

**PERILAKU KEAGAMAAN MILENIAL ATLET E-SPORT MOBILE
LEGENDS MELALUI PERSPEKTIF GLOCK DAN STARK DI
SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Agama (S.Ag) dalam Program
Studi Agama-Agama



**Muhammad Faisol Zahwa
E92218082**

**PROGRAM STUDI AGAMA-AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Faisol Zahwa
NIM : E92218082
Program Studi : Studi Agama-agama

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul “**PERILAKU KEAGAMAAN MILENIAL ATLET E-SPORT MOBILE LEGENDS MELALUI PERSPEKTIF GLOCK DAN STARK DI SURABAYA**”, adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini akan diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akasemik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 9 November 2022

Yang membuat pernyataan



Muhammad Faisol Zahwa

E92218082

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “**PERILAKU KEAGAMAAN MILENIAL ATLET E-SPORT MOBILE LEGENDS MELALUI PERSPEKTIF GLOCK DAN STARK DISURABAYA**” yang ditulis oleh Muhammad Faisol Zahwa telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 9 Desember 2022

Pembimbing



Dra. Khodijah, M.Si.
NIP. 196611101993032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul “PERILAKU KEAGAMAAN MILENIAL ATLET E-SPORT MOBILE LEGENDS MELALUI PERSPEKTIF GLOCK DAN STARK DI SURABAYA” yang ditulis oleh Muhammad Faisol Zahwa ini telah diuji oleh tim penguji pada tanggal 20 Desember 2022.

Tim Penguji :

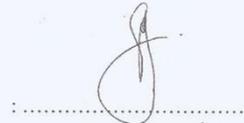
1. Dra. Khodijah, M.Si.
NIP. 196611101993032001



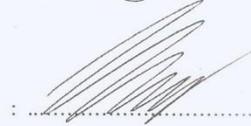
2. Prof. Dr. H. Kunawi Basyir, M.Ag.
NIP. 196409181992031002



3. Dr. Akhmad Siddiq, M.A.
NIP. 197708092009121001



4. Dr. Haqqul Yaqin, M.Ag.
NIP. 197202132005011007



Surabaya, 17 Januari 2023



Prof. Abdul Kadir Riyadi, Ph.D.
NIP. 19700813200501103

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI**



**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 : Muhammad Faisol Zahwa
NIM : E 92218082
Fakultas/Jurusan : Ushuluddin / Studi Agama - Agama
E-mail address : Zahhup@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 :

Perilaku Keagamaan Milenial Atlet E - Sport Mobile Legends
Melalui Perspektif Glock dan Stark di Surabaya

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,

Penulis


(Muhammad Faisol Zahwa
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Judul : Perilaku Keagamaan Milenial Atlet E-Sport Mobile
Legends Melalui Perspektif Glock Dan Stark Di Surabaya

Nama : Muhammad Faisol Zahwa

Dosen Pembimbing : Dra. Khodijah, M.Si.

Hadirnya teknologi memberikan banyak perubahan hidup bagi manusia, terutama dari segala aspek: transportasi, ekonomi, informasi, pendidikan, maupun hiburan. Perkembangan pesat yang terjadi setiap tahunnya ini, selalu memberikan inovasi – inovasi baru yang akan menciptakan sebuah perubahan bagi manusia dengan segala kreatifitas dan kebutuhannya. Sebagai contohnya adalah *game* atau permainan yang dapat di akses melalui gadget masa kini juga akan terus mengalami perubahan dengan seiring zaman, hal ini dapat dilihat dari segi grafis maupun *gameplay*. Sistematis permainan dalam game sendiri terbagi menjadi dua bagian *online* dan *offline*, tpi keduanya merupakan hiburan yang sama dan dihadirkan secara media virtual. Hiburan ini sudah dinikmati segala lapisan manusia dari: anak – anak, remaja, hingga golongan tua sekalipun. Namun dengan hadirnya *game* ini juga dapat mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang yang mana hal ini menjadi keresahan penulis dimana penulis pernah pada fase kecanduan *game* yang menyebabkan penulis lupa terhadap kewajiban beragama, maka dari itu penulis menjadikan milenial yang menjadi subjek penelitian penulis. Penulis juga mempersempit dengan memilih milenial atlet *E-Sport* sebagai subjek penelitian karna bagi penulis atlet merupakan sebuah gambaran jika seseorang memang benar menekuni bidangnya. Dengan wilayah penelitian yang dilakukan di Surabaya, penulis menggunakan perspektif Glock dan Stark dalam melakukan penelitian ini. Glock dan Stark mendefinisikan perilaku keagamaan dapat dilihat dari lima dimensi yang merupakan: dimensi keyakinan keagamaan, dimensi praktik keagamaan, dimensi pengalaman keagamaan, dimensi pengetahuan keagamaan, dan dimensi konsekuensi keagamaan. Dengan menggunakan perspektif tersebut penulis mendapatkan hasil jika banyak dari milenial lupa terhadap kewajiban agamanya karna *game*, namun disisi lain *game* juga membawa manfaat tersendiri bagi milenial entah dari segi hiburan melepas penat atau sebagai tempat mencari nafkah.

Kata Kunci: Game, Perilaku Keagamaan, Milenial,

DAFTAR ISI

COVER	i
Abstrak	vi
Persembahan	vii
Riwayat Hidup	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian	6
F. Penelitian Terdahulu	7
G. Metode Penelitian	15
H. Sistematika Pembahasan	17
BAB II: LANDASAN TEORI	19
A. Keagamaan	19
B. Milenial	26
BAB III: PROFIL PENELITIAN	29
A. Geografi Kota Surabaya	29
B. Demografi Kota Surabaya	30
C. Mobile Legends.....	34
D. Profil Tim	38
E. Profil Pemain	39
BAB IV: ANALISIS DATA	44
A. Pandangan Glock Dan Stark Terhadap Perilaku Keagamaan Milenial Atlet E-Sport Mobile Legends	44
B. Pengaruh Game Mobile Legends Bagi Milenial Atlet E-Sport Mobile Legends	54
BAB V: PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
Daftar Pustaka	61
Lampiran	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah suatu negara yang menjunjung tinggi sebuah perbedaan, hal ini dapat dilihat dari pancasila sebagai dasar negara Indonesia Bhineka Tunggal Ika yang memiliki arti berbeda-beda namun tetap satu. Contoh nyata dari Bhineka Tunggal Ika dapat dilihat dari bagaimana Indonesia mengakui adanya enam agama sebagai agama yang resmi. Maka dari itu dapat dipastikan masyarakat Indonesia mayoritas memeluk sebuah agama sebagai pedoman hidup didunia ini. Jika membahas lebih dalam lagi, agama sering menjadi topik yang sering dibicarakan di tengah masyarakat, entah dari perdebatan antara aliran keagamaan atau perselisihan antar agama. Namun disini penulis tidak akan membahas sebuah aliran atau pun ajaran suatu agama, melainkan disini penulis akan membahas perilaku keagamaan dengan hadirnya teknologi yang berkembang tiap zaman.

Hadirnya teknologi memberikan banyak perubahan hidup bagi manusia, terutama dari segala aspek: transportasi, ekonomi, informasi, pendidikan, maupun hiburan. Perkembangan pesat yang terjadi setiap tahunnya ini, selalu memberikan inovasi – inovasi baru yang akan menciptakan sebuah perubahan bagi manusia dengan segala kreatifitas dan kebutuhannya. Sebagai contohnya produk teknologi dalam komunikasi, manusia abad ini tidak harus perlu bertatap muka atau menggunakan surat yang dikirim ke pos untuk saling berkomunikasi karna hadirnya *gadget* seperti *smartphone* dapat mempermudah berkomunikasi tanpa ada batasan

tempat dan waktu¹. Sebagai contoh lainnya, hadirnya teknologi juga memberikan akses hiburan tanpa batas bagi manusia untuk menghilangkan rasa cenuh mereka, salah satunya *game* yang akan menjadi kata kunci dari penelitian ini.

Game atau permainan yang dapat di akses melalui *gadget* masa kini juga akan terus mengalami perubahan dengan seiring zaman, hal ini dapat dilihat dari segi grafis maupun *gameplay*. Sistematika permainan dalam *game* sendiri terbagi menjadi dua bagian *online* dan *offline*, tpi keduanya merupakan hiburan yang sama dan dihadirkan secara media virtual. Hiburan ini sudah dinikmati segala lapisan manusia dari: anak – anak, remaja, hingga golongan tua sekalipun. Sejarah perkembangan *game* juga dapat dilihat dari bagaimana mereka dimainkan, dari yang dulu dimainkan melalui tempat wisata yang memperkenalkan *arcade* sebagai media *game* pertama kemudian diikuti *console* yang bisa dinikmati dirumah, hingga saat ini *smartphone* yang memberikan *game* dapat dimainkan dimana saja. Dengan demikian *game* sudah menjadi ajang lomba antar bangsa dan negara yang dikenal sebagai *E-Sport*. Dan dari sini penulis ingin mengambil *game Mobile Legends* sebagai subjek dari penelitian.

Mobile Legends adalah game bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Royal*) yang banyak dimainkan melalui perangkat *Android* dan *Ios*. *Game* ini dapat dimainkan oleh 10 pemain dengan cara membaginya menjadi dua tim, dan pemain diwajibkan untuk memilih beraneka macam karakter yang biasa disebut “*hero*”, *hero* disini memiliki perannya tersendiri dari karakter inti atau yang disebut “*core*”

¹ Martha Wabaa et al., “Pengaruh Globalisasi Informasi Terhadap Kehidupan Sosial Budaya Generasi Muda (Suatu Studi Di SMA Negeri 1 Beo Kabupaten Kepulauan Talaud)”, Jurnal EduTech, Vol. 1, No. 1, (April 2017), hlm: 86

hingga karakter pembantu “*support*”. Tujuan *game* ini adalah untuk menghancurkan singgasana pemain musuh yang dikenal “*throne*”, dengan tim yang telah menghancurkan *throne* dapat dikatakan menang begitupun sebaliknya bagi tim yang *throne* nya dihancurkan dinyatakan kalah.² Tidak hanya itu *game* ini juga memiliki fitur *cosmetic* sebagai bentuk untuk mempercantik *hero*, hal ini dapat dilakukan dengan mengikuti *event* atau melakukan pembelian dengan uang diluar *game*.³

Melihat *game Mobile Legends* yang sekarang menjadi sarana hiburan dimana mencakup seluruh kalangan, disisi lain *game* ini juga disebut memiliki dampak negatif. Dari segi fisik, *game* yang memberikan media visual elektronik dapat menyebabkan radiasi pada pengelihatannya, sehingga menimbulkan rabun. Kedua dari segi psikis, *game* dapat memberikan efek “sakau” yang berpengaruh besar bagi perkembangan pribadi dari pemainnya. Waktu yang harusnya digunakan untuk bersosial dengan kehidupan luar dihabiskan dengan duduk berlama-lama menikmati indahnya sebuah dunia virtual, bahkan bagi para pecandu ini lupa dengan waktu, kesehatan, dan ibadah mereka.

Dampak *game* yang dapat mempengaruhi sosial dan religiusitas terutama bagi generasi muda dapat mengarah pada penyimpangan sosial, entah dari *game* itu sendiri yang menggambarkan bentuk kekerasan atau rasa ambisi yang timbul dari pemainnya. Hal ini akan melemahkan kepribadian, penurunan prestasi, hingga

² Lokananta Arbi Cristional, "*Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict: Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia*" , (Universitas Budi Luhur, Indonesia, 2020), hlm: 3

³ Ibid, hlm: 3

dapat mengganggu kejiwaan pemain. Di jelaskan dari Al – Qur’an, QS. An – Nisa ayat 9:

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Terjemah:

“Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatirkan terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakawah kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar”

Surat An – Nisa ayat 9 ini menjelaskan jelas kewaspadaan dalam mengurus generasi yang lemah dan mengkhawatirkan. Lemah yang memiliki definisi luas, penulis mengambil makna lemah dari aqidah, syariat, dan moral yang memberikan dampak tidak baik para pemuda yang akan melanjutkan generasi selanjutnya. Menyia-nyiakan waktu yang seharusnya digunakan hal positif namun hadirnya *game* membuat para pemainnya menjadi malas, keras, dan berperilaku tidak jujur, menjadi lupa dengan kewajiban mereka dengan Tuhannya.

Berawal dari sinilah timbul sebuah pertanyaan, apakah hadirnya teknologi dapat mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang? Serta bagaimana kondisi keagamaan seseorang yang dimana mayoritas kehidupannya selalu berhubungan dengan teknologi. Meskipun demikian, permasalahan seputar keagamaan masih terus menjadi topik yang hangat dan banyak dipertanyakan, tapi disini penulis ingin mempersempit kembali topik dengan lebih mengkrucutkan kepada perilaku keagamaan kepada sebuah teknologi yang bernama *game* dan subjek dari penelitian ini merupakan seorang di generasi muda yang biasa dikenal dengan istilah milenial.

Mengapa penulis mengambil topik ini? Topik ini merupakan keresahan si penulis yang dulu sempat pada fase candu terhadap *game*, dan melihat teman penulis yang sama pecandu *game* namun masih mengingat kewajiban ibadahnya. Hal ini menjadi sebuah pertanyaan, apakah hal ini jarang terjadi atau masih ada banyak pecinta *game* khususnya generasi muda mengingat kewajiban mereka terutama pada agamanya.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang diuraikan di atas, beberapa identifikasi masalah yang dapat digunakan sebagai topik penelitian adalah sebagai berikut:

1. Perilaku keagamaan milenial.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi keagamaan milenial.
3. Kebiasaan milenial dalam agama.
4. Pengaruh *game Mobile Legends* pada perilaku keagamaan milenial.

Dari berbagai identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan memfokuskan dua poin yang akan dijadikan sebagai batasan masalah. Adapun batasan masalah tersebut antara lain:

1. Perilaku keagamaan milenial.
2. Pengaruh *game Mobile Legends* pada perilaku keagamaan milenial.

C. Rumusan Masalah

Latar belakang yang menjadi penelitian penulis, penulis menganalisis tentang Perilaku Keagamaan Milenial Atlet *E-Sport Mobile Legends* Melalui Perspektif Glock Dan Stark Di Surabaya. Maka dari itu penulis mempersempit pembahasan dengan pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana cara pandang Glock dan Stark terhadap perilaku keagamaan milenial atlet *E-Sport Mobile Legends*?
2. Bagaimana pengaruh *game Mobile Legends* bagi milenial atlet *E-Sport Mobile Legends*?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini, penulis tujukan untuk menganalisis Perilaku Keagamaan Milenial Atlet *E-Sport Mobile Legends* Melalui Perspektif Glock Dan Stark Di Surabaya. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk memberikan pengetahuan bagaimana cara pandang Glock dan Stark terhadap perilaku keagamaan milenial atlet *E-Sport Mobile Legends*.
2. Untuk mengetahui pengaruh *game Mobile Legends* bagi milenial atlet *E-Sport Mobile Legends*.

E. Kegunaan Penelitian

Terdapat kegunaan yang penulis harapkan dari penelitian ini, Kegunaan – kegunaan tersebut sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penulis mengharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi wawasan ilmu pengetahuan melalui skripsi penulis *Perilaku Keagamaan Milenial Atlet E-Sport Mobile Legends Melalui Perspektif Glock Dan Stark Di Surabaya*. Dan diharapkan juga menjadi kajian baru sebagai sarana untuk mengembangkan sarana ilmu pengetahuan terhadap tema penulis tentang keagamaan milenial.

2. Kegunaan Praktis

- a. Kepada para pembaca terutama para generasi milenial, penulis mengharapkan penelitian ini dapat menjadi wawasan baru dalam keagamaan pembaca.
- b. Kepada orang tua, penulis berharap penelitian ini menjadi landasan dalam mendidik dan mengawasi pertumbuhan anak terutama pada milenial kepada *game* bagi perilaku keagamaan anak.
- c. Terakhir bagi penulis, penulis berharap penelitian ini dapat wawasan dan acuan sebagai kepada *game* bagi perilaku keagamaan subjek peneliti.

F. Penelitian Terdahulu

Hidup di era globalisasi yang marak dengan fasilitas teknologi, membawa banyak perubahan bagi kehidupan manusia yang salah satunya berpengaruh terhadap religiusitas milenial . Melalui penulisan jurnal yang ditulis oleh Stimson Hutagalung dan Rolyana Ferinia yang berjudul “Menjelajahi Spiritual Milenial: Apakah membaca Alkitab, Berdoa, dan Menghormati Ibadah di Gereja Menurun?”,

dari penulisan tersebut Stimson Hutagalung dan Rolyana berfokus pada fenomena keagamaan milenial di gereja Advent Kota Medan. Dari penulisan ini beliau menunjukkan bahwa masyarakat terutama milenial saat ini memiliki tingkat spiritual yang rendah atau mengalami penurunan tahap yang mengkhawatirkan. Para milenial kebanyakan lebih bergantung pada teknologi dari pada membuka alkitab, buku-buku pujian, buku rohani, atau sebagainya. Hal ini juga sudah sering terjadi jika milenial datang ke gereja, alih-alih mendengarkan khutbah, para milenial justru sibuk dengan *smartphonanya*.⁴

Subjek dan tema penelitian dari Stimson Hutagalung dan Rolyana memiliki persamaan dengan penulis yang teliti. Pertama dari subjek yang diteliti yang merupakan generasi milenial, kedua adalah dampak teknologi yang juga penulis bisa persempit lagi sebagai hasil dari teknologi yakni *game* bagi keagamaan subjek atau generasi milenial. Meski penulisan jurnal di atas lebih pada dampak teknologi bagi kristen di Gereja Advent di Kota Medan, penulis disini akan lebih berfokus pada masyarakat milenial umum di wilayah Surabaya.

Tidak jauh berbeda dengan penelitian dari Stimson Hutagalung dan Rolyana, penulis menemukan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh teman seangkatan penulis dengan judul “Religiusitas Generasi Milenial di Era Globalisasi dan Teknologi” oleh Imanila Amandasari. Teman penulis ini memiliki fokus meneliti perilaku keagamaan milenial yang hidup di era globalisasi dan teknologi. Hasil dari penelitian ini berpendapat hadirnya era globalisasi dan teknologi ini

⁴ Stimson Hutagalung et al., “Menjelajahi Spiritualitas Milenial: Apakah Membaca Alkitab, Berdoa, dan Menghormati Ibadah di Gereja Menurun?”, Jurnal Teruna Bhakti, Vol. 2, No. 2, (Februari 2020)

memiliki dampak negatif bagi milenial, hal ini dapat dilihat bagaimana milenial tidak menjalankan kewajiban beragama. Namun hadirnya era globalisasi dan teknologi juga membawa dampak positif bagi milenial, hal ini dapat dilihat dari bagaimana milenial lebih mudah mencari pengetahuan dari dunia maya dengan pendakwah yang sekiranya sangat cocok bagi milenial.⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Imanila Amandasari ini memiliki beberapa kesamaan kepada penelitian penulis, terutama dari subjek penelitian yang merupakan milenial. Namun objek penelitian penulis lebih kepada produk teknologi itu sendiri, yang mana produk tersebut adalah *game*.

Jika membahas tentang *game* yang menjadi salah satu objek penulis, penulis menemukan penelitian yang dilakukan oleh senior penulis dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari” oleh Faiq Khoridatul Izza. Penulisan ini memiliki fokus remaja yang menjadi subjek penelitian terhadap pengaruh *game online* di desa Modopuro Mojosari, penelitian Faiq Khoridatul Izzah ini berlatar belakang dari bagaimana beliau melihat banyak remaja yang tidak melakukan kewajibannya lantaran terpengaruh oleh *game online*. Hasil dari penelitian ini Faiq Khoridatul Izza menuliskan bahwa kehadiran *game online* di desa Modopuro Mojosari menjadikan remaja bermalasan dalam menjalankan kewajiban beragama, sering berkata bohong pada orang tua, tidak mau mengaji, berperilaku kurang sopan, dan berkurangnya jiwa sosial pada subjek penelitian.⁶

⁵ Amandasari Imanila, “*Religiusitas Generasi Milenial di Era Globalisasi dan Teknologi*”, (Skripsi-Uin Sunan Ampel, Surabaya, 2020)

⁶ Khoridatul Faiq Izza, “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*”, (Skripsi-Uin Sunan Ampel, Surabaya, 2020)

Melalui penelitian Faiq Khoridatul Izza menjadi salah satu alasan penulis ingin meneliti dengan cara penulis sendiri. Penulis lebih memilih mengkrucutkan subjek penelitian dengan subjek yang bermain *game Mobile Legends* dan kota Surabaya sebagai lokasi yang diteliti karena bagi penulis masyarakat di kota lebih memiliki sifat yang sangat berbeda dengan desa terutama pada generasi remajanya.

Penelitian yang membahas *game* dan keagamaan juga penulis temukan pada skripsi Fina Hilmuniati dengan judul “Dampak Bermain *Game Online* Dalam Pengalam Ibadah Sholat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”. Penulisan ini menyimpulkan hadirnya *game online* membawa dampak pada perilaku keagamaan terutama pada sholat lima waktu, itu terjadi karena anak-anak banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *game* hingga lupa dengan kewajiban beragama dan sesekali mereka sholat hanya karena diperintah oleh orang tuanya.⁷

Penelitian dari Fina Hilmuniati ini memiliki banyak kesamaan dengan penulis teliti. Namun memiliki perbedaan pada subjek yang mana penulis memilih milenial dan wilayah Surabaya yang diteliti, serta semua tentang informasi keagamaan subjek.

Memiliki kemiripan dengan penelitian Fina Hilmuniati, penulis menemukan penelitian “*Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict: Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia*” oleh Arbi Lokananta Cristional. Penelitian ini membahas

⁷ Hilmuniati Fina, “*Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalam Ibadah Sholat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”, (Skripsi - UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2011)

tentang hubungan perilaku komunikasi yang teradiksi oleh *game Mobile Legends* di Tangerang, Indonesia, hadirnya *Mobile Legends* membawa pengaruh negatif bagi pemainnya terutama pada bagaimana perilaku mereka berkomunikasi yang cenderung berkata kasar dan tidak sopan bahkan pada keluarganya tersendiri terutama pada subjek-subjek yang kecanduan pada *game Mobile Legends*.⁸

Penelitian yang penulis singgung di atas memiliki kesamaan pada objek penelitian yang merupakan *game Mobile Legends* serta pengaruhnya pada subjek penelitian. Namun disini penulis menambahkan perilaku keagamaan sebagai objek yang diteliti, berbeda dengan penelitian Arbi Lokananta Cristional yang membahas perilaku komunikasi.

Tidak hanya itu, penulis juga menemukan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar” oleh Nurfadilah Ramdani. Dengan subjek anak sekolah dasar, penelitian ini berakhir dengan kesimpulan bahwa hadirnya *game online* memiliki beberapa pengaruh, hal ini dapat dilihat bagaimana minat belajar dan waktu bermain *game*. Semakin tinggi waktu bermain *game* maka semakin berkurang minat belajarnya yang biasanya kira-kira bermain *game* membutuhkan waktu 2 hingga 3 jam.⁹

Penelitian Nurfadilah Ramdani memiliki beberapa kesamaan yang salah satunya adalah hadirnya *game* bagi subjek penelitian. Namun penelitian ini juga memiliki banyak perbedaan yang terdapat pada subjek, objek, dan wilayah penelitian dengan penulis teliti.

⁸ Lokananta Arbi Cristional, "*Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict: Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia*"

⁹ Ramdani Nurfadilah, "*Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar*", (Skripsi – Universitas Muhammadiyah Makasar, 2018)

Penelitian Agung Salim juga menjadi referensi bagi penulis, dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”. Penelitian yang berfokus pada pengaruh *game* pada mahasiswa ini memiliki hasil yang berbeda dengan penulisan terdahulu dari penelitian ini, jika hadirnya *game* banyak membawa dampak negatif penelitian ini melihat hadirnya *game* membawa dampak positif. Hadirnya *game* memberikan hiburan dalam waktu jenuh mahasiswa, mahasiswa pun juga mengerti bagaimana cara membagi waktu kapan waktu bermain *game* dan belajar.¹⁰

Objek penelitian dari Agung Salim memiliki kesamaan yakni adalah *game*. Namun perbedaan yang mencolok dari penelitian Agung Salim dan penulis adalah objek penelitian, Jika Agung Salim menggunakan mahasiswa perilaku belajar UIN Alauddin Makassar penulis menggunakan perilaku keagamaan milenial yang ada di Surabaya

Sedangkan ada juga penelitian yang penulis sempat temukan memiliki beberapa kesamaan dengan penulis yang teliti, melalui skripsi yang ditulis oleh Asmaul Islamiah “Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Menganti Gresik”. Skripsi ini memiliki fokus penelitian dampak kemajuan teknologi bagi keagamaan remaja di Gresik. Penelitian ini memiliki hasil yang menunjukkan bahwa hadirnya teknologi bagi keagamaan remaja terbagi menjadi dua sisi, sisi pertama yang positif hadirnya teknologi dapat mempermudah

¹⁰ Salim Agung, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar” (Skripsi – UIN Alauddin Makassar, 2016)

remaja dapat menjaga silaturahmi terhadap kerabat, teman maupun keluarga, dengan hadirnya teknologi mereka bisa saling berkomunikasi yang tak memiliki batasan tempat dan waktu. Sedangkan dari sisi negatif, hadirnya teknologi juga memberikan rasa candu bagi pemakainya yang disini subjek penelitiannya remaja hingga mereka melupakan kewajiban mereka yang salah satunya beribadah dan kurangnya rasa saling menghormati.¹¹

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Asmaul Islamiah dalam skripsinya ini banyak mengkaji tentang pengaruh hadirnya teknologi informasi terhadap keagamaan terutama pada subjeknya yakni remaja atau yang penulis teliti milenial. Namun penulis disini akan berfokus pada *game* bagi milenial yang mencakup dari pemahaman keagamaan dan psikologi dari subjek.

Tidak jauh dari penelitian dari Asmaul Islamiah, Deta Piscanda memiliki penelitian dengan judul “ Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Madrasah Tsanawiyah Jauharul Ihsan Kota Jambi”, penelitian ini memiliki fokus dampak kehadiran teknologi bagi perilaku keagamaan siswa. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan jika hadirnya teknologi dapat memunculkan dua dampak yang berbeda. Dari dampak positif siswa dapat mengetahui dunia luar sebagai ilmu pengetahuan baginya, sedangkan dampak negatif siswa cenderung memiliki rasa kecanduan terhadap teknologi. Kedua dampak ini dapat tergantung dari bagaimana setiap siswa menyikapi kehadiran teknologi.¹²

¹¹ Asmaul Islamiah, “*Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja Di Menganti Gresik*”, (Skripsi-Uin Sunan Ampel, Surabaya, 2018)

¹² Deta Piscanda, “*Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Jauharul Ihsan Kota Jambi*”, (Skripsi-Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi, 2020)

Penelitian dari Deta Piscanda memiliki banyak kesamaan oleh penulis lakukan, kesamaan penelitian ini berpusat pada hadirnya teknologi dan perilaku keagamaan subjek. Namun perbedaannya hanya kepada pengrucutan objek penelitian dan subjek penelitian penulis adalah milenial.

Terahir penulis menemukan penelitian yang diteliti oleh Dr.K.A Bukhori, M.Hum dan Ummahatul Mutminiati yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Kagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kuang Dalam Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir)”, penelitian ini juga berfokus pada pengaruh penggunaan teknologi terhadap perilaku keagamaan remaja. Hasil dari penelitian ini tidak jauh berbeda dari penelitian terdahulu yang penulis temukan, hadirnya teknologi memberikan dampak positif dan negatif bagi subjek penggunanya, namun hal ini bergantung bagaimana subjek menyikapi hadirnya teknologi *handphone* bagi remaja. Dari segi negatif Dr.K.A Bukhori, M.Hum dan Ummahatul Mutminiati ini menemukan jika remaja yang menggunakan handphone sering mengakses situs-situs terlarang seperti contohnya pornografi, sedangkan dari positifnya hadirnya *handphone* bagi remaja dapat menjaga silaturahmi dengan teman, kerabat, dan keluarga tanpa ada batasan jarak dan waktu.¹³

Tetap kepada fokus hadirnya teknologi kepada perilaku keagamaan subjek ini jelas memiliki kesamaan dengan yang akan penulis teliti terutama pada subjek penelitian yaitu remaja atau penulis tulis sebagai milenial. Namun kembali lagi

¹³ Bukhori et al., “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kuang Dalam Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir)”, (Laporan Penelitian-Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, 2018)

penelitian yang dilakukan Dr.K.A Bukhori, M.Hum dan Ummahatul Mutminiati ini lebih kepada *handphone* sedangkan penulis adalah *game*.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian, penulis menggunakan pendekatan metode kualitatif. Metode ini merupakan penelitian yang menganalisis fenomena – fenomena sesuai dengan situasi di lapangan.¹⁴ Penelitian ini lebih menekankan pada subjek dimana hasil atau data yang didapatkan merupakan asli dari subjek dan tidak keluar dari koridor pembahasan. Disisi lain landasan teori berperan sebagai pengolah data dari hasil analisis penulis terhadap subjek. Teknik pengambilan data ini menggunakan wawancara terhadap subjek yang diteliti.¹⁵

2. Data dan Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini akan penulis bagi menjadi dua jenis yang terdiri dari data primer dan data sekunder:

a. Data Primer

Data primer dapat didapatkan melalui sumber pertama sebagai bentuk wawancara terhadap subjek penelitian atau biasa disebut sebagai narasumber. Penulis mewawancarai dan subjek dengan wilayah cakupan Surabaya.

¹⁴ Pupu Saeful Rahmat, “*Penelitian Kualitatif*”, *Equilibrium*, Vol. 5, No. 9, (Januari-Juni 2009), hlm: 2

¹⁵ Muhammad Rijal Fadli, “*Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif*,” *Humanika* 21, no.1 (2021), hlm: 33 – 36

b. Data Sekunder

Data Sekunder menjadi pendukung dari data primer. Hal ini sebuah data penelitian tidak langsung yang berupa dokumen, buku, penelitian skripsi, jurnal, tesis, dan jurnal.¹⁶

3. Metode Pengumpulan Data

Penulis akan melakukan wawancara serta mendokumentasikan proses penelitian ini. Khususnya kepada penelitian kualitatif yang berkaitan dengan kehidupan sosial keagamaan pengumpulan data ini merupakan cara yang efektif dan akurat ketika penelitian dilakukan melalui pandangan subjek.¹⁷

Metode wawancara akan penulis lakukan dengan tatap muka kepada subjek penelitian sebagai bentuk pengumpulan data yang lebih mendalam bagi subjek yang mana akan ada kemungkinan untuk memiliki variabel yang berbeda dengan subjek lainnya.¹⁸

Terakhir adalah dokumentasi, metode ini penulis gunakan sebagai bentuk merangkul data-data yang telah dikumpul penulis. Hal ini tentu akan menjadi arsip bagi penulis dalam mengumpulkan data penelitian.¹⁹

¹⁶ Sugiyono, *“Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D”* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm: 145

¹⁷ Mita Rosaliza, *“Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif”*, *Jurnal Ilmu Budaya*, Vol. 11, No. 2, (Februari 2015), hlm: 71

¹⁸ Iryana et al., *“Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif”*, (Ekonomi Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong), hlm: 11

¹⁹ Nuning Indah Pratiwi, *“Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi”*, *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, Vol. 1, No. 2, (Agustus 2017), hlm: 212

4. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data menjadi tahap yang penulis lakukan dalam penelitian. Pada proses ini penulis akan menganalisis dan mengkaji data-data yang telah dikumpulkan melalui metode pengumpulan data sebelumnya. Penulis akan melakukan: Pertama mengelompokkan data sesuai dengan topik dan permasalahan yang akan penulis teliti. Kedua, data yang telah dikumpulkan pada proses pertama akan disusun kembali menjadi sebuah narasi yang akan memuat rangkaian informasi sesuai dengan topik penelitian. Ketiga, setelah narasi tersusun, maka penulis akan mengambil kesimpulan dari penelitian ini. Terakhir keempat, penulis akan memeriksa ulang hasil kesimpulan kepada subjek sebagai bentuk untuk menghindari kesalahan pada hasil wawancara dan kepada subjek yang telah penulis lakukan.²⁰

H. Sistematika Pembahasan

Penulis menyusun proses dalam pembuatan laporan ini agar menjadi karya tulis ilmiah yang rapi dan mudah dipahami, maka dari itu penulis membagi tahapan pada sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab satu yang merupakan pendahuluan meliputi latar belakang sebagai tema dan permasalahan yang membuat penulis tertarik mengangkatnya yang kemudian dilanjutkan rumusan masalah dan kegunaan penelitian.

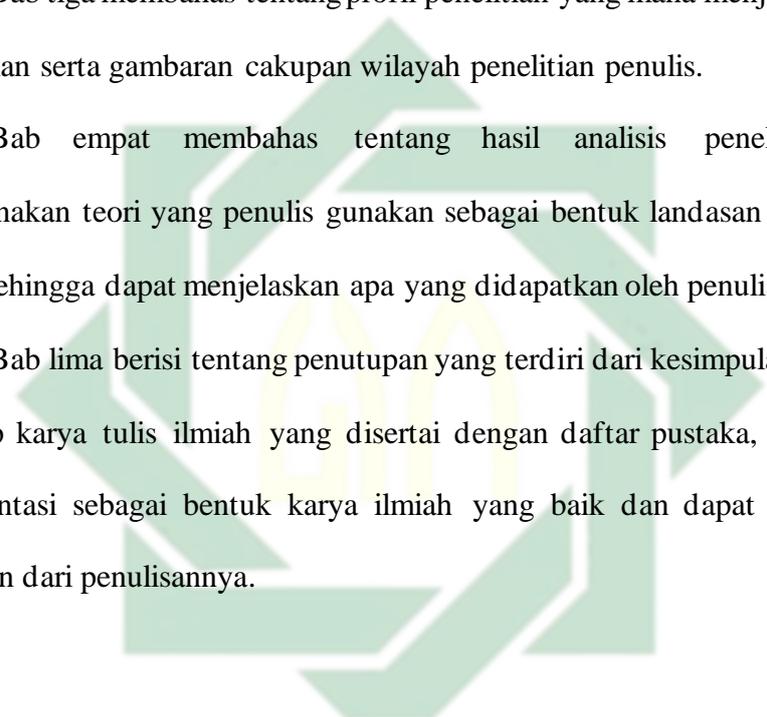
²⁰ Kunawi Basyir, “*Agama Sebagai Pranata Sosial (Studi Konstruksi Agama Terhadap Interaksi Sosial Antar Kelompok Etnis Masyarakat Urban di Kota Surabaya)*”, (Proposal Penelitian, 2019), hlm: 19

Bab dua membahas tentang teori yang menjadi dasar dari penelitian penulis terhadap Perilaku Keagamaan Milenial Atlet *E-Sport Mobile Legends* Melalui Perspektif Glock Dan Stark Di Surabaya., yang mana ini lebih mendalami pengaruh psikologi keagamaan subjek terhadap game.

Bab tiga membahas tentang profil penelitian yang mana menjelaskan subjek penelitian serta gambaran cakupan wilayah penelitian penulis.

Bab empat membahas tentang hasil analisis penelitian dengan menggunakan teori yang penulis gunakan sebagai bentuk landasan dari penulisan ilmiah sehingga dapat menjelaskan apa yang didapatkan oleh penulis.

Bab lima berisi tentang penutupan yang terdiri dari kesimpulan dari penulis terhadap karya tulis ilmiah yang disertai dengan daftar pustaka, lampiran, dan dokumentasi sebagai bentuk karya ilmiah yang baik dan dapat dipertanggung jawabkan dari penulisannya.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Keagamaan

1. Pengertian Keagamaan

Banyak sekali tokoh-tokoh yang menjelaskan tentang pengertian tentang keagamaan, disini penulis akan ambil beberapa tokoh yang sekiranya cocok dengan tema penelitian. Sidi Gazalba mendeskripsikan keagamaan menjadi beberapa pengertian: keagamaan sebagai kecondongan hati manusia, keagamaan sebagai hal-hal yang memuat segala hal dalam semesta, dan keagamaan adalah hakikat dari segala hal. Pengertian yang diberikan oleh Sidi Gazalba merupakan makna yang berbeda dengan makna pada umumnya, sebab itu keagamaan selalu dikaitkan dengan ketuhanan. Dengan hadirnya makna Tuhan, segala sesuatu yang sulit diselesaikan oleh manusia akan sangat mudah jika mengkaitkannya dengan Tuhan. Sebab itulah Tuhan merupakan bentuk yang mutlak bagi manusia untuk membentuk kepercayaan atas segala hal. Dengan menjalani segala perintahnya dan menjahui larangannya merupakan aturan keagamaan untuk mendapatkan pertolongan dari Tuhan.²¹

Sedangkan makna keagamaan bagi Drijarkara, keagamaan atau *religio* merupakan bahasa latin dari religi yang memiliki arti mengikat. Secara singkatnya agama adalah sebuah aturan atau kewajiban yang

²¹ Jala luddin, “*Psikologi Agama*”, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), hlm: 42

mengikat individu maupun kelompok untuk memberi batasan bagi sesama makhluk hidup dan alam sebagai bentuk dari perintah Tuhan.²²

Terakhir dari Glock dan Stark mendefinisikan keagamaan sebagai dimensi-dimensi pada tingkat keyakinan seorang pemeluknya. Tingkat-tingkat ini dilihat dari keyakinan, kekokohan, dan ketaatan seseorang dalam menjalankan kewajiban agamanya, atau sederhananya keagamaan diartikan sebagai keyakinan terhadap sebuah ajaran ketuhanan yang juga memberikan efek pada perilaku pemeluknya.²³

Mendalami tentang teori yang dijelaskan oleh Glock dan Stark, dimensi keagamaan terdiri dari 5 macam yaitu: keyakinan, praktik, pengalaman, pengetahuan, dan konsekuensi ajaran keagamaan:

1. Dimensi Keyakinan Keagamaan (*Religious belief*)

Belief atau keyakinan menjadi sebuah dasar seorang pemeluk agama dalam meyakini adanya ajaran keagamaannya yang mana hal ini bersifat dogmatik. Dimensi ini biasanya menggambarkan bagaimana kepercayaan percaya adanya sosok Tuhan, surga, dan neraka. Keyakinan tersebut yang akan membuat seorang pemeluk terpengaruhi secara batin maupun fisik yang mana akan mempengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-hari.²⁴

²² N.Drijarkara, "Percikan Filsafat", (Jakarta: PT. Pembangunan, 1978), hlm: 29

²³ Sungadi, "Pengaruh Religiusitas terhadap Kematangan Karier Pustakawan Kajian Empiris pada Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam di Daerah Istimewa Yogyakarta", Jurnal Perpustakaan, Vol 11, No. 1, (Juli 2020), hlm: 16

²⁴ Glock dan Stark, dalam Roland Robertson Sosiologi Of Religion, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, "Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis", (Jakarta: Rajawali, 1995), hlm: 259

2. Dimesnsi Praktik Keagamaan (*Religious practice*)

Practice atau pengalaman memiliki makna bagaimana seorang pemeluk agama akan melakukan kewajiban atau ajaran yang diberikan agamanya. Dimensi ini menjelaskan bagaimana ketaatan seorang pemeluk agama terhadap agama yang dianutnya.²⁵

3. Dimensi Pengalaman Keagamaan (*Religious experience*)

Experience atau pengalaman ini berkaitan dengan segala hal yang dirasakan oleh seorang pemeluk agama saat menjalankan aturan atau kewajiban agama yang dianutnya. Atau lebih jelasnya, apa yang dirasakan oleh pemeluk agama ketika menjalankan ritual keagamaannya, bagaimana perasaannya ketika berbuat dosa, atau segala perasaan yang pemeluk agama lakukan dengan aturan atau kewajiban ajarannya.²⁶

4. Dimensi Pengetahuan Keagamaan (*Religious knowledge*)

Knowledge atau pengetahuan merupakan gambaran dari seberapa dalam pengetahuan pemeluk agama dalam ajaran keagamaan yang dianutnya.²⁷

²⁵ Glock dan Stark, dalam Roland Robertson Sosiologi Of Religion, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, "Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis", hlm: 259

²⁶ Ibid, hlm: 259

²⁷ Ibid, hlm:260

5. Dimensi Konsekuensi Keagamaan (*Religious consequences*)

Consequences atau konsekuensi merupakan perilaku seorang pemeluk agama yang berasal dari ajaran keagamaan. Dimensi ini merupakan penerapan berkaitan dengan manusia dengan manusia lainnya atau di alam disekitarnya.²⁸

2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan

Faktor – faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan dibagi menjadi 2 kelompok, faktor internal dan faktor external:

1. Faktor Internal

a. Usia

Melalui buku Jalaluddin “*The Development of Religious on Children*” menjelaskan bahwa perilaku keagamaan seorang anak dapat di pengaruhi oleh usianya, semakin bertambahnya usia maka akan semakin kritis dalam pemikirannya juga yang mana akan menyebabkan perubahan perilaku keagamaannya.²⁹

b. Kepribadian

Kepribadian seseorang dapat terbentuk dengan dua unsur bawaan dan lingkungan. Kepribadian seringkali di sebut sebagai identitas diri seseorang, hal ini dapat dilihat bagaimana setiap orang memiliki kepribadian yang berbeda-

²⁸ Glock dan Stark, dalam Roland Robertson Sosiologi Of Religion, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, “*Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis*”, hlm: 260

²⁹ Djama luddin ancok et al., “*Psikologi Islami*”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm: 78

beda seiring dengan bagaimana respon dari lingkungan dan bawakan seorang tersebut. Hal itu juga dapat mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang.³⁰

c. Bawaan

Perilaku keagamaan juga dapat dipengaruhi oleh sikap bawaan seseorang. Sebagai contohnya sikap orang tua yang turun kepada anaknya.³¹

d. Kejiwaan

Sigmund Freud berpendapat penyakit kejiwaan disebabkan oleh adanya masalah yang dialami oleh manusia pada alam bawah sadarnya, tentu hal ini menjadi gejala mental yang tidak normal.³² Hal ini tentu berhubungan erat dengan perilaku kejiwaan seseorang, bagaimana kejiwaan seseorang bisa mengalami stress, tertekan, hingga gangguan berat ekstrem akan menjadi hambatan seseorang dalam berpikir secara rasional.³³

2. Faktor External

a. Keluarga

Keluarga adalah lingkaran dasar dari hidup seseorang, lingkungan sosial ini yang dikenal seorang anak ketika ia beranjak dewasa. Maka peran orang tua yang

³⁰ Djama luddin ancok et al., "*Psikologi Islami*", hlm: 78

³¹ Ibid, hlm:79

³² Ibid, hlm:79

³³ Ibid, hlm:79

memiliki peran penting dalam membimbing anak untuk menjadi kepribadian dan perilaku yang baik. Begitupun sebaliknya, ketika anak memiliki lingkungan keluarga yang kurang baik maka anak akan memiliki kecenderungan yang kurang baik yang salah satunya perilaku keagamaannya.³⁴

b. Lingkungan

Faktor lingkungan memiliki 2 bagiannya sendiri. Faktor pertama adalah lingkungan pendidikan. Tentu lembaga pendidikan memiliki andil yang besar dalam memberikan pandangan bagi seseorang. Faktor kedua adalah lingkungan masyarakat, faktor ini lebih menekan seseorang kepada aturan dan nilai-nilai yang sudah menjadi pengikat dalam sebuah lingkungan sosialnya.³⁵

Menambahi 2 faktor di atas, ada faktor – faktor lain yang juga dapat mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang, hal ini di bagi menjadi 4 bagian kelompok:

1. Faktor Sosial

Faktor ini merupakan segala bentuk dari bentuk sosial yang dapat mempengaruhi perilaku keagamaan sosial. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana seorang mendapatkan tingkah laku di lingkungan seseorang seperti pola asuh orang tua, kebiasaan

³⁴ Djamaaluddin Ancok et al., "Psikologi Islami", hlm: 79

³⁵ Ibid, hlm:79

atau tradisi sosial di lingkungannya, serta tekanan norma sosial yang menekan seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungannya.³⁶

2. Faktor Kehidupan

Faktor ini merupakan sumber keyakinan seseorang dari ketidakpuasan hasrat seseorang dalam kehidupan. Hal ini merupakan bentuk dari hasrat keselamatan, hasrat acamam akan kematian, hasrat kasih sayang, serta hasrat kebutuhan martabat dan harga diri.³⁷

3. Pengalaman

Faktor Pengalaman ini merupakan segala sesuatu yang telah dialami oleh seseorang dalam melakukan pengalaman keagamaan, yang akhirnya akan membentuk ekspresi dari keagamaan seseorang.³⁸

4. Intelektual

Faktor ini merupakan bagaimana cara berfikir seseorang dengan logikanya dalam menyikapi agama. Pembentukan sikap keagamaan ini banyak menjadi perdebatan yang menjadi asumsi rasional, hal ini dikarnakan informasi – informasi agama yang masuk kedalam seseorang terkadang dapat dirasakan berbeda oleh setiap individunya. Jika seseorang mendapatkan informasi

³⁶ Djamaaluddin ancok et al., "*Psikologi Islami*", hlm: 79

³⁷ Ibid, hlm:80

³⁸ Ibid, hlm:80

positif hal ini dapat memperkuat imannya begitupun informasi negatif bisa mendapatkan hal yang sebaliknya. Tapi informasi yang didapatkan belum tentu juga dapat di nilai sebagai hal yang positif ataupun negatif.³⁹

B. Milenial

1. Pengertian Milenial

Milenial atau generasi muda saat ini yang menjadi subjek penelitian dari penulis, ini biasanya disebut generasi Y atau secara demografis tercipta setelah generasi X. Jika dilihat dari tahun generasi milenial merupakan kelahiran seseorang yang terkelompok di tahun 1980-an atau awal abad ke-20, yang artinya di umur 20-42 tahunan saat penelitian ini ditulis.⁴⁰

Lahirnya istilah milenial berawal dari Wiliam Strauss dan Neil Howe melalui bukunya "*Millennials Rising: The Next Great Generation (2000)*" pada tahun 1987. Disisi lain terbit buku berjudul "*The Lucky Few: Between the Greatest Generation and the Baby Boom (2008)*" dengan Elwood Carlson penulisnya pada tahun 1982. Sedangkan menurut Karl Manheim mendefinisikan milenial melalui bukunya "*Generation Theory*" sebagai generasi orang-orang yang terlahir antara 1980-2000. Hal ini diambil melalui pandangan dengan adanya faktor geografis, budaya, sosial,

³⁹ Djameluddin ancok et al., "*Psikologi Islami*", hlm: 80

⁴⁰ Naldo et al., "*Studi Observasi terhadap Penggunaan Aplikasi LINE oleh Generasi Millenial*", Jurnal Sosial Humaniora, Vol. 1, No.1, (Juli-Desember 2018), hlm: 36

pendidikan, lingkungan, dan faktor-faktor lainya yang mempengaruhi angka kelahiran pada suatu generasi.⁴¹

2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Milenial

Menurut Notter dan Grant faktor-faktor yang dapat mempengaruhi generasi milenial, dibagi menjadi 4 macam:

1. Kelimpahan

Generasi milenial tumbuh bersama dengan perkembangan perekonomian, hal ini menyebabkan generasi milenial terbiasa dengan adanya kelimpahan materi di lingkungannya. Kelimpahan ini juga didukung oleh hadirnya peran internet yang menumbuhkan generasi milenial memiliki sikap yang kreatif namun rumit.⁴²

2. Keanekaragaman

Generasi milenial juga tumbuh ketika dunia mampu meyikapi perbedaan, hadirnya teknologi sangat membantu generasi milenial untuk mengakses lebih informasi yang belum mereka ketahui seperti suku, budaya, bahasa, tradisi, serta hal lainnya. Adanya keberagaman ini menjadi pengetahuan yang sangat penting bagi generasi milenial untuk memiliki rasa toleransi terhadap seseorang.⁴³

⁴¹ Novia Theresia Br. Sembiring, “*Gaya Hidup Generasi Millenial (Studi Kasus Pengunjung Cafe Live Music Holywings di Kota Medan)*”, (Skripsi-Universitas Sumatera Utara, 2020), hlm: 26

⁴² Muhammad Ilhamsyah, “*Primal Leadership dalam Perspektif Pegawai Millenial dan Pimpinan Perusahaan*”, (Tesis-Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2020), hlm: 23

⁴³ Ibid, hlm: 23

3. Internet Sosial

Generasi milenial tumbuh dan dewasa di tengah maraknya perkembangan teknologi dan tidak dapat terlepas dengan hadirnya internet. Kecepatan mendapatkan informasi merupakan hal yang wajar sehingga generasi milenial lebih bisa beradaptasi dengan adanya informasi yang didapatkan. Namun hal ini memiliki dampak yang dapat membuat generasi milenial memiliki kecenderungan saat tidak dapat sabar ketika dihadapkan dengan realitas dunia yang lamban atau ketika kecepatan internet menjadi penyakit untuk generasi milenial takut untuk ketinggalan informasi atau di sebut fomo "*fear of missing of*".⁴⁴

4. Peningkatan Status Anak

Peran orang tua juga tidak dapat dipisahkan bagaimana generasi milenial bisa tumbuh. Bersama dengan hadirnya teknologi, orang tua juga memiliki pandangan baru dalam mendidik penerus generasinya, semakin baik orang tua dalam mendidik anak akan semakin baik pengaruh perilaku anak.⁴⁵

⁴⁴ Muhammad Ilhamsyah, "*Primal Leadership dalam Perspektif Pegawai Millenial dan Pimpinan Perusahaan*", hlm: 24

⁴⁵ Ibid, hlm: 24

BAB III

PROFIL PENELITIAN

A. Geografis Kota Surabaya

Kota Surabaya berdiri pada tahun 1923, letak kota Surabaya yang terletak di antara $7^{\circ} 9' - 7^{\circ} 21'$ Lintang Selatan dan $112^{\circ} 36' - 112^{\circ} 57'$ Bujur Timur menjadikan Surabaya strategis dimana memiliki pelabuhan dan menjadi kota pusat jasa dan pusat perdagangan. Sebagian besar wilayah di Surabaya merupakan daratan rendah dengan ketinggian tiga sampai enam meter di atas permukaan laut, sedangkan wilayah setannya berupa perbukitan dengan ketinggian dua puluh hingga lima puluh meter di atas permukaan laut.⁴⁶ Dengan luas 52,087 ha atau 63,45% wilayah Surabaya merupakan daratan, sedangkan sisanya 36,55% merupakan wilayah laut 19,039 ha.⁴⁷

Secara administratif kota yang memiliki 163 kelurahan dan 31 kecamatan ini, terbagi menjadi 5 wilayah kota antara lain: Surabaya utara, Surabaya timur, Surabaya selatan, Surabaya barat, dan Surabaya pusat. Kota Surabaya juga dikelilingi oleh batas – batas wilayah di utaranya adalah selat Madura, timur adalah selat Madura, selatan adalah Kabupaten Sidoarjo, dan terakhir barat merupakan Kabupaten Gresik.⁴⁸

⁴⁶ Cipta Karya, "Profil Kota Surabaya", <https://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jatim/surabaya.pdf>, (Diakses pada 24 Oktober 2022).

⁴⁷ Ibid

⁴⁸ Ibid

Seperti yang penulis singgung di atas, kota Surabaya yang merupakan kota pesisir menjadi kota yang memiliki potensi besar untuk menjadi pusat jasa dan perdagangan akhirnya menjadi tempat yang memiliki banyak pemukiman dan persinggahan bagi para pendatang. Hal ini tentu menjadikan kota Surabaya memiliki beragam etnis dan budaya yang kaya, berbagai suku seperti Madura, Bali, Sunda, dan luar Jawa, hingga di luar Indonesia seperti China, Melayu, India, Arab dan Eropa. Para imigran yang singgah dan berdagang menjadikan beberapa imigran juga menetap, dengan menetapnya imigran tentu akan menciptakan kota Surabaya memiliki banyak keanekaragaman budaya.⁴⁹

Subaya yang juga merupakan kota di wilayah tropis tentu memiliki perubahan 2 musim, musim kemarau dan musim penghujan. Musim kemarau di Surabaya terjadi pada bulan Mei sampai bulan Oktober, sedangkan musim hujannya antara bulan November hingga bulan April. Dengan cerah hujan antara 172 mm, menjadikan kota Surabaya memiliki suhu yang relatif tinggi berkisar 25°C hingga 30°C. Surabaya juga banyak memiliki sungai, dengan sungai brantas yang bermuara ke arah Madura, sering menjadikan Surabaya berpotensi terkena banjir.⁵⁰

B. Demografis Kota Surabaya

1. Kependudukan

Sebagai pusat metropolitan di Jawa Timur, Surabaya memiliki kepadatan penduduk yang dijalankan dengan baik dari segala aspeknya.

Baik dari aspek sosial, ekonomi, pendidikan, maupun lainnya. Maka dari itu

⁴⁹Cipta Karya, "*Profil Kota Surabaya*", <https://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jatim/surabaya.pdf>, (Diakses pada 24 Oktober 2022).

⁵⁰ Ibid

Dukcapil (Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil) Kota Surabaya mencatat data kepadatan penduduk Surabaya di bagi menjadi dua berdasarkan jenis kelaminnya. 49,7% atau 1.568.9844 merupakan penduduk laki-laki dan 50,3% atau 1.588.412 merupakan penduduk perempuan. Dengan kecamatan Tambaksari yang menempati jumlah penduduk terbanyak sebanyak 239.289 jiwa dan disusul oleh kecamatan Sawahan 216.391 jiwa di posisi kedua.⁵¹

Setiap kurun waktu 5 tahun, angka kelahiran dan kematian di kota Surabaya mengalami naik dan turun, Dukcapil mencatat terdapat 31.225 dan 31.572 jumlah kelahiran pada tahun 2015 dan 2016. Sempat mengalami penurunan pada tahun 2017 dengan total kelahiran 30.814, sedangkan mengalami kenaikan kembali pada tahun 2018 dan 2019 dengan total 32.585 dan 33.238. Dan ditutup akhir tahun dengan kelahiran terbanyak 56.419 di tahun 2020.⁵²

Membahas kematian, Dukcapil kota Surabaya mencatat 17.803 dan 20.304 kematian pada tahun 2015 dan 2016. Kembali meningkat pada tahun 2017 dengan total 21.762 dan menurun pada 2018 dengan total 20.532. Pada tahun 2019 dan 2020, dunia yang dilanda oleh pandemi Covid-19 menjadikan kota Surabaya salah satu korbannya. Kematian yang meningkat secara signifikan ini memiliki total 22.370 dan 25.758 pada akhir tahunnya.⁵³

⁵¹ Pemkot Surabaya, “Penduduk”, <https://surabaya.go.id/id/berita/62369/statistik-sektoral-kota-surabay>, (Diakses pada 20 Oktober 2022).

⁵² Ibid

⁵³ Ibid

Tidak semua penduduk Surabaya merupakan warga asli Surabaya sendiri. Banyak sekali pendatang dari luar Surabaya sebagai bentuk pekerjaan dan menempuh pendidikan. Dukcapil mencatat 25.723 penduduk datang dari luar kota Surabaya pada tahun 2020.⁵⁴

Dukcapil Surabaya mengkatagorikan tidak hanya dengan kelamin namun juga mengkatagorikan dengan umur, bentuk statistiknya sebagai berikut:

Jumlah Penduduk Surabaya berdasarkan umur

Umur	Laki - Laki			Perempuan		
	2018	2019	2020	2018	2019	2020
0-4	107 999	107 043	106 096	103 565	102 663	101 785
5-9	108 635	107 536	106 192	104 265	103 436	102 441
10-14	99 068	98 976	98 710	95 176	95 048	94 735
15-19	109 179	108 479	108 057	118 953	118 284	117 814
20-24	143 705	144 661	145 046	147 072	147 358	147 368
25-29	136 143	137 343	138 428	134 994	135 581	136 003
30-34	126 616	125 978	125 760	127 371	126 098	125 530
35-39	117 794	116 992	115 853	119 940	119 206	117 878
40-44	106 362	105 843	105 416	108 880	108 846	108 898
45-49	95 144	95 379	95 330	101 417	101 564	101 506
50-54	85 490	86 854	87 930	93 475	94 898	96 000
55-59	70 803	72 281	73 813	77 440	79 841	82 107
60-64	50 433	52 247	53 836	49 876	52 420	54 715
65-69	33 810	35 742	37 547	32 170	33 603	35 425
70-74	18 348	19 089	20 109	20 406	20 853	21 331
75+	16 048	16 545	17 030	24 978	25 508	26 062
Total	1 425 577	1 430 988	1 435 153	1 459 978	1 465 207	1 469 598

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Surabaya data tahun 2018-2020

⁵⁴ Pemkot Surabaya, "Penduduk", <https://surabaya.go.id/id/berita/62369/statistik-sektoral-kota-surabay>, (Diakses pada 20 Oktober 2022).

Penulis yang memutuskan untuk mengambil pendapat Karl Manheim dengan generasi milenial pada tahun 1980-an hingga tahun 2000, yang mana umur generasi milenial sekitar 20 hingga 42 tahunan saat penelitian ini dilakukan. Terdapat sekitar 292.414 penduduk berumur 20-24 tahun, 274.431 penduduk yang berumur 25-29 tahun, 251.290 penduduk yang berumur 30-34 tahun, dan 233.731 penduduk yang berumur 35-39 tahun. Jika di total secara keseluruhan maka jumlah penduduk Surabaya yang termasuk dalam kelompok generasi milenial berdasarkan sensus penduduk 2020 yaitu kurang lebih sebanyak 1.051.866 jiwa.⁵⁵

2. Agama

Masuk kembali lebih dalam pada objek penelitian, Surabaya menjadi salah satu pusat penyebaran agama. Beberapa tempat ibadah menjadi sejarah bagi kota Surabaya sebagai contohnya masjid Sunan Ampel yang dibangun oleh Walisongo Sunan Ampel. Kota Surabaya yang penduduknya di dominasi oleh Islam juga hidup rukun bersama agama Katholik, Kristen Protestan, Hindu, Buddha, Konghuchu, dan juga kepercayaan lokal. Keanekaragaman ini saling menjaga kerukunan dengan rasa saling toleransi dan menghargai kepercayaan lain. Oleh sebab itu masyarakat Surabaya dapat hidup rukun dengan sebuah perbedaan etnis maupun agama, sebagai berikut adalah tabel Dukcapil Surabaya berdasarkan agamanya:

⁵⁵ Pemkot Surabaya, "Penduduk", <https://surabaya.go.id/id/berita/62369/statistik-sektoral-kota-surabay>, (Diakses pada 20 Oktober 2022).

Jumlah Penduduk Surabaya berdasarkan agama

Agama	Jumlah Penganut Agama		
	2017	2018	2019
Islam	2.619.094	2.641.003	2.701.588
Katholik	122.201	121.959	123.399
Kristen Protestan	278.933	278.063	280.862
Hindu	8.456	8.069	7.999
Buddha	45.449	44.864	44.792
Konghuchu	561	583	608
Penganut Kepercayaan	189	191	233

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Surabaya data tahun 2017-2019

Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa penganut agama yang ada di kota Surabaya berbeda-beda. Ada 2.701.588 penduduk yang memeluk agama Islam, 123.399 pemeluk agama Katholik, 280.862 pemeluk agama Kristen Protestan, 7.999 pemeluk agama Hindu, 44.792 pemeluk agama Buddha, 608 pemeluk agama Konghucu, dan 233 penduduk yang memeluk Penganut kepercayaan.⁵⁶

C. Mobile Legends

1. Pengertian *Game Mobile Legends*

Game yang di ambil dari kata bahasa inggris memiliki arti permainan. Sedangkan *game online* terdiri dari dua kata yaitu *game* dan *online* yang merupakan aktifitas permainan dengan menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah serta diakses melalui jaringan internet. Dan *game* juga tidak terbatas medianya oleh barang elektronik saja, hal ini bisa

⁵⁶ Pemkot Surabaya, "Penduduk", <https://surabaya.go.id/id/berita/62369/statistik-sektoral-kota-surabay>, (Diakses pada 20 Oktober 2022).

dilihat dari bagaimana perkembangan zaman melihat *game arcade* yang dapat dimainkan oleh dua orang dan di lokasi yang sama. Namun dengan seiring perkembangan zaman *game online* dapat dimainkan lebih dari satu orang hingga ratusan di waktu yang sama dan tempat yang berbeda-beda. Tidak lupa membahas tentang media, *game* juga memberikan layanan jasa *Online* yang dapat diakses melalui situs web.⁵⁷

Hadirnya *game online* ini berawal dari *networking computer* pada tahun 1970-an yang ditemukan oleh militan negara Amerika. Dengan jaringan yang diberi nama LAN (*Local Area Network*) merupakan media sebagai *game online* pertama kalinya. Hingga pada tahun 2000-an jaringan *game online* juga didukung melalui WWW (*World Wide Web*) yang diakses dengan menggunakan nirkabel.⁵⁸

Membahas lebih dalam kedalam subjek penelitian, seperti yang penulis jelaskan pada latar belakang *Mobile Legends* adalah *game* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Royal*) ini dapat dimainkan oleh 10 orang pemain dengan cara membaginya menjadi dua tim, dan pemain diwajibkan untuk memilih beraneka macam karakter yang biasa disebut “*hero*” dan memiliki tujuan untuk menghancurkan singgasana pemain musuh yang dikenal “*throne*”, dengan tim yang telah menghancurkan *throne* dapat dikatakan menang begitupun sebaliknya bagi tim yang *throne* nya dihancurkan dinyatakan kalah.⁵⁹

⁵⁷ John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: Grasindo, 2007), hlm: 92

⁵⁸ 3 Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), hlm: 3

⁵⁹ Lokananta Arbi Cristional, "*Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict: Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia*", hlm:3

2. Pengaruh *Game Mobile Legends*

Banyak yang berpendapat jika kehadiran *game online* di nilai negatif bagi para pemainnya. Namun *game online* juga membawa dampak positif, dampak positif ini antara lainnya adalah: Pertama, menurut Dr. Jo Bryce (kepala peneliti unit psikologi dan sains komputer di *university of central lancashire*) pemain *game online* biasanya memiliki konsentrasi yang tinggi, hal ini dapat dilihat bagaimana pemain bisa menyelesaikan tugas dalam *game*, teliti dengan peran *role* sebagai bentuk strategi mencapai kemenangan. Kedua, meningkatkan kemampuan berbahasa asing, kebanyakan *game online* yang beredar di menggunakan bahasa Inggris. Dengan ini pemain dapat memanfaatkan *game online* sebagai media belajar bahasa Inggris dengan mendengarkan, membaca, atau berinteraksi dengan pemain lain.⁶⁰ Ketiga, membantu untuk melatih kesabaran, beberapa *game online* didesain untuk dimainkan secara berulang-ulang sebagai bentuk proses untuk mencapai sesuatu. Jika dalam proses pemain mengalami kegagalan, secara tidak langsung pemain akan mengulang kembali prosesnya agar tercapai tujuannya. Keempat, menghilangkan stres, *game* yang memang memiliki arti permainan pasti menjadi media hiburan sebagai bentuk menghilangkan rasa penat dalam beraktifitas seharian. Kelima, *game* juga dapat menjadi sumber penghasilan bagi pemainnya, hal tersebut bisa dilihat ketika pemain menekuni *gamenya* bisa menjadi pemain handal yang

⁶⁰ Salim Agung, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar"

akan berlanjut ke dalam lomba *game* tersebut atau dengan memberikan jasa ke pemain lain didalam *game* tersebut.⁶¹

Namun tidak dapat dipungkiri, *game* juga banyak memberikan dampak negatif, antar lain adalah: Pertama, pemain dapat bertingkah laku kasar dan tidak sopan. Hal ini terjadi karna emosi pemain yang tidak terbendung di dalam *game* memicu sikap yang tidak baik seperti berkata kotor sebagai bentuk cemooh kepada pemain lain atau melampiasikan emosinya pada subjek tertentu sebagai bentuk ungkapan diluar kekecewaan pemain. Kedua, menurunnya tingkat kosenstrasi belajar, *game* yang terkadang hadir bagi segala kalangan pasti tidak lepas dari pelajar sebagai pemainnya. Pelajar yang sering bermain *game* terkadang lupa dengan kewajiban yang harus dilakukan seperti sekolah hingga beribadah. Keempat, *game* yang memiliki pengaruh hiburan terkadang menjadi candu bagi pemainnya. Pemain yang menjadi candu akan cenderung lupa dengan segala hal hingga lupa dengan kesehatannya, pemain yang candu kepada *game* cenderung mengurangi jam tidur mereka, telat untuk makan, dan kurangnya berolah raga menciptakan tubuh semakin mudah untuk terserang penyakit.⁶² Kelima, mengalami kerugian finansial, banyak *game* memberikan fitur "*purche*" atau membeli dalam *game*, entah itu berupa barang "*item*" untuk memberikan fitur lebih ataupun kosmetik "*skin*"

⁶¹ Salim Agung, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar"

⁶² Lokananta Arbi Cristional, "Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict: Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia", hlm: 20

untuk mempercantik karakter dalam *game*. Dengan harga yang terkadang masih bisa dijangkau, namun dengan hasrat untuk memuaskan terkadang pemain lupa telah banyak menghabiskan uangnya. Dan beberapa kasus ketika pemain tidak mempunyai uang untuk memenuhi kebutuhan dalam *game* akan memicu tindak kriminal sebagai contohnya adalah mencuri.⁶³

D. Profil Tim

Membahas tentang subjek, penulis menggunakan subjek Tim Indonesia Youth atau lebih dikenal IY merupakan *squad mobile E-Sport* asal Surabaya pada divisi *game Mobile Legends*. Pemilihan ini berdasarkan penulis karna subjek penelitian yang merupakan milenial dan sudah berkecimpung lama dalam *game Mobile Legends*. Berdiri sejak tahun 2019, Indonesia Youth telah memenangkan 3 pertandingan nasional, diantaranya Indomart cup, Campus cup, dan Kartika cup. Nama lain dari Indonesia Youth dalam Bahasa Indonesia adalah “pemuda Indonesia” dimana nama tim tersebut memiliki arti seperti halnya pemuda Indonesia dalam persatuan, persahabatan dan perjuangan dengan dipimpin JA dengan nick name game “*finding biches*”⁶⁴

JA menawarkan hadiah tambahan berupa uang bagi tim pemenang untuk merekrut tim pertamanya. Bivalve *E-sport* keluar sebagai pemenang pertama turnamen, diikuti oleh *Last Fighter* dan *Dambeldor*. Dengan demikian, *Bivalve E-Sport* sebagai pemenang utama diakuisisi oleh Indonesia Youth atau IY untuk

⁶³ Lokananta Arbi Cristional, "Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict: Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia", hlm: 20

⁶⁴ JA, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

menjadi bagian tim *Mobile Legends* yang saat ini dikelola oleh JA atau lebih dikenal *finding biches*.⁶⁵

Setelah menjuarai berbagai kejuaraan *Mobile Legends* nasional, tim Indonesia Youth semakin dikenal di kalangan penggemar *E-Sport*, khususnya *Mobile Legends*. Komposisi pemain tim seperti EMPIS, Scarecow, SAKAMAN, McQueen YaQueen, dan Khalesii, merupakan starter tim terkuat yang ada di squad Indonesia Youth saat ini.⁶⁶ Dengan *Basecamp* warung kopi Semoga Sukses yang berada di daerah Universitas Surabaya, mereka biasa melakukan *sparing* dengan tim lainnya.

E. Profil Pemain

JA, merupakan seorang laki - laki dan beragama Kristen Protestan dengan umur 22 tahun dan bertempat tinggal di Pakis gg II no 48, Surabaya. sebagai ketua Indonesia Youth divisi *E-Sport Mobile Legends*. Kesibukannya sebagai mahasiswa Universitas Airlangga jurusan teknik sipil dan *freelancer event* cukup untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. JA mulai bermain *Mobile Legends* dari awal *game* ini terbit di Indonesia. Hobi terhadap *game moba* yang berawal dari sekolah menengah awal dengan media computer lalu berpindah pada *smartphone*, karna bagi JA bermain di *smartphone* bisa lebih leluasa dimainkan dimana saja dan kapan saja. Dan *game* yang dimainkanpun memiliki permainan lebih cepat dibandingkan

⁶⁵ JA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁶⁶ Ibid

dengan computer. Lama waktu bermain JA adalah sekitar 3-4 jam/hari, dan biasa bermain ketika malam hari.⁶⁷

JO, yang beragama Islam dan berkelamin laki - laki memiliki umur yang sama dengan JA dan bertempat tinggal di Jl Pakis Tirtosari 6/35, Surabaya dan kesibukan sebagai *freelancer*. JO yang berhenti menempu pendidikan kuliahnya lebih memilih berkerja untuk menunjang kehidupannya. Mulai mengenal *game Mobile Legends* berawal ketika *game* ini ramai di media sosial dan bermain sebagai pelepas penat. Namun seiring waktu JO yg merasa permainannya cukup bagus juga ingin mencoba melanjutkan hobinya ini ke jenjang yang lebih tinggi dengan lama bermain sekitar 4-5 jam/hari pada malam hari.⁶⁸

AVB, beragama Islam berumur 22 tahun dengan kelamin laki – laki dan bertempat tinggal di Jl Parmosusastro Lesti no 5, Surabaya. Kesibukannya sebagian mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional (UPN) di jurusan Hukum Internasional. Mengetahui *Mobile Legends* dari teman-teman sekolah menengah atas, AVB yang terkadang melihat *game* sebagai menambah uang sakunya, ia mencoba untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. AVB biasa bermain sekitar 3-4 jam/harinya.⁶⁹

SNR yang juga beragama Islam dan berkelamin laki – laki, dengan umur 23 tahun dan bertempat tinggal di Dukuh Pakis III / 12 B, Surabaya. Memiliki kesibukan kuliah di Universitas Wijaya Kusuma jurusan Manajemen. Jurusan yang

⁶⁷ JA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁶⁸ JO, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁶⁹ AVB, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

ia pilih sebagai bentuk pelarian dari sang ibu yang menjadi dosen di Universitas yang sama dengan jurusan Hukum. Mengenal *game Mobile Legends* berawal dari hal yang sama dilakukan oleh JA. Bagi SNR *game* yang dimainkan di *smartphone* memiliki fitur yang mudah dipahami dan cepat mudah dikuasai dengan waktu yang singkat. SNR biasa bermain untuk mengisi waktu luang yang kira-kira di gabungkan menghabiskan waktu bermain 2-3 jam/hari ⁷⁰

MA yang berkelamin laki - laki, beragama Islam berumur 23 tahun dan bertempat tinggal di Banyu Urip Wetan v/52, Surabaya. Memiliki kesibukan sebagai mahasiswa Universitas Adibuwana jurusan Teknik Industri. Mengenal *game Mobile Legends* juga sama seperti JO, ingin meneruskan kejenjang yang lebih tinggi karna bagi MA bermain *game* suatu hal yang tidak membosankan. MA juga biasa bermain hingga 2-3 jam/hari pada malam hari sebagai waktu kosong.⁷¹

BA, dengan agama Katholik yang berumur 22 tahun memiliki kelamin sebagai laki – laki dan bertempat tinggal di Dukuh Kupang gang lebar 92 b, Surabaya. Memiliki kesibukan menempuh kuliah magisternya di Universitas Negeri Surabaya jurusan musik. Mengenal *game Mobile Legends* berawal dari ajakan tetangganya. Dan ingin melanjutkan ke tahap yang lebih tinggi untuk mencari pengalaman hingga biasa berlatih 2-3 jam/harinya.⁷²

MJU, yang berkelamin laki – laki dan beragama Islam dengan umur 22 tahun. Memiliki tempat tinggal di Ketintang Sekatan II no 2, Surabaya kesibukan

⁷⁰ SNR, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁷¹ MA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁷² BA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

kuliah dan berkerja lepas, menjadi mahasiswa Universitas Terbuka dan berkerja sebagai SPV (*Supervisor*) di perusahaan *import* dan *export* yang berlokasi di perak. Mengenal *game Mobile Legends* sebagai pelepas penat dan sebagai menambah uang saku karna bagi MJU bermain *game* merupakan hobinya. MJU biasa bermain sebagai pengisi waktu longgarnya, yang jika dirata sekitar 3-4 jam/hari.⁷³

NIF yang seorang laki - laki, beragama Islam dan berumur 22 tahun. Memiliki tempat tinggal di Jambangan Indah IV, Surabaya, dengan kesibukanya sebagai mahasiswa di Universitas Pembangunan Nasional (UPN) di jurusan Arsitek, NIF juga merupakan teman dekat dari AVB karna satu Universitas juga berkerja sebagai Arsitek. Awal mengenal *game Mobile Legends* dari ajak AVB untuk bermain bersamanya. NIF biasa bermain di waktu malam dan menghabiskan waktu sekitar 2-3 jam/ hari untuk bermain.⁷⁴

FNR, berkelamin laki – laki yang beragama Islam berumur 22 tahun. Bertempat tinggal di Jl Tenggilis Barat III no 34, Surabaya memiliki kesibukan sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (UINSA) jurusan Pendidikan Ipa di fakultas Tarbiyah. FNR yang ditinggal seorang ayah menjadikan *game Mobile Legends* sebagai menambah uang saku agar tidak memberatkan sang ibu. Dan pada saat ini Nafis telah meluluskan kuliahnya dan ingin lanjut berkerja. FNR biasa bermain ketika waktu kosong yang jika di rata 2-3 jam/hari.⁷⁵

⁷³ MJU, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁷⁴ NIF, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁷⁵ FNR, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

NAF, yang beragama Islam dan satu – satunya subjek penelitian perempuan yang penulis teliti ini berumur 21 tahun. Bertempat tinggal di Jl Jagalan II, Surabaya, memiliki kesibukan sebagai mahasiswa di Universitas Bhayangkara. Mengenal *game Mobile Legends* karna ajakan sang pacar AVB, NAF biasa menjadi pemain tambahan bagi *squad* yang di pimpin oleh JA. NAF yang menjadi pemain cadangan ini biasa bermain 1-2 jam/harinya.⁷⁶



⁷⁶ NAF, *Wawancara*, Nay Caffe, 20 November 2022

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Pandangan Glock Dan Stark Terhadap Perilaku Keagamaan Milenial Atlet *E-Sport Mobile Legends*

Sama seperti yang penulis singgung dalam kajian teori, Glock dan Stark mendefinisikan keagamaan sebagai dimensi tingkat keyakinan seorang pemeluknya. Tingkat-tingkat ini dilihat dari dimensi keagamaan terdiri dari 5 macam yaitu: keyakinan, praktik, pengalaman, pengetahuan, dan konsekuensi ajaran keagamaan.

1. Dimensi keyakinan keagamaan (*Religious belief*)

Belief atau keyakinan menjadi sebuah dasar seorang pemeluk agama dalam meyakini adanya ajaran keagamaannya yang mana hal ini bersifat dogmatik. Dimensi ini biasanya penggambaran bagaimana kepercayaan percaya adanya sosok Tuhan, surga, dan neraka. Keyakinan tersebut yang akan membuat seorang pemeluk terpengaruhi secara batin maupun fisik yang mana akan mempengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-hari.⁷⁷

⁷⁷ Glock dan Stark, dalam Roland Robertson Sosiologi Of Religion, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, "Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis", hlm: 259

2. Dimensi praktik keagamaan (*Religious practice*)

Practice atau pengalaman memiliki makna bagaimana seorang pemeluk agama akan melakukan kewajiban atau ajaran yang diberikan agamanya. Dimensi ini menjelaskan bagaimana ketaatan seorang pemeluk agama terhadap agama yang dianutnya.⁷⁸

3. Dimensi pengalaman keagamaan (*Religious experience*)

Experience atau pengalaman ini berkaitan dengan segala hal yang dirasakan oleh seorang pemeluk agama saat menjalankan aturan atau kewajiban agama yang dianutnya. Atau lebih jelasnya, apa yang dirasakan oleh pemeluk agama ketika menjalankan ritual keagamaannya, bagaimana perasaannya ketika berbuat dosa, atau segala perasaan yang pemeluk agama lakukan dengan aturan atau kewajiban ajarannya.⁷⁹

4. Dimensi pengetahuan keagamaan (*Religious knowledge*)

Knowledge atau pengetahuan merupakan gambaran dari seberapa dalam pengetahuan pemeluk agama dalam ajaran keagamaan yang dianutnya.⁸⁰

5. Dimensi konsekuensi keagamaan (*Religious consequences*)

Consequences atau konsekuensi merupakan perilaku seorang pemeluk agama yang berasal dari ajaran keagamaan. Dimensi ini

⁷⁸ Glock dan Stark, dalam Roland Robertson Sosiologi Of Religion, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, "Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis", hlm: 259

⁷⁹ Ibid, hlm:260

⁸⁰ Ibid, hlm:260

merupakan penerapan berkaitan dengan manusia dengan manusia lainnya atau di alam disekitarnya.⁸¹

Agar penelitian penulis tidak melebar, maka penulis mengembangkan pertanyaan – pertanyaan yang akan penulis gunakan dalam mencari data melalui wawancara, terdiri dari 5 dimensi sesuai dengan pandangan Glock dan Stark sebagai dasar dari pertanyaan yang penulis gunakan saat wawancara, dengan bentuk sebagai berikut:

1. Dimensi Keyakinan Keagamaan

Membahas lebih dalam dari dimensi pertama dari Glock dan Stark, pertanyaan terkait dimensi keyakinan menghasilkan banyak jawaban dari subjek penelitian. milenial yang lahir di kota Surabaya dengan segala fasilitas teknologi dan informasi yang banyak tetap mendapatkan dogma – dogma keagamaan yang dapat mempengaruhi perilaku keagamaan milenial, entah dari seorang guru atau orang tua selalu memberikan bagaimana menyakini sebuah agama maupun dari media sosial.

“Buat aku mas, 3 hal tersebut nyata adanya, karena waktu kecil saya dijari kalau kita harus percaya sama yang ada di dalam Al-Qur’an”⁸²

⁸¹ Glock dan Stark, dalam Roland Robertson Sosiologi Of Religion, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, “Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis”, hlm: 260

⁸² AVB, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

“Haduuuh, hmm kalo yang aku pelajari di pondok dulu mas, yaa Tuhan, surga, sama neraka itu ada gara-gara dilejaskan di AL-Quran”⁸³

Pernyataan dari AVB dan NAF ini menunjukkan pengetahuan keagamaan yang ia dapat banyak didapatkan dari sosok guru yang mengajarnya. Dengan memberikan gambaran – gambaran akan Tuhan, surga, dan neraka ini menciptakan milenial percaya dan yakin adanya.

“Gimana ya mas? Di agamaku kristen, Tuhan itu dijelaskan sebagai juru selamat buat umatnya. Jadi aku menyakini Tuhan Yesus yang akan nyelametin aku waktu kiamat. Kalo membahas Surga, Surga itu digambarkan tempat yang damai sebagai penghargaan gegara sudah mentaati perintah tuhan. Kalo Neraka ya tempat buat orang yang sering berbuat dosa. Trus gimana cara meyakinininya? Saya belum ngerti rasanya mati mas. Hahaha”⁸⁴

“Tuhan, Surga, Neraka itu ada trus aku yakin ada mas, tapi kalo ditanya dimana saya enggak tau cuman digambarkan di kitab mas”⁸⁵

Namun pernyataan JA dan JO juga menunjukkan terkadang milenial juga memiliki keaguan terhadap sesuatu hal yang bersifat dogmatik. Tetapi mereka berusaha untuk mengembalikan keyakinan tersebut karena merasa dirinya adalah seorang umat beragama,

⁸³ NAF, *Wawancara*, Nay Caffe, 20 November 2022

⁸⁴ JA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁸⁵ JO, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

keyakinan-keyakinan seperti itu telah ada di dalam ajaran agama dan harus diyakini oleh seluruh penganutnya.

“Di agamaku Islam yang aku imani itu percaya adanya surga, neraka. Karena dengan mengimani itu aku juga menyakini Tuhan itu ada”⁸⁶

2. Dimensi Praktik Keagamaan

Setiap umat beragama memiliki kewajiban-kewajiban yang harus dijalankan sesuai dengan syariat yang ada di dalam agamanya, salah satunya adalah praktik keagamaan. Ibnu Taimiyah mengungkapkan bahwa ruang lingkup ibadah di dalam Islam meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan cinta dan kerelaan kepada Allah, baik itu dalam perkataan maupun perbuatan, lahir maupun batin, yang dalam hal ini meliputi kewajiban untuk melakukan salat, puasa, zakat, haji, dan juga melakukan segala perbuatan terpuji.⁸⁷

Menjalankan kewajiban beribadah pada umumnya juga diajarkan oleh orang tua sejak anak masih berusia dini. Hal ini agar sang anak dapat menjadi terbiasa dalam menjalankan praktik ibadahnya. Meskipun telah mulai dibiasakan melakukan kewajiban sejak berusia dini, namun kewajiban-kewajiban yang dilakukan oleh milenial tetap meliki ketaantan yang berbeda – beda.

⁸⁶ FNR, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁸⁷ Bayu Satria Pratama, *“Religiusitas Pekerja Seks Komersial”*, (Skripsi-Universitas Semarang 2019), hlm: 11

“Jalan mas, sholat 5 waktu, cuman ya kadang lupa”⁸⁸

“Ada bolong’e, cuman gegara tabrakan sama waktu aktivitas seh mas”⁸⁹

Pernyataan JO dan MA menunjukkan hal jika milenial dapat lupa atau tidak memiliki waktu karna bertabrakan dengan aktifitas lainnya, tapi juga tidak bisa dipukul rata jika ada milenial yang tetap melakukan kewajiban keagamaan.

“Sampek sekarang seh, masih Alhamdulillah. Sholat, puasa, zakat, sedekah, ngebantu orang lain. Pokok enggak ngelakui praktik yang menyimpang dari ajaran Islam kek dukun mas, gus samsudin”⁹⁰

“Eee, sholat gara-gara udah kebiasaan dari kecil aja. Kalo enggak sholat kek gimana gitu”⁹¹

Pernyataan MJU dan NAF menunjukkan jika milenial mengingat tanggung jawab mereka dalam melakukan praktik keagamaan, dan tau apa konsekuensi ketika tidak melakukannya atau menyebrang dari aturan agama. Namun disisi lain juga ada milenial yang melakukan praktik keagamaan, tapi tidak untuk meresapi makna dari praktik itu.

“Ibadahku sekali mas, mosok yo bolong. Tapi pas aku di gereja ngunu ya pupuk bawang mas”⁹²

⁸⁸ JO, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁸⁹ MA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁹⁰ MJU, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁹¹ NAF, *Wawancara*, Nay Caffé, 20 November 2022

⁹² JA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

“Tentu, namun sebagai manusia yg naif yg selalu terlibat dalam dosa, saya masih terlalu banyak kekurangan”⁹³

JA dan BA menjadi gambaran milenial yang masih mengingat dengan kewajiban praktik keagamaan mereka, namun kurang dalam menghayati nilai dari praktik tersebut. Pada dasarnya menjalankan praktik ibadah juga merupakan sebuah tanggung jawab personal dan hal ini juga tergantung bagaimana mereka menjalankan tanggung jawab mereka.

3. Dimesnsi Pengalaman Keagamaan

Pengalaman keagamaan adalah sebuah aspek batiniah yang berhubungan antara manusia dan pikirannya dengan Tuhan. Pengalaman keagamaan pada dasarnya hanya dapat diperoleh manusia yang mengerjakan ajaran agamanya. Pengalaman keagamaan sendiri akan sulit diperoleh dan dipahami oleh orang yang tidak mengerjakan ajaran agamanya.⁹⁴

Sebagai umat beragama, milenial tentu pernah memperoleh pengalaman keagamaan. Pengalaman keagamaan yang diperoleh seseorang pada dasarnya berupa rangkaian kejadian yang berkaitan dengan keagamaan seseorang yang dialami berbeda-beda, maka dari itu milenial juga memiliki kesan yang berbeda pada agamanya sendiri.

⁹³ BA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁹⁴ Bayu Satria Pratama, *“Religiusitas Pekerja Seks Komersial”*, hlm: 12

“Hmm. Yaa Nyaman aja gitu mas di hati, ya kalo enggak ngelakuin kewajiban ya kek tadi gitu rasanya enggak enak mas di hati”⁹⁵

Pernyataan NAF memberikan dirinya keraguan pada hati ketika ia tidak menjalankan kewajiban keagamaannya, keraguan ini biasanya dijawab dengan mencari - cari alasan agar kembali yakin pada dirinya. Tidak hanya tentang ajaran keagamaan, namun hadirnya sebuah keberbedaan juga dapat mempengaruhi pengalaman keagamaan.

“Di agama Kristen, perasaan pribadiku ya tenang aja mas, kadang namanya minoritas mas paham lah. Haha”⁹⁶

Faktor external seperti lingkungan juga dapat mempengaruhi jika disesuaikan dengan pernyataan JA. Sebuah keberbedaan terkadang menjadi sebuah masalah yang kompleks untuk diselesaikan dan dapat mempengaruhi perilaku akan rasa toleran.

4. Dimensi Pengetahuan Keagamaan

Melihat dari definisi, pengetahuan merupakan kemampuan dalam mengingat atau menerapkan materi, terutama dalam pembahasan kali ini pengetahuan keagamaan. Pengetahuan keagamaan yang biasa berisi aturan – aturan dan nilai – nilai yang membatasi pemeluknya. Sedangkan sebagai mana harusnya milenial yang lahir dengan segala macam perkembangan dunia, media informasi seharusnya sangat

⁹⁵ NAF, *Wawancara*, Nay Caffe, 20 November 2022

⁹⁶ JA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

membantu. Banyak sekali asumsi bahwa generasi milenial sekarang ini tidak banyak mengenai agama, melainkan belajar agama cuman sekedar ilmu dasarnya saja.

“Paham secara umum aja, Aku enggak mempelajarinya lebih dalam”⁹⁷

“Aku cukup ngerti/paham dengan ajaran islam, tapi enggak begitu mendalami ajaran agama islam cuman sebatas dasarnya aja”⁹⁸

“Enggak begitu paham dengan semua ajaran tapi memegang pedoman sama agama islam, trus aku tambahin dikit ya mas pengalamanku yang buat aku jadi bingung, katanya ajaran agama itu mempermudah tapi kenapa beberapa itu mempersulit. haha”⁹⁹

Dari pernyataan AVB, MJU, dan FNR, milenial hanya ingin mempelajari dasar karna bagi mereka mempelajari agama semakin dalam akan membuat mereka menjadi gelisa akan terkait nilai – nilai agamanya. Tapi juga tidak bisa dipukul rata, ada juga beberapa milenial yang mengerti tentang agamanya.

⁹⁷ AVB, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁹⁸ MJU, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

⁹⁹ FNR, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

“ Hmm. Yang di ajarin guruku dulu enggak boleh ngerasa puas mas, jadi harus belajar trus. Trus ajaran Islam emang banyak jadi aku ngikut apa yang di ajarin guruku aja ”¹⁰⁰

Peran guru sebagai pembimbing juga merupakan hal yang penting dalam memberikan informasi bagi muridnya. Hal ini tentu akan banyak mempengaruhi generasi ke generasi selanjutnya.

5. Dimensi Konsekuensi Keagamaan

Ajaran agama yang dijalani di kehidupan sehari – hari milenial tentu akan membawa pengaruh bagi diri sendiri atau orang di sekitarnya. Karna dimensi ini dapat terwujud sebagai bentuk perilaku – perilaku yang dilakukan oleh pemeluknya yang termotivasi oleh ajaran – ajaran agama.¹⁰¹

“Gimana ya? Aku seneng misal aku terlahir di keluarga Islam, bersyukur lah. Tapi ya sering ngeganggu perintah kek meminum alkohol mas.. haha ”¹⁰²

“Untuk kendala sendiri menurutku enggak ada seh mas, kalo ada ya artinya kendaladi hati belum ikhlas aja ”¹⁰³

“Sampek sekarang banyak dari kewajiban yang baik buatku, jadi enggak ada kendala ”¹⁰⁴

¹⁰⁰ NAF, Wawancara, Nay Caffe, 20 November 2022

¹⁰¹ Glock dan Stark, dalam Roland Robertson Sosiologi Of Religion, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, “Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis”, hlm: 259

¹⁰² JO, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹⁰³ SNR, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹⁰⁴ NIF, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

*“Alhamdulillah enggak mas, saya nyaman jadi muslim”*¹⁰⁵

Banyak dari milenial, merasa tidak terbebani ketika menganut sebuah agama, hadirnya agama membuat milenial merasa nyaman di hati. Namun terkadang hal ini terjadi sebaliknya bagi minoritas, ada beberapa bentuk yang kurang nyaman bagi mereka seperti pengakuan JA.

*“Saya sebagai Kristen damai tenang aja di hati, kalo bahas kendala, ya dalam setiap agamaku rasanya cukup sama ya, minoritas haha”*¹⁰⁶

B. Pengaruh *Game Mobile Legends* Bagi Milenial Atlet *E-Sport Mobile Legends*

Seperti yang penulis singgung sebelumnya, *game* merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan sebagai sarana hiburan dengan berbagai aturannya sehingga terdapat yang menang dan yang kalah. Sedangkan *game online* adalah permainan yang cara bermainnya dengan pemain menggunakan jaringan internet sebagai penghubung ke dalam *server game* dengan melalui komputer atau *Smartphone*.¹⁰⁷ Dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, juga mengembangkan *game* yang semakin dapat dinikmati oleh pemainnya. Hal ini terkadang berdampak bagi perilaku pemainnya.

¹⁰⁵ NAF, *Wawancara*, Nay Caffe, 20 November 2022

¹⁰⁶ JA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹⁰⁷ Asmaul Islamiah, *“Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja Di Menganti Gresik”*

Subjek penelitian penulis yang memiliki rata – rata bermain 2-3 jam banyak memiliki pengaruh bagi milenial, antara itu positif dan negatif. Dampak ini tentu akan mempengaruhi perilaku keagamaan pemain seperti efek candu, berkata kasar, dan lupa waktu.

“Dari player yang kurang sportif jadi seringnya berkata kasar. Trus ya candu, tapi untungnya yaa aku juga sadar umur mas ngerti kadang butuh kerja, penghasilan dari game enggak seberapa menjanjikan ”¹⁰⁸

“Lupa waktu kalo main Mobile Legends kalau kalah main trus sampek menang biar tidur nyenyak gitu lo mas ”¹⁰⁹

“Lupa waktu aja sih mas, kadang main sebentar tau-taunya udah lama”¹¹⁰

Hasil wawancara penulis terhadap subjek banyak yang mengaku jika bermain *game* dapat membuat pemainnya lupa tentang waktu, hal ini sangat ditakutkan jika milenial sangat mudah melupakan kewajiban agamanya karna sebuah *game*. Berkata kasar yang juga menjadi dampak karna pemain tidak mendapatkan ekspektasi yang sesuai dengan pemain juga menjadi pengaruh yang buruk bagi milenial. Dan terakhir seperti yang JO dan FNR, *game* juga membawa pengaruh candu bagi pemain dengan rasa tidak puas terhadap pencapaian pemain sehingga pemain akan bermain trus sehingga mempengaruhi perilakunya.

¹⁰⁸ JO, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹⁰⁹ FNR, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹¹⁰ NAF, *Wawancara*, Nay Caffe, 20 November 2022

*“Lupa waktu, boros uang, kebiasaan toxic/ngomong kotor, menunda-nunda waktu, menimbulkan konflik dengan orang tua atau pacar”*¹¹¹

*“Sulit menjaga lisan trus kadang ya buat mata sakit”*¹¹²

*“Kebanyakan begadang, lupa waktu”*¹¹³

*“Sering sakit mata”*¹¹⁴

*“Resiko kesehatan mata”*¹¹⁵

Tidak hanya itu dampak *game* juga berpengaruh buruk pada kesehatan dan sosial milenial. Seperti tanggapan JA, *game* yang berawal hiburan membuat lupa waktu sehingga akan menunda – nunda waktu yang mana seharusnya JA melakukan aktifitas penting lainnya, uang yang seharusnya digunakan sesuatu yang bermanfaat habis digunakan ke dalam *game* sebagai fitur – fitur tambahannya, dan dapat menimbulkan konflik terhadap orang tua dan pacar sebagai pengaruh buruk sebelumnya. Dari pengakuan milenial lainnya, *game* dapat mengurangi kesehatan pada mata, seringnya menatap layar *smartphone* dapat menjadikan penggunanya rabun atau kurang jelasnya dalam penglihatan. Dan terakhir adalah dampak jika *game* membuat milenial kurang beristirahat, milenial yang banyak bermain ketika malam hari sebagai waktu dimana mereka sudah tidak beraktivitas kuliah atau

¹¹¹ JA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹¹² AVB, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹¹³ MA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹¹⁴ MJU, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹¹⁵ NIF, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

berkerja tapi dihabiskan dengan bergadang dengan bermain *game* yang mana tentu juga mempengaruhi buruk bagi tubuh milenial.

Namun kehadiran *game* juga tidak selalu membawa pengaruh buruk bagi milenial. Milenial yang menjadi subjek penelitian penulis yang merupakan pemain *game* tahap yang lebih tinggi seperti *E-Sport* juga menunjukkan pengaruh atau dampak positif dengan bermain *game*.

*”Melatih kekompakan, melatih kefokuskan, melatih mental, melatih ingatan, media belajar bahasa inggris, melatih komunikasi, melatih kesabaran. tempat melampiaskan diri di kala sedang berantakan hahaha”*¹¹⁶

*“Menambah teman online, menumbuhkan rasa percaya diri, menumbuhkan mental yang kuat”*¹¹⁷

Seperti tanggapan JA dan MA, bermain *game* dapat menjadi dampak positif dilihat dari bagaimana dengan bermain *game* bisa menjadi pembantu peranan dalam bidang sosial dengan komunikasi dengan pemain lainnya. Karna banyak dari pendiri atau distributor *game* berasal dari luar Indonesia sehingga menggunakan bahasa universal yaitu bahasa Inggris, *game* dapat memberikan milenial ruang baru untuk belajar bahasa asing. Terakhir *game* juga dapat melatih mental, bagi milenial *game* dapat mengajarkan untuk tidak mudah menyerah dalam meraih sesuatu.

¹¹⁶ JA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹¹⁷ MA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

“Yaa ngilangkan stress, trus kadang aku buka jasa gitu di Mobile Legends jadi dapet uang”¹¹⁸

Namun sebagai milenial yang mendalami *game*, *game* juga bisa menjadi sarana untuk mendapatkan uang. Dengan mengikuti perlombaan atau seperti tanggapan MJU membuka jasa dalam *game*.

Dua dampak tersebut menjadi polemik bagi kaum milenial yang mana *game* menjadi pedang bermata dua. Dikala *game* menjadi media positif hiburan namun juga dapat menjadi media negatif dengan rasa candu atau dampak buruk lainnya.

“Sebelum mengenal Mobile Legend, hendaklah memperkuat iman terlebih dahulu. supaya ketika bermain Mobile Legend, iman kita tetap kuat dan tidak lupa dengan agama. sebelum main mending do’a dulu. biar nggak afk, kasian teamnya”¹¹⁹

“Mending di hapus saja game nya jika sadar kalo kita lebih mementingkan game dari pada kewajiban kita karena punya agama”¹²⁰

Seperti tanggapan JA *game* yang dapat menjadi pedang bermata dua hendaklah memperkuat iman sebagai bentuk untuk pemain tidak lupa dengan kewajiban yang lebih penting seperti menjalankan perintah beragama atau mengikuti saran dari MJU jika *game* memang membuat milenial lupa dengan kewajiban beragamanya.

¹¹⁸ MJU, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹¹⁹ JA, *Wawancara*, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

¹²⁰ Ibid

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pembahasan mengenai “Perilaku Keagamaan Milenial Atlet *E-Sport Mobile Legends* Melalui Perspektif Glock Dan Stark Di Surabaya” dapat diambil dari jawaban rumusan masalah:

1. Melalui pandangan Glock dan Stark tentang bagaimana perilaku keagamaan bisa dilihat dari lima dimensi, dan penulis menyimpulkan sebagai berikut:
 - a. Dalam dimensi keyakinan keagamaan (*religious belief*), milenial di Kota Surabaya memiliki keyakinan terhadap ajaran agama yang bersifat dogmatik. Meskipun terkadang mereka merasa ragu akan hal-hal yang bersifat dogmatik, namun mereka berusaha untuk menghilangkan keraguan tersebut karena mereka sadar bahwa hal-hal yang bersifat dogmatik termasuk dalam ajaran yang harus diyakini oleh setiap penganutnya.
 - b. Dalam dimensi praktik keagamaan (*religious practice*), milenial pemain *game Mobile Legends* di Kota Surabaya masih menjalankan kewajiban beribadah. Namun tidak dapat dipungkiri mereka hanya melakukan tanpa menghayati dari praktik tersebut.
 - c. Dalam dimensi pengalaman (*religious feeling*), kaum milenial di Kota Surabaya memiliki pengalaman keagamaan yang berbeda-

beda, hal ini tergantung bagaimana milenial menjalankan ajaran – ajaran keagamaan.

d. Dalam dimensi pengetahuan (*religious knowledge*), milenial di Kota Surabaya telah memahami ajaran pokok mengenai dasar-dasar ajaran agama. Namun tidak semua juga ingin memperdalam lagi, karna bagi milenial mengetahui dasar – dasar keagamaan sudah merupakan hal yang cukup.

e. Dalam dimensi konsekuensi (*religious consequence*), milenial di Kota Surabaya juga mengerti apa manfaat dalam memeluk agama, banyak dari milenial merasa tenang dan damai ketika memeluk agama.

2. Tidak dapat dipungkiri jika *game* memang membuat milenial lupa dengan kewajibannya. Namun disisi lain terkadang milenial menggunakan *game* untuk menjadi sabagai pembantu dalam membiaya kebutuhan. Kesadaran beribadah disini juga tidak dapat dipukul rata jika *game* dapat membuat orang lupa tentang kewajibannya, namun hal ini juga bisa di antisipasi dengan membiasakan diri untuk selalu melakukan kewajiban dari sejak masih kecil.

DAFTAR PUSTAKA

Martha Wabaa et al., “Pengaruh Globalisasi Informasi Terhadap Kehidupan Sosial Budaya Generasi Muda (Suatu Studi Di SMA Negeri 1 Beo Kabupaten Kepulauan Talaud)”, Jurnal EduTech, Vol. 1, No. 1, (April 2017)

Lokananta Arbi Cristional, "Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict: Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia", (Universitas BudiLuhur, Indonesia, 2020),

Stimson Hutagalung et al., “Menjelajahi Spiritualitas Milenial: Apakah Membaca Alkitab, Berdoa, dan Menghormati Ibadah di Gereja Menurun?”, Jurnal Teruna Bhakti, Vol. 2, No. 2, (Februari 2020)

Amandasari Imanila, “Religiusitas Generasi Milenial di Era Globalisasi dan Teknologi”, (Skripsi-Uin Sunan Ampel, Surabaya, 2020)

Khoridatul Faiq Izza, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari”, (Skripsi-Uin Sunan Ampel, Surabaya, 2020)

Hilmuniati Fina, “Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalam Ibadah Sholat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, (Skripsi - UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2011)

Ramdani Nurfadilah, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”, (Skripsi – Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018)

Salim Agung, “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar” (Skripsi – UIN Alauddin Makassar, 2016)

Asmaul Islamiah, “Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja Di Menganti Gresik”, (Skripsi-Uin Sunan Ampel, Surabaya, 2018)

Deta Piscanda, “Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Jauharul Ihsan Kota Jambi”, (Skripsi-Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi, 2020)

Bukhori et al., “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kuang Dalam Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir)”, (Laporan Penelitian-Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, 2018)

Pupu Saeful Rahmat, “Penelitian Kualitatif”, Equilibrium, Vol. 5, No. 9, (Januari-Juni 2009), hlm: 2

Muhammad Rijal Fadli, “Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif,” *Humanika* 21, no.1 (2021), hlm: 33 – 36

Sugiyono, “Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D” (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm: 145

Mita Rosaliza, “Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif”, *Jurnal Ilmu Budaya*, Vol. 11, No. 2, (Februari 2015), hlm: 71

Iryana et al., “Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif”, (Ekonomi Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong)

Nuning Indah Pratiwi, “Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi”, *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, Vol. 1, No. 2, (Agustus 2017)

Kunawi Basyir, “Agama Sebagai Pranata Sosial (Studi Konstruksi Agama Terhadap Interaksi Sosial Antar Kelompok Etnis Masyarakat Urban di Kota Surabaya)”, (Proposal Penelitian, 2019)

Jalaluddin, “Psikologi Agama”, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015)

N.Drijarkara, “Percikan Filsafat”, (Jakarta: PT. Pembangunan, 1978)

Sungadi, “Pengaruh Religiusitas terhadap Kematangan Karier Pustakawan Kajian Empiris pada Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam di Daerah Istimewa Yogyakarta”, *Jurnal Perpustakaan*, Vol. 11, No. 1, (Juli 2020)

Glock dan Stark, dalam Roland Robertson *Sosiologi Of Religion*, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, “Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis”, (Jakarta: Rajawali, 1995)

Djamaluddin ancok et al., ”Psikologi Islami”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005)

Naldo et al., “Studi Observasi terhadap Penggunaan Aplikasi LINE oleh Generasi Millennial”, *Jurnal Sosial Humaniora*, Vol. 1, No.1, (Juli-Desember 2018)

Novia Theresia Br. Sembiring, “Gaya Hidup Generasi Millennial (Studi Kasus Pengunjung Cafe Live Music Holywings di Kota Medan)”, (Skripsi-Universitas Sumatera Utara, 2020)

Muhammad Ilhamsyah, “Primal Leadership dalam Perspektif Pegawai Millennial dan Pimpinan Perusahaan”, (Tesis-Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2020)

Muhammad Ilhamsyah, “Primal Leadership dalam Perspektif Pegawai Millennial dan Pimpinan Perusahaan”

John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: Grasindo, 2007)

3 Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011)

Lokananta Arbi Cristional, "Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict: Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia"

Cipta Karya, "Profil Kota Surabaya", <https://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jatim/surabaya.pdf> , (Diakses pada 24 Oktober 2022).

Pemkot Surabaya, "Penduduk", <https://surabaya.go.id/id/berita/62369/statistik-sektoral-kota-surabay> , (Diakses pada 20 Oktober 2022).

JA, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

JO Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

AVB, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

SNR, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

MA, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

BA, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

MJU, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

NIF, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

FNR, Wawancara, Warung Kopi Semoga Sukses, 13 November 2022

NAF, Wawancara, Nay Caffe, 20 November 2022

Bayu Satria Pratama, "Religiusitas Pekerja Seks Komersial"

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A