *game* ini menjadi ajang untuk komunikasi antar anggota

⁴ Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*, <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>, diakses 30 Maret 2019, 19.00 WIB.

⁵ Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*, <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>, diakses 30 Maret 2019, 19:00 WIB.

Skripsi yang ditulis oleh *Fina Hilmuniati*, 2011 (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), yang berjudul “*Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”, menjelaskan tentang *game online* membawa dampak pada perilaku keagamaan terutama dalam hal shalat. Ini yang terjadi pada anak di Kelurahan Pisangan, Tangerang Selatan, mereka menjadi malas dalam melakukan ibadah shalat bahkan tidak jarang juga mereka sampai tidak mengerjakan shalat. Jika mereka mengerjakan shalat itupun karena untuk menghargai perintah dari orangtuanya, maka dari itu mereka tidak bisa mengerjakan shalat dengan khusyuk, karena yang ada dibenak mereka hanyalah *game*.¹⁶

Skripsi yang ditulis oleh *Asmaul Islamiah*, 2018 (UIN Sunan Ampel Surabaya) yang berjudul, *Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik*, menjelaskan kehidupan remaja di desa Menganti meliputi dua hal yang saling berkaitan, yaitu pemahaman ibadah serta perilaku yang bisa dilihat sehari-hari. Pemahaman keagamaan tidak terlepas dari peran tokoh agama setempat dan peran orang tua, karena di era teknologi informasi saat ini remaja memilih berkegiatan dengan gadget, sosial media, ketimbang mengurus kegiatannya di masjid. Para orang tua juga khawatir dengan remaja masjid akan terlena dan terpengaruh ke dalam hal-hal yang negatif akibat pergaulan dan pengaruh teknologi informasi. Dalam melaksanakan shalat, remaja

¹⁶ Fina Hilmuniati, *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, *Skripsi*, (Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah, 2011).

dan Rodney William Stark²¹ tentang keberagaman atau religiusitas. Menurut Charles Young Glock berpendapat bahwa ada tiga komitmen dalam keagamaan atau *religiusitas*, yaitu: sifat, sumber, dan konsekuensi, sedangkan Rodney William Stark berpendapat bahwa semua orang yang beragama, mereka menganggap agamanya adalah satu-satunya yang benar, yang hanya percaya pada satu Tuhan Yang Esa, hal tersebut banyak memicu konflik. Dalam penelitiannya Rodney W Stark menyimpulkan bahwa perbedaan agama dalam lingkungan masyarakat berakar pada lingkungan sosial, kelompok-kelompok orang yang saling berbagi hak-hak yang berkaitan dengan keagamaan.²² Jadi, dalam penelitian ini penulis menggunakan teori *religiusitas* yang dikemukakan oleh Charles Y. Glock dan Rodney W. Stark dalam bukunya yang berjudul *American piety: The Nature Of Religious Commitmen*, mereka berpendapat bahwa ada lima macam dimensi perilaku keagamaan yaitu: Pertama dimensi keyakinan (ideologis) menyangkut tingkat keyakinan seseorang mengenai kebenaran dalam agamanya. Kedua dimensi ritualistik atau peribadatan (*religious Practice*), menyangkut tingkat kepatuhan seseorang dalam menjalankan kegiatan-kegiatan ritual yang diperintahkan oleh agamanya. Ketiga dimensi intelektual atau pengetahuan (*religious knowledge*), menyangkut tentang pemahaman dan pengetahuan seseorang mengenai ajaran-ajaran agamanya, terutama yang sudah tertulis dalam kitab suci atau pedoman ajaran agamanya. Keempat dimensi eksperensial atau

²¹ Charles Young Glock adalah seorang psikologi sosiolog Amerika yang karyanya berfokus dalam bidang sosiologi agama, sedangkan Rodney William Stark adalah seorang psikologi sosiolog agama Amerika yang sudah lama menjadi profesor sosiologi dan agama perbandingan di Universitas Washington.

²² Djamaluddin Ancok dan Fuat Nashori Suroso, *Psikologi Islam: Solusi Islam atas problem Psikologi*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 1995), 74.

termasuk dalam jenis *game* RPG dimana dalam *game* ini mengutamakan timing dan bisa menggunakan 5 karakter. Karakter tersebut bisa berupa monster atau hero, setiap karakter memiliki skill aktif dan pasif. Dalam *game* ini kamu bisa membentuk pasukan elit dari kerajaan Kanaban dan Serdin. Tujuannya untuk menjelajahi setiap stage dan juga mengalahkan KazeAaze untuk memperoleh Gems dan Gold serta menjadi Grand Chaser terbaik dengan mengalahkan para pesaing.

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), merupakan sebuah permainan yang melibatkan ribuan pemain untuk bermain dalam waktu yang bersamaan dalam dunia *game*. Dalam *game* ini pemain akan memerankan satu karakter didalam permainan ini. Pemain akan terhubung ke satu server dan akan mendapatkan peran yang bermacam-macam serta pemain bisa berinteraksi dengan pemain yang lain dalam waktu yang bersamaan, mendapatkan reward, melawan moster dan lain sebagainya.⁴⁷ Contoh *Ragnarok*, permainan ini tidak memiliki jalan cerita sehingga pemain bebas melakukan apa yang diinginkan. Dalam permainan ini tujuan utamanya untuk pemain yaitu peningkatan level sampai ke level tertinggi.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), merupakan jenis *game* yang permainannya dalam bentuk tim untuk berperang dengan tim yang lainnya didalam satu arena. Setiap tim berlomba-lomba untuk menghancurkan tower lawan, tim yang berhasil menghancurkan tower lawan akan menjadi pemenang,

⁴⁷ Ismail bin Mail, *Perbedaan MOBA RPG Dan MMORPG*, <https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaam-moba-rpg-mmorpg/>, diakses 14 Mei 2019, 14:00.

karena dalam jenis permainan ini sangat dibutuhkan kerja sama tim supaya bisa memenangkan permainan tersebut.⁴⁸ Contohnya *Mobile Legends* merupakan permainan yang terdiri dari 10 orang pemain yang dibagi dalam 2 tim. Tujuan permainan ini untuk menghancurkan *base* lawan. Lama permainannya sekitar 15 menit untuk satu ronde.

Banyak yang beranggapan bahwa *game online* mempunyai dampak yang negatif buat para gamernya, tetapi ada juga dampak positif dari *game online* ini. Berikut ini adalah dampak positif dan dampak negatif dari *game online*:

Dampak positif dari *game online* yaitu antara lain sebagai berikut ini: Pertama, meningkatkan konsentrasi, menurut Dr. Jo Bryce (kepala unit penelitian di salah satu universitas di negara Inggris) beliau menemukan dampak positif yang dibawa oleh *game online* yaitu bahwa sebagai seorang gamer sejati mereka mempunyai daya konsentrasi tinggi yang akan digunakan untuk menuntaskan semua tugas. Biasanya seorang gamer atau pemain game akan memperhatikan dengan teliti peran-peran mereka dalam sebuah permainan tersebut sehingga para gamer akan memperhatikan semua gerakan-gerakan setiap permainan. Kedua, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kebanyakan dari *game online* yang beredar menggunakan bahasa Inggris. Artinya, para pemain *game online* bisa memanfaatkannya untuk sarana belajar berbahasa Inggris, dan *gamers* bisa mengasah kemampuannya dalam berbahasa Inggris sekaligus mempraktekkannya

⁴⁸ Ismail bin Mail, *Perbedaan MOBA RPG Dan MMORPG*, <https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaan-moba-rpg-mmorpg/>, diakses 14 Mei 2019, 14:00.

pencurian waktu (misalnya membolos sekolah demi bermain *game*).⁵¹ Kedua, penurunan konsentrasi belajar, kebanyakan yang mengakses *game online* adalah kalangan pelajar. Jika mereka menghabiskan waktunya di warnet atau bermain *game* di *smartphone* akan mengakibatkan para pelajar lebih aktif hanya untuk memikirkan strategi menyelesaikan *game* mulai tahap awal sampai tahap-tahap selanjutnya atau strategi untuk mengalahkan lawannya, tanpa memperdulikan tantang tugas wajibnya sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Ketiga, kurang tidur, jika seseorang sudah terlalu asik bermain *game*, akan mengabaikan rasa kantuk, jadi akan mengurangi jam tidur mereka. Keempat, mengalami kerugian finansial, dalam bermain *game* pasti dibutuhkan modal entah itu digunakan untuk bermain *game online* atau untuk membeli paketan internet untuk bermain *game*. Jika seseorang sudah kecanduan dengan *game* tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya sampai jutaan rupiah hanya untuk membeli peralatan *game*.⁵² Kelima, radiasi yang membuat mata kurang sehat, terlalu sering seseorang menghadapn pada layar (monitor) akan membuat mata kurang sehat (sakit), radiasi yang dipancarkan seracara terus menerus akan membuat mata sakit dan buram jika melihat. Keenam, malas mandi, kalau para *gamer* sudah nyaman berada di depan PC (laptop) atau *handphone*, mereka akan malas

⁵¹ Maria Yohanesti Gola Nuhan, Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 6 Tahun ke-5 2016, hal. 496, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=jurnal+dampak+game+online#d=gs_qabs&u=%23p%3D1bfOdMu64EJ, diakses 14 Mei 2019, 09:30.

⁵² Ridwan Syahrani, Ketergantungan *Online Game* Dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1 No. 1, 1 Juni 2015, hal 86, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=jurnal+dampak+game+online#d=gs_qabs&u=%23p%3DOY4ALES24cJ, diakses 14 Mei 2019, 09:15.

Lingkungan masyarakat, dalam lingkungan masyarakat, seseorang akan melakukan interaksi sosial secara langsung dengan anggota masyarakat lainnya atau dengan teman sebayanya. Jika teman pergaulannya berperilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma dalam ajaran agamanya maka anak remaja cenderung akan mengikuti perilaku temannya tersebut. Namun sebaliknya, jika teman pergaulannya berperilaku tidak baik tidak sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama, maka anak remaja akan berperilaku tidak baik pula. Hal tersebut akan terjadi apabila anak tersebut kurang mendapat ajaran agama dengan baik dari keluarganya.

D. Perilaku Keagamaan Menurut Teori C.Y. Glock dan Rodney Stark

Perilaku keagamaan yaitu perbuatan atau tindakan yang didasari oleh nilai-nilai keagamaan atau melakukan aturan-aturan yang sudah ditentukan oleh agamanya. Agama dipeluk serta dihayati oleh semua manusia, praktek dan penghayatan agama tersebut biasanya diistilahkan dengan keberagamaan (religiusitas).

Keberagamaan merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung dari wahyu Tuhan. Oleh karena itu, keberagamaan merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung kepada Wahyu dari Tuhan juga. Dalam beragama semua fungsi dari jiwa raga pada manusia terlihat, hal tersebut menunjukkan bahwa kesadaran beragama pada seseorang meliputi aspek-aspek afektif, konatif, kognitif, motorik. Dalam aspek afektif dan konatif bisa dilihat di dalam pengamalan ketuhanan. Sedangkan dalam aspek motorik ini terlihat dalam

dimanapun dengan menggunakan *handphone* (HP) apalagi saat ini berbagai macam jenis HP android bermunculan dengan harga yang bisa dijangkau oleh masyarakat. Dengan adanya Hp ini mereka yang menyukai jenis permainan *game online* bisa bermain secara individu dirumahnya sendiri lewat HP saja tanpa harus repot dan pergi jauh-jauh ke warung internet (warnet) untuk bermain *game online* yang mereka sukai, serta dengan adanya *handphone* ini para *gamers* bisa memainkan *game* tersebut sesuai keinginannya dan sepuasnya.

Selain untuk menghilangkan kebosanan atau kejenuhan, *game online* juga bisa mempersatukan para pemainnya yaitu dengan cara para *gamers* tersebut membuat komunitas *game online* yang mereka sukai, misalnya *game Mobile Legends* para pemainnya membentuk komunitas yang didalamnya merupakan para *gamers* yang memainkan permainan *Mobile Legends*, dengan adanya komunitas ini bisa dibuat untuk ajang bersilaturahmi mempererat tali persaudaraan antara pemain yang satu dengan pemain yang lainnya, komunitas tersebut disetiap daerah ada.

Seperti pendapat dari subyek penelitian 5 yang berinisial AR. AR merupakan seorang remaja yang berumur 20 tahun dan sudah lulus Sekolah Menengah Atas tahun kemarin. AR merupakan anak tunggal dan tinggal dengan orang tuanya di Dusun Gedang Desa Modopuro. Dia menyukai dan mulai mengakses *game online* ini sejak 5 tahun yang lalu, awalnya dia hanya mencoba tapi lama kelamaan menjadi suka, AR juga mendapatkan teman-teman baru selama bermain *game online*. AR memainkan *game online* selama 4-5 jam sehari. seperti yang dikatakan AR bahwa:

memiringkan *handphonenya* serta ditemani minuman dan makanan ringan dan juga rokok. Begitupun pada malam harinya masih ada anak-anak yang masih bermain *game online* di warkop tersebut mungkin jumlahnya tidak terlalu banyak jika dibandingkan pada pagi sampai siang hari. Pada malam hari kebanyakan yang memenuhi warkop adalah remaja juga orang dewasa, itupun kadang sampai tengah malam menjelang pagi sekitar jam 02:00 pagi.

Tidak hanya waktu libur sekolah saja warkop-warkop di Desa Modopuro ramai pengunjung melainkan dihari-hari biasa juga ramai, pengunjungnya juga sama mulai anak-anak sampai oarang dewasa, tetapi bedanya waktu liburan sekolah dengan hari-hari biasa itu pada pengunjungnya, jika hari-hari biasa pengunjungnya pada pagi-sore tidak begitu ramai tapi malam harinya ramai dengan pengunjung yang kebanyakan remaja serta orang dewasa. Jika, liburan sekolah sudah pasti ramai dengan pengunjung dari pagi sampai malam mulai dari anak-anak, remaja serta orang dewasa. Dengan maraknya permainan *game online* ini menjadikan masjid atau musholla-musholla di Desa Modopuro sepi jamaahnya terutama para remaja, sangat sedikit sekali remaja yang ikut berjamaah di masjid atau musholla-musholla. Banyak juga remaja-remaja awal yang baru masuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang sudah merokok. Jadi selama penelitian ini peneliti menemukan fakta bahwa yang mengakses dan memainkan permainan *game online* bukan dari kalangan remaja saja melainkan dari kalangan anak-anak dan orang dewasa juga ikut memainkan dan mengakses permainan ini.

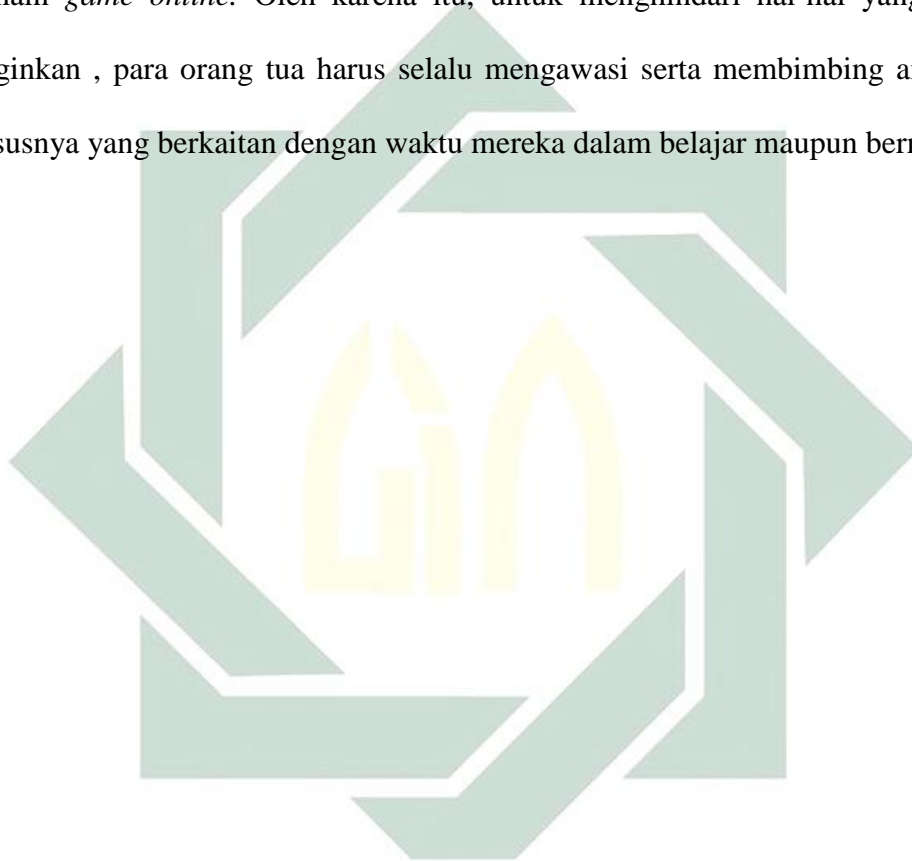
bisa terlihat dalam hal melakukan kewajiban sebagai seorang Muslim yaitu mengerjakan shalat 5 waktu, tetapi remaja di Desa Modopuro ini tidak melakukannya. Hal-hal tersebut akan berimbas pada perilaku keagamaan mereka seperti berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, menganggap remeh perintah shalat, mengaji, dan lain sebagainya.

Dengan demikian hasil dari penelitian terdapat banyak dampak dari permainan *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Kecamatan Mojosari meliputi merokok, boros, meninggalkan shalat 5 waktu, kurangnya minat untuk belajar, sering ketiduran di dalam kelas yang disebabkan karena suka tidur larut malam hanya untuk bermain *game online* saja,, berani berbohong kepada orang tua.

C. Tangapan Orang Tua Terhadap *Game Online*

Semua orang pasti sudah mengetahui dampak-dampak yang dihasilkan dari *game online*. Terlebih lagi pada para orang tua yang anak-anaknya sudah mulai mengakses *game online* baik itu anak-anaknya yang baru mengenal maupun yang sudah kecanduan dengan *game online*. Kebanyakan masyarakat menganggap bahwa *game online* membawa dampak negatif bagi para pemainnya tapi realita tidak berdampak negatif saja. Dari hasil penelitian banyak orang tua tidak menyetujui adanya *game online* karena *game online* membawa pengaruh buruk kepada anaknya, seperti berbohong, lupa waktu, jarang atau tidak melaksanakan shalat, berkata yang tidak sopan dan lain sebagainya. Dalam Al-Qur'an QS. Al-'Ankabuut ayat 45 dijelaskan:

dalam waktu-waktu tertentu, tidak sepenuhnya melarang. Orang tua harus tetap mengawasi anak-anak mereka supaya tetap menjaga kesehatannya dengan menyuruhnya untuk makan dan istirahat yang cukup, karena kebanyakan para *gamers* lupa akan menjaga kesehatannya dan mengorbankannya hanya untuk bermain *game online*. Oleh karena itu, untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, para orang tua harus selalu mengawasi serta membimbing anaknya khususnya yang berkaitan dengan waktu mereka dalam belajar maupun bermain.



- Harsan, Alif. *Jago Bikin Game Online*. (Jakarta: Trans Media, 2011).
- Hasan, Cik & Rufaidah, Eva. *Model Penelitian Agama dan Dinamika Sosial*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002).
- Herdiansyah, Haris. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012).
- Ismail, Andang. *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Dengan Permainan Edukatif*. (Yogyakarta: Pilar Media, 2016).
- J. Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja, 2007).
- M, Misbach. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010).
- Monks, F.J. dan Rahayu Haditono, Siti. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006).
- Muhadjir, Noeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Yogyakarta: Bayu Indra Grafika, 1989).
- Nasution, S. *Metode Research*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1996).
- Nasution, Harun. *Islam Ditinjau dari Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: UI Press, 2005).
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 2008).
- Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Agama Sebuah Pengantar*. (Bandung: Mizan, 2004).
- Rahmat, Jalaluddin. *Psikologi Agama Edisi Revisi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001).
- Retnoningsih, Ana. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2011).
- Santoso, Soengeng. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010).
- Sudarsono. *Kenakalan Remaja*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).
- Sururin. *Ilmu Jiwa Agama*. (Jakarta: Grafindo Persada, 2004).

