



Al-Hikmah: Jurnal Studi Agama-Agama

Issn: 2407-9146 (Print)

Issn: 2549-5666 (Online)

Website: <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Ah>

Al-Hikmah: Jurnal Studi Agama-Agama/Vol. 6, No. 1, 2020 (23-36)

Game Online dan Dampaknya di Mahasiswa

M. Maulana Mas'udi

ABSTRACT

In this globalization era, developments in the field of communication are very fast and sophisticated, everything is easily obtained. The development of games in big cities in Indonesia is very rapid, it is marked by the proliferation of game canters that offer many facilities to play multiplayer games both local (LAN) and online types of games such as these are called online multiplayer games or commonly referred to as call with online games that involve many games at once to interact with one another at the same time.

Games began to be regarded as something addicted (opium), gamers were able to sit for long for the sake of the game and survive there without wanting a disturbance that could break its concentration in playing the online game.

In this research the researcher uses a qualitative descriptive analysis method. Before the data is analyzed, there are several steps that must be taken in managing data. This research uses qualitative research. This research aims to provide an overview and research problems in the field in order to realize the basic information regarding the background or context of a social phenomenon that exists in adolescents.

The students who became gamers on average claimed to be gamers because they were invited by their friends who had previously struggled in this hobby. Indeed the factor of wanting to look for relieving fatigue and entertainment is also one of the drivers for them to try out the world of online gaming.

Online games have a negative impact on gamers, but there are also positive effects of online gaming. The positive impact will arise if teenagers can play online games on time i.e playing online games regularly, not doing every day and not doing even for hours.

Islam is actually a religion that respects the objective reality and the concrete reality that is found around and within humans (al-Islam din wâqi'iy). When humans like splendor, beauty, good looks, delicacy and independence, Islam then justifies it (al-Nahl: 6, al-A'raf: 31), provided that it is obtained in a good way and done in the right way (al-Baqarah: 42).

Keywords: Impact of Online Games, Religious Intensity

Pendahuluan

Perkembangan *game* di kota-kota besar di Indonesia sangat pesat hal itu di tandai dengan menjamurnya *game canter* yang menawarkan banyak fasilitas untuk bermain *game-game multiplayer* baik yang lokal (LAN) maupun yang *online* jenis *game* seperti ini disebut dengan *multiplayer online game* atau biasa di sebut dengan *game online* yang melibatkan banyak

permainan sekaligus untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan.¹

Menurut Andang telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*, bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sebagian besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang, keterampilannya adalah seperti pemecahan masalah dan logika.² Meski demikian tentunya *game online* memiliki dampak negatif yaitu:

Pertama, penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. *Kedua*, penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamer* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para *gamer* mengalami *autonomic nerves* yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *gamer* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.³

Salah satu efek atau dampak dari maraknya perkembangan *game online* adalah menurunnya aktivitas keagamaan yang dilakukan oleh remaja, perkembangan *game online* yang cukup pesat sangat berdampak besar terhadap religius remaja, perkembangan intensitas keagamaan pada masa remaja merupakan kelanjutan perkembangan intensitas keagamaan pada masa kanak-kanak sehingga diperlukan adanya upaya pendampingan baik dari orang tua maupun dari guru hal itu harus dilakukan dikarenakan pada masa tersebut remaja masih tahap mengembangkan pola pikir sehingga dapat mempengaruhi penilaiannya terhadap sesuatu termasuk dalam melaksanakan nilai-nilai intensitas keagamaan, apabila remaja tidak mampu

¹ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. Trans Media, 2011), 5.

² Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), 18.

³ Bruce J. Cohen, *Peranan, Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 91.

melaksanakan nilai-nilai intensitas keagamaan secara baik maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja dalam segala hal mulai dari ketaatan dalam menjalankan kegiatan ibadah seperti shalat lima waktu, puasa, mengikuti kekajian majelis taklim dan kegiatan-kegiatan keagamaan yang diselenggarakan oleh remaja masjid (RISMA), selain ketaatan dalam menjalankan ibadah ketaatan sebagai seorang pelajar atau mahasiswa juga akan terabaikan di mana remaja sudah mulai enggan untuk datang kesekolah atau kekampus dengan tepat waktu, mengikuti pelajaran secara baik dan tertib dan enggan untuk selalu menuntaskan atau mengerjakan tugas dari guru atau dosen dan pekerjaan rumah yang dibebankan kepada guru atau dosen untuk dirinya.

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

Rata-rata remaja masih enggan untuk optimal atau sungguh-sungguh dalam melaksanakan semua perintah agamanya hal itu terjadi dikarenakan para remaja belum menjadikan agama sebagai tujuan dalam hidupnya hal tersebut yang membuat perilaku yang biasa dilakukan di lingkungan masyarakat tidak mencerminkan ajaran agamanya, remaja yang seharusnya semangat dalam menjalankan ibadah dan menuntut ilmu fakta di lapangan banyak remaja yang bermalas-masalan dalam menjalankan perintah agama dan menuntut ilmu, remaja sudah mulai suka untuk berbohong baik kepada orang tua ataupun orang lain demi mewujudkan apa yang mereka inginkan.⁴

Penjelasan tersebut dikuatkan dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan di Universitas Muhammadiyah Surabaya dan sekitarnya melalui observasi, peneliti melihat bahwa mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surabaya rata-rata sudah mulai berkurang dalam menanamkan nilai-nilai intensitas keagamaan hal itu terlihat dari banyak mahasiswa

⁴ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), 8.

yang sudah mulai meninggalkan ibadah shalat 5 (lima), akhlak mahasiswa yang di tunjukkan kepada masyarakat banyak yang berubah, serta berbuat tidak jujur dan keaktifan dalam kegiatan keagamaan juga menurun yang dilihat dari banyaknya kegiatan keagamaan seperti kajian di masjid serta seminar di kampus. Hal tersebut terjadi di sebabkan oleh banyaknya mahasiswa yang terpengaruh dengan *game online*.

Selain berkurangnya ketaatan mahasiswa dalam melaksanakan aktivitas ibadah dan penanaman perilaku yang baik aktivitas mahasiswa yang bermain *game online* juga berdampak pada kegiatan-kegiatan keagamaan yang mulai kurang berjalan dengan baik misalnya saja kegiatan keagamaan majelis atau seminar yang di adakan di kampus seandainya berjalan itu hanya bersifat spontanitas bahkan kegiatan ibadah seperti shalat lima waktu secara berjama'ah di masjid yang merupakan kewajiban sebagai umat Islam sudah mulai ditinggalkan. Seharusnya kegiatan keagamaan tersebut dilakukan secara berkesinambungan dengan tujuan dapat menanamkan nilai-nilai keagamaan mahasiswa sehingga berdampak pada meningkatnya intensitas keagamaan mahasiswa tersebut.

1. Dampak Mahasiswa Bermain *Game Online*

a. Dampak Positif

Kegemaran seseorang menjadi *gamer* sejati memang tidak terjadi begitu saja. Butuh beberapa waktu yang cukup lama agar seseorang bisa mencintai *game* kesukaanya. Namun para *game online* rata-rata tidak butuh waktu lama untuk mencintai *game* tersebut. Karena di samping merupakan sarana untuk menghilangkan penat yang membebani, *game online* sendiri memang mempunyai daya tarik tersendiri yang mengasyikkan seperti magnet yang bisa membuat malas untuk beralih dari layar *smartphone* walaupun sejenak. Para pecintanya bagaikan tersihir dan menjadi lupa segalanya. Dan yang terpenting adalah terdapatnya semacam kepuasan yang tak terkira yang hanya bisa dirasa oleh *gamer* sendiri.

b. Dampak Negatif

Tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa *game online* ini menjadikan beberapa *gamer* ketergantungan memperlmainkannya. Alasan mereka bermain *game* ini karena *game* ini menantang, penuh strategi dan bisa dimainkan secara berkelompok. Banyak anak muda

khususnya mahasiswa yang menyukai *game* ini, tak ayal terkadang beberapa mahasiswa yang suka bermain *game* ini sempat lupa dengan waktu kuliahnya karena keasyikan bermain.

Ketergantungan *game* ini menjadikan mahasiswa lebih menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dari pada mengerjakan tugas kuliahnya. Jika ingin melihat dan menemukan para *gamer Mobile Legends* ini bermain, bisa ditemui di beberapa warung kopi yang memberikan fasilitas *free wifi* ataupun di tempat yang memiliki akses internet cepat. Tak jarang ketergantungan bermain *game* ini menjadikan beberapa mahasiswa tidak menyelesaikan beberapa tugas yang telah diberikan.

Memang di sisi lain *game online* juga tidak sepenuhnya bersalah apabila seseorang menjadi ketergantungan bermain, karena pada dasarnya semua itu tergantung dari individu masing-masing. Jika individu itu bisa mengerem keinginannya untuk tidak terlalu memaksa masuk dalam dunia tersebut, rasanya semuanya juga akan baik baik saja. Bagi *gamer* yang dapat mengendalikan perasaannya, bisa dipastikan mereka juga tidak terlalu terpengaruh akan efek ketergantungan dan adiksi yang diciptakan oleh *game online*. Namun bagi kebanyakan orang, hal ini amatlah sulit dilaksanakan.

Dari hasil wawancara beberapa mahasiswa, peneliti melihat kurangnya perhatian dan kesadaran dalam diri mereka akan pentingnya mengutamakan pendidikan terlebih dahulu daripada *nge-game*. Karena walau bagaimanapun juga ketergantungan akan *game* ini sebenarnya lebih banyak berdampak negatif daripada positifnya, sebab jika terlalu terfokus *nge-game* akan menyebabkan mereka lupa lingkungan sekitar dan melupakan hal yang harus diutamakan terlebih dahulu. Menurut peneliti sendiri, sebenarnya hal ini sedikit ironis. Karena pada saat mereka merasa dimudahkan dengan teknologi, di sisi lain mereka juga menjadi sangat tergantung dan menjadi budak teknologi.

Sesungguhnya melalui slogan khasnya “agen perubahan”, seorang mahasiswa telah diberatkan oleh harapan masyarakat untuk dapat mengubah kondisi agar lebih baik dari sebelumnya. Slogan tersebut memberikan makna bahwa status menjadi mahasiswa adalah status yang telah terikat oleh nilai dan sikap yang berupa visi perguruan tinggi di seluruh

Indonesia, yaitu Tri Dharma Perguruan Tinggi (pendidikan dan pengajaran, peneliitan dan pengembangan, dan pengabdian kepada masyarakat).⁵

Tuntutan di seluruh perguruan tinggi untuk mencetak insan kritis yang akademis, membuat banyak perguruan tinggi berlomba-lomba untuk berusaha mewujudkannya. Akan tetapi, seiring perkembangan zaman, kini hampir semua perguruan tinggi telah mengalami degradasi dalam mencetak mahasiswa yang kritis dan akademis. Hal ini bisa dibuktikan melalui tindakan-tindakan mahasiswa zaman sekarang yang jauh dari mencerminkan seorang yang berstatus 'akademis'. Mulai dari membuang sampah yang tidak pada tempatnya, pacaran di depan umum, hingga bermain *game online* secara berlebihan.

Tidak dapat dipungkiri juga, bahwa *game online* kini sudah menjadi kebutuhan sekaligus dampak yang luar biasa bagi kehidupan mahasiswa. Seperti yang kita ketahui, kejelihan mahasiswa dalam memilih mana yang baik dan buruk seharusnya mutlak diperlukan agar tidak terbawa arus yang negatif. Namun faktanya, mahasiswa sekarang telah di kenal rentan terhadap berbagai tantangan teknologi, salah satunya *game Mobile Legends Bang Bang*. Kelabilan cara berfikir demi kepuasan semata kerap kali menyeret mahasiswa pada kesenangan yang bila dibiarkan terus menerus akan menimbulkan ketergantungan. Sehingga kecanduan tersebut telah berdampak dalam manajemen waktu.

Sebagaimana yang sudah peneliti jelaskan dalam bab sebelumnya, menurut pengakuan para informan, mereka setidaknya membutuhkan waktu sekitar 5 jam dalam sehari semalam untuk bermain *game online*. Kegemaran nge-*game* yang telah menjadi ketergantungan bagi mahasiswa ini memang telah membutakan mereka sehingga mereka mau untuk mengorbankan apapun, karena menurut mereka hal itu sudah menjadi 'kebutuhan' yang harus dipenuhi. Bila ditelisik lebih lanjut, kesenangan bermain *Mobile Legends: Bang Bang* yang melenakan tersebut membuat mereka lupa waktu belajar, hingga tugas-tugas kuliah pun sering tertunda atau bahkan tidak dikerjakan hanya demi memainkan *game* tersebut.

Menurut pengakuan para informan, penyebab *game online* begitu menyenangkan dimainkan hingga menyebabkan lupa waktu juga adalah karena ketika memainkan *Mobile Legends Bang Bang*, para pemain bisa bermain bersama teman-temannya. Selain itu dalam

⁵ Dwi Siswoyo, *Ilmu Pendidikan*, 121.

Mobile Legends Bang Bang juga terdapat sistem peringkat yang mereka anggap paling penting karena ketika seorang pemain memiliki peringkat yang tinggi, pemain tersebut dapat memamerkan peringkatnya kepada sesama pemain, sehingga pemain yang lain beranggapan bahwa pemain tersebut adalah pemain profesional.

Di samping itu, para informan juga berpendapat bahwa bermain *Mobile Legends Bang Bang* merupakan hal yang paling fenomenal sekarang ini, selain banyaknya mahasiswa yang aktif memainkannya, kini para pecinta *Mobile Legends Bang Bang* juga banyak di temui dimana-mana, sehingga ketika mereka bertemu bisa bermain bersama. Karena bagi mereka, memainkan *game* yang sama dengan kebanyakan temanya membuat mereka lebih nyaman ketika berada ditengah pembicaraan terkait popularitas sesuatu yang menjadi trending.

Memang di sisi lain bermain *game online* juga tidak sepenuhnya bersalah apabila seseorang menjadi ketergantungan bermain, karena pada dasarnya semua itu tergantung dari individu masing-masing. Jika individu itu bisa mengerem keinginannya untuk tidak terlalu memaksa masuk dalam dunia tersebut, rasanya semuanya juga akan baik baik saja.

2. Tanggapan Masyarakat Terhadap *Game Online*

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

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya: “Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya

mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran”. (Al-‘Ashr/ 103: 1-3)⁶

Dalam surat ini Allah ta’ala menjelaskan bahwa seluruh manusia benar-benar berada dalam kerugian. Kerugian yang dimaksud dalam ayat ini bisa bersifat mutlak, artinya seorang merugi di dunia dan di akhirat, tidak mendapatkan kenikmatan dan berhak untuk dimasukkan ke dalam neraka. Bisa jadi ia hanya mengalami kerugian dari satu sisi saja. Oleh karena itu, dalam surat ini Allah mengeneralisir bahwa kerugian pasti akan dialami oleh manusia kecuali mereka yang memiliki empat kriteria dalam surat tersebut. (Taisir Karimir Rohmaan hal. 934)

Banyak tanggapan orang tua mengenai anaknya yang mulai jarang melaksanakan ibadah shalat. Para orang tua remaja tersebut merasa sedih karena semenjak maraknya permainan *game online* di zaman modern ini menjadikan anaknya lupa dalam melaksanakan kewajiban mereka sebagai orang Islam yaitu shalat. Jika disuruh untuk shalat jawaban dari anaknya selalu nanti, nanti, dan nanti. Ada juga orang tua yang sangat keras dalam hal beribadah shalat, beliau tidak mengajarkan kepada anaknya untuk mengulur-ulur waktu tapi sebaliknya orang tua tersebut mengajarkan kepada anak-anaknya dalam disiplin menghargai waktu. Ada juga yang menyesal telah membelikan anaknya *handphone* (HP), orangtua tersebut menyesal karena semenjak adanya HP serta mengenal *game online* anaknya menjadi lupa akan waktu, berani berbohong, berani bicara kotor dan lain sebagainya.

Banyak orang tua yang merasa sedih dan menyesal akibat dampak yang dihasilkan oleh *game online*, tetapi masih ada orang tua yang sangat bersyukur. Intensitas keagamaan disini yaitu perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini berhubungan erat sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (ritualistic) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya,

⁶ Hamim Tohari, *Al-Qur’an Tiqrar...*, 601.

dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya.⁷

Dalam hal ini, orang tua tidak mendukung adanya *game online* dikarenakan bahwa *game online* tersebut mempengaruhi anak-anaknya dalam hal beribadah sholat 5 waktu, dalam hal berbicara juga tidak sopan. Dengan begitu akan berpengaruh pada pemahaman mereka tentang ajaran-ajaran dalam agama Islam. Para orang tua seharusnya mengetahui apa dampak positif dan dampak negatif yang dihasilkan dari permainan *game online*. Karena jika remaja sudah asik dalam bermain *game online* mereka akan lupa sama waktu, baik waktu makan, mandi, ataupun beribadah shalat. *Game online* tidak hanya mempunyai dampak negatif saja melai Indonesia yaitu *game online* dapat meningkatkan berbahasa Inggris, memulihkannya juga mempunyai dampak positifnya. dalam riset di kondisi tubuh serta psikologi.⁸ Dampak positif tersebut akan timbul jika para remaja bisa memainkan *game online* sesuai waktunya yakni bermain *game online* secara berkala, tidak dilakukan setiap hari bahkan tidak dilakukan berjam-jam, tetapi bisa melakukannya dalam waktu yang benar-benar luang serta di sesuaikan dengan fasilitas yang dimilikinya.

Dengan demikian jika orang tua sudah mengetahui dampak positif serta dampak negatif yang dihasilkan oleh permainan *game online*, sekiranya para orang tua memberikan izin kepada anak-anaknya untuk bermain *game online* dalam waktu-waktu tertentu, tidak sepenuhnya melarang. Orang tua harus tetap mengawasi anak-anak mereka supaya tetap menjaga kesehatannya dengan menyuruhnya untuk makan dan istirahat yang cukup, karena kebanyakan para *gamers* lupa akan menjaga kesehatannya dan mengorbankannya hanya untuk bermain *game online*. Oleh karena itu, untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, para orang tua harus selalu mengawasi serta membimbing anaknya khususnya yang berkaitan dengan waktu mereka dalam belajar maupun bermain.

⁷ Glock dan Stark, dalam Ronald Robertson, *Sosiologi Of Religion*, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, *Agama Dalam ...*, 259.

⁸ Yuhan W. Widhiyanto, *Game Online Meresahkan Orang Tua*, <https://gurumenulisindonesia.wordpress.com/2016/03/02.game-online-meresahkan-orangtua/>, (16 Desember 2019, 08:15).

Kesimpulan

Para mahasiswa yang menjadi *gamer* rata-rata mengaku menjadi *gamer* lantaran diajak oleh teman-teman mereka yang telah terlebih dulu bergelut dalam hobi ini. Memang faktor ingin mencari penghilang penat dan hiburan juga menjadi salah satu pendorong bagi mereka untuk menjajal dunia permainan *game online* ini. Mereka (para *gamer*) mendapatkan suatu kepuasan yang tiada kiranya hingga tidak dapat dikatakan dengan kata-kata.

Berbagai keuntungan yang mereka dapatkan dari *game online* ini makin lama makin membuat para penggemar setianya enggan beranjak meninggalkan hobinya ini. Mereka cenderung menjadi sangat sulit membagi waktu dan akibat kelelahan setelah bermain, kegiatan mereka lainnya setelahnya menjadi terhambat dan terganggu. Untuk aktivitas penting mereka saja mereka mengakui ada hambatan apalagi dalam masalah menjalin suatu interaksi dan membangun suatu hubungan sosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Mereka menjadi sedikit terisolir dari dunia luar.

Mereka tidak dapat menjalin suatu komunikasi yang berkualitas dengan lingkungan sekitar mereka. Penyebab utamanya adalah masalah waktu yang terbatas. Waktu mereka terbangun cukup banyak di *game online*, di depan layar *smartphone* mereka. Mereka sibuk berperang dan berjuang memimpin negara yang mereka ciptakan dalam dunia maya mereka tersebut. Mereka menjadi *autis* akan keadaan sekitar mereka. Kecenderungan mereka tidak ingin diganggu saat bermain dan terfokusnya pikiran mereka akan satu hal dalam waktu yang sangat lama akan menimbulkan suatu ke-*autisan* tersendiri bagi mereka dan berkurangnya kepekaan mereka akan keadaan di sekitar mereka. Mereka seakan menemukan dunia mereka sendiri dalam dunia *game online* ini.

Banyak orang tua yang merasa sedih dan menyesal akibat dampak yang dihasilkan oleh *game online*, tetapi masih ada orang tua yang sangat bersyukur. Intensitas keagamaan disini yaitu perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini berhubungan erat sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (ritualistic) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya,

dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Achmadi dan Cholid Narbuko, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003).
- Ahmad Watik dan Abdussalam M. Safro, *Etika Islam dan Kesehatan*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1986).
- Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. Trans Media, 2011).
- Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2016).
- Andrews, B.R. Habit, *American Journal of Psychology*, (Jurnal: University of Illinois Press, 2006).
- Arif Satria Putra Pratama, “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*”, (Skripsi, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2017).
- Ashari M. Hafi, *Kamus Psychology*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1996).
- Asmaul Islamiah, “*Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik*”, (Skripsi, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018).
- Bruce J. Cohen, Peranan, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).
- Bustanuddin Agus, *Agama dalam Kehidupan Manusia :Pengantar Antropologi Agama*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada: 2006).
- Cik Hasan & Eva Rufaidah, *Model Penelitian Agama dan Dinamika Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002).
- Cliffort Geertz, *Kebudayaan dan Agama*, (Jogyakarta: Kanisius:1992).
- Dadang Kahmad, *Sosiologi Agama*, (Bandung PT. Remaja Rosdakarya: 2002).
- Daradjat Zakiyah, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta : Bulan Bintang. 2005).

David Christiantho, *Manfaat Game Online yang Mungkin Tidak Gamers Sadari*, <https://www.inigame.id/5-manfaat-bermain-game-online-yang-mungkin-tidak-gamerssadari/>, Diakses pada jam 23.00 WIB, 28 Desember 2019.

Djunaidi Ghony & Fauzan Almansharu, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014).

Dwi Siswoyo, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Pers, 2007).

Ermida, “*Sikap terhadap pembelian produk secara online (E-Commerce) ditinjau dari tipe kepribadian ekstrovet-introvet*”, *Jurnal Insan*, Vol. 03, No. 1 (Desember, 2001).

Faisal Ismail, *Paradigma Kebudayaan Islam : Studi Kritis dan Refleksi Historis*, (Yogyakarta: Titian Ilahi Press: 1997).

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

Fitri Ahyani Radhiani, “*Regulasi Emosi Odapus (Orang Dengan Lupus Atau Systemic Lupus Erythematosus)*”, *Jurnal Psikologi*, Vol. 08, No. 01 (Juni, 2012).

Fuad Nashori dan Rachmy Diana Mucharam, *Mengembangkan Kreativitas dalam Perspektif Psikologi Islam*, (Jogyakarta:Menara Kudus:2002).

Hamim Tohari, *Al-Qur'an Tiqrar*, (Jakarta: PT.Sygma Examedia Arkanleema, 2014).

Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012).

Hasil Observasi Pra Penelitian, Tanggal 16 November 2019.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Mahasiswa>, Diakses pada jam 21.00 WIB, 28 Desember 2019.

<http://www.suaramuhammadiyah.id/2016/07/22/fatwa-tarjih-tentang-hukum-memainkan-game-online-hasilnya/>, Diakses pada 9 Januari 2020.

https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, Diakses pada jam 20.00 WIB, 28 Desember 2019.

<https://muslim.or.id/2535-tafsir-surat-al-ashr-membebaskan-diri-dari-kerugian.html>, Diakses pada 9 januari 2020.

Ishomuddin, *Pengantar Sosiologi Agama*, (Jakarta: Ghalia Indonesia: 2002).

Al-Hikkmah: Jurnal Studi Agama-Agama/Vol. 6, No. 1, 2020

- Jalaluddin, *Psikologi Agama*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2002).
- Leilaneranti Arsyana, “*Pengaruh Intensitas Pengembangan Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja pegawai Negeri Sipil Pada Sekertariat Daerah Kabupaten*”, (Jurnal Ilmu Politik Dan pemerintahan Lokal, Volume II Edisi 1, Januari-Juni 2013).
- Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja, 2007).
- Maria Yohanesti Gola Nuhan, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*, (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Edisi 6 Tahun ke-5 2016).
- Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*, <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-gameonline-di.html>, Diakses pada tanggal 26 Desember 2019 Pukul 13.51 WIB.
- Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Bayu Indra Grafika, 1989).
- Partanto, dkk, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Penerbit Arloka, tanpa tahun).
- Ridwan Syahrhan, *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*, (Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, Vol. 1 No. 1, 1 Juni 2015).
- Rieka Ellyasari Susanto, “*Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)*”, (Skripsi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2010).
- Rollings Andrew dan Ernest Adams, *Fundamentals of Game Design*, (Barkeley CA: New Riders, 2006).
- S Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996).
- Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014).
- Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998).
- Samuel Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D* (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2017).
- Soegeng Santoso, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media. 2010).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996).

Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2011).

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

Sururin, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada: 2004).