



**DAMPAK NEGATIF BERMAIN *GAME ONLINE* BAGI
PENGAMALAN SHOLAT PADA REMAJA DI WARNET X DAN
Y PERUMNAS SAKO PALEMBANG**

SKRIPSI

**ISTIQOMAH RIZKY
12350079**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2017**



**DAMPAK NEGATIF BERMAIN *GAME ONLINE* BAGI
PENGAMALAN SHOLAT PADA REMAJA DI WARNET X DAN
Y PERUMNAS SAKO PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi dalam Ilmu
Psikologi Islam**

**ISTIQOMAH RIZKY
12350079**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2017**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Istiqomah Rizky
NIM : 12350078
Program Studi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : **Dampak negatif bermain
game online bagi pengamalan
ibadah sholat pada remaja di
warnet X dan Y Perumnas
Sako Palembang**

Menyatakan bahwa apa yang tertulis dalam skripsi ini adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi maka saya bersedia gelar keserjanaan saya dicabut.

Palembang, 20 April 2017
Penulis



Istiqomah Rizky
NIM. 12350079

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Istiqomah Rizky
 NIM : 12350079
 Program Studi : Psikologi Islam
 Judul Skripsi : **Dampak negatif bermain game online bagi pengamalan ibadah sholat pada remaja di warnet X dan Y Perumnas Sako Palembang**

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Psikologi Islam Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Zaharuddin, M.Ag	(.....)
Sekretaris	: Iredho Fani Reza, MA, Si	(.....)
Pembimbing I	: Ruri Fitriyani, M.Psi	(.....)
Pembimbing II	: Dr. Alfi Zulizun Azwar, M.Ag	(.....)
Penguji I	: Dr. Idrus al-Kaf, M.A	(.....)
Penguji II	: Lukmawati, M.A	(.....)

Ditetapkan di : Palembang
 Tanggal : 31 Maret 2017
 Dekan,

 Prof. Dr. H. Ruslan Rusli., M.A
 NIP. 196505191992031003

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI**

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Raden Fatah,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Istiqomah Rizky
NIM : 12350079
Program Studi : Psikologi Islam
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang **Hak Bebas Royalti Non eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **DAMPAK NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE BAGI PENGAMALAN SHOLAT PADA REMAJA DI WARNET X DAN Y PERUMNAS SAKO PALEMBANG** beserta perangkat yang ada (jika di perlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Raden Fatah berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palembang
Pada tanggal : 20 April 2017

Yang menyatakan




(Istiqomah Rizky)

ABSTRACT

Name : Istiqomah Rizky
Study Program/ Faculty : Psikologi Islam/ Psikologi
Title : **Dampak Negatif Bermain
Game Online bagi Pengamalan
Sholat pada Remaja di Warnet
X dan Y Perumnas Sako
Palembang**

This study entitled "The Impact Of Play *Online Game* In Worship Prayer Implementation Of Teens" . This study aims to determine how the impact of *online games* on the implementation of daily prayer in teens. The number of subjects in this study consists of 4 teenagers aged 17-21 years sex male who enjoys playing *games* at Internet cafes X and Y as students and active students. This study uses a type of qualitative research with descriptive methods. A qualitative approach with descriptive method aims to find out what is happening in the environment under observation, is balanced by the analysis and interpretation. From the results of research and discussion, it can concluded that *online games* have a negative impact on the implementation of prayers in teens, where teenagers that likes to play *online games* will neglect its obligation to doing their prayers.

Keywords: *Game Online*, the implemetation of worship prayer

INTISARI

Nama : Istiqomah Rizky
Program Studi/ Fakultas : Psikologi Islam/ Psikologi
Judul : **DAMPAK NEGATIF BERMAIN
GAME ONLINE BAGI
PENGAMALAN SHOLAT PADA
REMAJA DI WARNET X DAN Y
PERUMNAS SAKO PALEMBANG**

Penelitian ini berjudul " Dampak Negatif Bermain *Game Online* dalam Pengamalan Sholat pada Remaja di Warnet X dan Y di Perumnas Sako Palembang ". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak negatif *game online* terhadap pengamalan sholat pada remaja. Jumlah subjek dalam penelitian ini berjumlah 4 orang remaja berusia 17-21 tahun berjenis kelamin laki-laki yang memiliki hobi bermain *game* di warnet X dan Y, berstatus siswa dan mahasiswa aktif. Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif ini bertujuan untuk mengetahui apa yang terjadi di lingkungan di bawah pengamatan, diseimbangkan oleh analisis dan interpretasi. Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa *game online* memberikan dampak negatif terhadap pelaksanaan sholat pada remaja, dimana remaja yang senang bermain *game online* akan melalaikan kewajibannya untuk melaksanakan sholat.

KataKunci: *Game Online*, Remaja , Pengamalan sholat

MOTTO

"Don't be afraid of losing someone who doesn't feel lucky to have you. Stay calm and be nice"

"Orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, mereka mendapatkan kebahagiaan dan tempat kembali yang baik"

(QS. Ar-Ra'd : 29)

"Rahasia untuk berubah adalah memfokuskan seluruh energi bukan untuk memperjuangkan yang lama, tetapi untuk membangun yang baru"

(SOCRATES)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan hadiah kecil yang kupersembahkan untuk:

- ◆ Kedua orang tuaku tercinta Papa dan Mama yang tak hentinya memberi semangat, dan dukungan untukku serta selalu mendoakan kemudahan studiku dan keberkahan dalam ilmu yang kuperoleh
- ◆ Keluarga besarku terutama kakak-kakakku M. Randy Fajar Pratama, M. Febrian Islami, adikku M. Faridz Miftahu al-Jupri dan Kakak Iparku Khairunnissa yang selama ini turut memberikan motivasi dan bantuan baik tenaga maupun materi
- ♥ Terkhusus untuk lelaki yang selama ini selalu mendampingi dan memberi semangat Laksamana Pagar Alam Dimas Putra

- ◆ Sahabat-sahabatku yang selama ini telah menyemangati dan membantu terkhusus Revianda, Firdha Wardhani, Massitoh Fatmah, UniRya, Yukna, Koko Febri, Iib, Kak Iam.
- ◆ Teman-teman Psikologi Islam terkhusus Indah Junita Sari, S.Psi , Latifahtul Munawarah, S.Psi, Julia Anggraini, S.Psi, Iin Nasri S.Psi, Indriyani, S.Psi, Ira Putri, S.Psi, Indah Andari, S.Psi, Nurhasanah, S.Psi, Mentari Ghea, S.Psi, Lukman, Heske.
- ◆ Adik-adik tingkatku, Bagas, Dini Thamrin, Bobing, Aldri, Melak, Nanda, AwInten, Nopik, Mia, Rahma, Niak, Raseli

KATAPENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah, S.W.T atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **DAMPAK NEGATIF BERMAIN *GAME ONLINE* BAGI PENGAMALAN SHOLAT PADA REMAJA DI WARNET X DAN Y PERUMNAS SAKO PALEMBANG.** Penelitian skripsi ini mendasarkan pada isu dampak negatif bermain *game online*. Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun dalam upaya untuk menyelesaikan pendidikan sarjana (S1) pada Fakultas Psikologi Program Studi Psikologi Islam Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Penulis sangat berterimakasih kepada Bapak Dr. Alfi Julizun Azwar, M.Ag selaku pembimbing utama, dan Ibu Ruri Fitriyani, M.Psi Psikolog selaku pendamping, atas segala perhatian dan bimbingan nya serta arahan-arahan yang diberikan kepada penulis dalam upaya menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih penulis sampaikan pula kepada Bapak Dr. Idrus Alkaf dan Ibu Lukmawati, MA. Atas bantuan dan kesediaan serta saran-saran yang diberikan kepada penulis dalam ujian skripsi.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Bapak Prof. Dr. Ris'an Rusli, MA. Selaku Dekan Fakultas Psikologi, atas kesediaannya penulis belajar di Fakultas Psikologi.

Tidak lupa mengucapkan banyak terimakasih kepada para responden yang telah memberikan bantuan data dan informasi selama pelaksanaan penelitian lapangan.

Harapan penulis semoga laporan hasil penelitian skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan sosial, khususnya psikologi yang berorientasi pada psikologi sosial.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL UTAMA	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK	vi
INTISARI.....	vii
HALAMAN MOTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Rumusan Masalah	9
1.3.Tujuan Penelitian.....	9
1.4.Manfaat Penelitian	9
1.5.Keaslian Penelitian.....	10

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Sholat	
2.1.1 Pengertian Sholat	12
2.1.2 Kedudukan Sholat	13
2.1.3 Keutamaan Sholat	13
2.1.4 Keringanan dalam Pelaksanaan Sholat.....	15
2.1.5 Macam-macam Sholat Fardhu.....	17
2.2. <i>Game Online</i>	
2.2.1 Pengertian <i>Game Online</i>	19
2.2.2 Sejarah perkembangan <i>Game Online</i>	20
2.2.3 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	21
2.2.4 Ciri-ciri remaja yang kecanduan bermain <i>Game Online</i>	22

2.2.5 Faktor penyebab kecanduan bermain <i>Game Online</i>	23
2.2.6 Dampak yang ditimbulkan akibat kecanduan bermain <i>Game Online</i>	23
2.3. Remaja	
2.3.1 Definisi Remaja	27
2.3.2 Batasan Usia Remaja	29
2.3.3 Ciri-ciri Remaja	30
2.3.4 Tugas-tugas Perkembangan Remaja	31
2.3.5 Kerangka Pikir	33

BAB III.METODE PENELITIAN

3.1 Jenis danpendekatan Penelitian	34
3.2Sumber Data	35
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	36
3.4 Metodepengumpulan data	37
3.5 Metode Analisis danInterprestasi.....	39
3.6 Keabsahan data.....	41

BAB IV.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Orientasi Kanchah dan Persiapan Penelitian	43
4.1.1 Orientasi Kanchah Penelitian	43
4.1.2 Persiapan Penelitian.....	44
4.2 Tahap Penelitian.....	45
4.3 Hasil Penelitian	46
4.3.1 Hasil Observasi	46
4.3.2 Hasil Wawancara	47
4.4 Pembahasan	70

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.Kesimpulan	77
5.2.Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	----

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Konseptual	33
------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SK Pembimbing	80
Lembar Bimbingan	81
Daftar Riwayat Hidup	87

BAB I

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi komunikasi mempermudah kehidupan umat manusia diberbagai aspek. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan, kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan manusia, salah satu produk manusia yaitu internet.¹

Kehadiran internet di Indonesia memang terlambat, tetapi perkembangannya sangat cepat. Internet di Indonesia mulai pada tahun 1990-an, saat itu jaringan internet di Indonesia dikenal sebagai paguyuban *network*, dimana semangat kerjasama, kekeluargaan dan gotong royong sangat hangat dan terasa diantara para pelakunya. Berdasarkan data dari situs *internet world status*, pengguna internet di Indonesia mencapai angka 25 juta orang pada pertengahan tahun 2010, tingkat pertumbuhan penggunaan internet yang terjadi selama 10 tahun mencapai 5,150% jauh melebihi data yang diambil pada tahun 2000 Tahun dimana jumlahnya hanya 2 juta orang. Besar pertumbuhan penggunaan internet jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 3% pertahun. Hal tersebut makin meyakinkan bahwa internet dapat menjadi media baru yang akan dinikmati seluruh masyarakat Indonesia²

¹Keen Archoni, *Ternyata selalu mengalah itu tidak baik : 35 masalah perilaku anak yang paling sering dihadapi dan penanganannya*, Jogjakarta, PT. Buku Kita, 2012, hlm.93

²Rini Ayu, *Menanggulangi Kecanduan Game online pada anak*, Jakarta, Pustaka Mina, 2011, hlm.5

Banyak hal yang bisa kita temukan didalam internet dan juga bisa diakses oleh siapa pun tidak terkecuali oleh remaja. Internet dapat menjadi sumber utama dalam membuka wawasan masyarakat seperti halnya banyaknya permainan yang ada di internet atau yang biasa disebut *game online*.

Sejak awal kemunculannya, *game* terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi nintendo, sega, dan *online game*, dan yang sedang trend beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan ini terutama dikalangan remaja yaitu *online game*, *online game* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti *video game*) karena pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting*.

Game online sangat digemari oleh masyarakat khususnya remaja, biasanya para remaja memainkan *game online* ini di warung internet (warnet), remaja yang sudah terlalu asik bermain biasanya akan lupa waktu dan tugas-tugas penting. Masalah ini juga menimpa sebagian besar remaja di kota Palembang, banyak sekali remaja yang rela menghabiskan waktunya berjam-jam dan meninggalkan kewajiban sekolah dan kuliah hanya untuk bermain *game online*.³

Penelitian di Amerika Serikat pada tahun 1999, sebagaimana dikutip majalah monitor (2003), mengungkapkan anak berusia 12-18 tahun rata-rata menghabiskan waktu lima setengah jam dirumah dengan menonton TV, memainkan *video game*, menjelajahi internet. Banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet juga salah satu ancaman berbahaya bagi anak. Melalui internetlah

³Keen Archoni, *Ternyata selalu mengalah itu tidak baik : 35 masalah perilaku anak yang paling sering dihadapi dan penanganannya*, Jogjakarta, PT. Buku Kita, 2012, hlm.94

berbagai materi bermuatan seks, dan kekerasan diujakan secara terbuka dan tanpa penghalang. Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan *online game*. *Gamer* mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain *online game*. Kebanyakan orang yang ketergantungan *online game* ini dikarenakan menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan di dunia nyata.⁴

Gabriel Lim seorang psikolog iGrow meneliti bahwa dalam 5 tahun terakhir 7 diantara 10 anak mengaku pernah mencuri untuk membeli item seperti mp3 dan ponsel, sebagai pelengkap *game* mereka. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh *Touch Cyber Wellness & Sports*, sebuah program edukasi untuk anak muda, bahwa sekitar 14% dari 191 *gamers* pernah mengalami konseling karena mencuri.⁵

Akio Mori seorang professor dari Tokyo's Nihon University melakukan riset mengenai dampak *game online* pada aktifitas gelombang otak yaitu penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga *gamers* cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. Dampak lainnya adalah penurunan aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamers* tidak sedang bermain game yang disebut "*autonomic nervous*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat,

⁴Ridwan Syahrani, *ketergantungan online game dan penanganannya*, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 Nomor 1, 2015*

⁵Ayu Rini, *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*, Jakarta, Pustaka Mina, 2011, Hlm.10

sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.⁶

Seperti yang diberitakan di detik.com mengenai seorang remaja di Indonesia yang berusia 17 tahun bernama Andi, ia sebenarnya adalah seorang anak yang berprestasi disekolahnya, ia tidak pernah bisa lepas dari permainan *video game* yang memang sudah menjadi kegemarannya sejak masih kecil. Belakangan ini ia semakin asyik memainkan *video game*, ia mulai menarik diri dari pergaulan dan sering bolos sekolah. Orangtua yang merasa khawatir berusaha melarang, namun ketika *video gamenya* diambil, maka ia mulai kehilangan kontrol lalu mengamuk. Menurut dr Suzy Yusna Dewi, SpKJ(K), Kepala Instalasi Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja RSJ Grogol "*Pandangan mata Andi berubah menjadi hostile⁷ jika ia dilarang bermain game. Tatapan matanya pun memusuhi,*"

Kecanduan *games* tidak bisa dianggap sepele, terutama kalau sudah mempengaruhi perilaku. Gangguan jiwa psikotis yang ditandai dengan cara berpikir yang mulai kacau bisa juga berawal dari kecanduan *games* yang tidak ditangani dengan baik. Ditambahkan oleh dr. Suzy, kasus Andi sudah termasuk gangguan jiwa psikotis karena sampai mengamuk jika dilarang bermain *games* oleh orangtuanya. Itu berarti keinginannya untuk selalu bermain *games* telah mengganggu perilaku dan membuatnya gelisah sepanjang waktu.⁸

Berdasarkan observasi awal di warnet X pada tanggal 23 mei 2016, MZ (20) mengatakan bahwa ia bisa bermain *game online* lebih dari 5 jam dalam satu hari, ia akan merasa kesal dan marah apabila dilarang bermain *game*

⁶ Rupitawila, *Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di warnet lorong cempaka kelurahan 26 ilir Palembang*, 2015

⁷hostile : bermusuhan

⁸<http://inet.detik.com/read/2012/10/05/151726/2055633/654/kecanduan-game-4-remaja-dibawa-ke-rsj-grogol>. Diakses pada 28 april 2016

online, dan merasa ada yang kurang ketika tidak bermain *game*.

Berikut petikan wawancaranya :

"Kalau saya sehari bisa 5 jam lebih mbak tergantung dari permainan apa yang saya mainkan, kalau saya dilarang bermain game saya biasanya kesel mbak, terus marah-marah sendiri, kalau sehari aja nggak main game rasanya sepi mbak, seperti ada yang kurang, gak enak mbak sebentar saja nggak main game"

Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh P (22) pada tanggal 24 mei 2016 di warnet X ia menyatakan bahwa dalam sehari biasanya MZ bermain *game online* lebih dari 3 jam, bahkan ada yang sampai 3 hari tidak pulang kerumah, mereka biasanya marah dan akan membanting *mouse* ataupun *keyboard* untuk melampiaskan kemarahannya.

Berikut petikan wawancaranya :

"biasanya mereka bermain game sehari bisa sampai 3-8 jam bahkan ada yang sampai 3 hari tidak pulang hanya untuk bermain game. Kalau mereka kalah bermain game hampir rata-rata mereka bakalan marah dan membanting mouse ataupun keyboard yang ada di depannya,...,biasanya juga mereka bakal mengucapkan kata-kata kasar sebagai pelampiasan kemarahannya".

Di Indonesia, fenomena bermain *game* sudah banyak melibatkan remaja. *Online game* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Pengguna *online game* di Indonesia untuk produk dari Lyto sudah mencapai data 6 juta orang. Jumlah yang fantastis untuk ukuran industry yang baru muncul di Indonesia. Bahkan dapat dikatakan bahwa industri ini belum memiliki tempat yang jelas di Indonesia. Survei yang dilakukan oleh media *analysis laboratory* pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa

pengguna *online game* terbanyak adalah remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental *online game* yang didominasi oleh remaja SMP dan SMA bahkan Mahasiswa. Remaja dengan seragam sekolah biasa banyak terlihat memenuhi rental internet sebelum maupun setelah pulang sekolah. Tidak sedikit pula remaja yang ikut larut dalam permainan *online game*, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *online game*. Para pemain *online game* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktifitas lain yang penting seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *online game*.⁹

Remaja adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial.¹⁰ Havigurst menyatakan salah satu tugas perkembangan remaja ialah mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya.¹¹ Berdasarkan tugas tersebut remaja seharusnya lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman-temannya, namun fenomena yang berkembang pada saat ini adalah banyak remaja yang lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain *game*, remaja lebih fokus kepada layar komputer maupun *gadget* yang ada dihadapannya daripada berinteraksi langsung dengan lingkungan disekitarnya.

Ketergantungan *game* yang dialami remaja saat ini dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang

⁹Ridwan Syahrani, *ketergantungan online game dan penanganannya*, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 Nomor 1, 2015*

¹⁰Mohammad Ali, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta, PT Bumi Askara, 2011, hlm.9

¹¹ Mohammad Ali, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2011, hlm. 165-168

dihabiskan didunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan remaja.

Internet yang memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan,tetapi internet juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan *game online*. Jika terus dimainkan dalam jangka panjang akan menimbulkan dampak yang buruk bagi remaja tersebut baik dalam segi kesehatan, pendidikan, lingkungan dan yang terpenting mereka akan melalaikan kewajiban mereka untuk mengerjakan sholat.

Sholat adalah suatu kewajiban yang harus dikerjakan bagi setiap umat manusia, sholat merupakan berharap hati kepada Allah SWT sebagai ibadah dalam bentuk beberapa perkataan dan perbuatan, yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam serta menurut syarat-syarat yang telah ditentukan syara.¹²

Sholat merupakan suatu kewajiban yang harus dikerjakan setiap muslim, dan sholat yang baik harus diterapkan dari sejak usia anak-anak hingga orang tua. Salah satu ayat dalam Al-Qur'an yang membahas tentang wajibnya sholat terdapat dalam surah Al-Baqarah ayat 43 :

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاٰكِعِيْنَ

"Dan dirikanlah sholat dan keluarkanlah zakat dan tundukkanlah ruku' bersama orang-orang yang ruku' " (QS. Al-Baqarah : 43)

Dari ayat diatas jelaslah bahwa sholat itu amat sangatlah penting bagi seluruh umat manusia, pada saat ini

¹²Moh.Rifa'I, *Risalah Tuntunan Sholat lengkap*, Semarang, Toha Putra, 2010, hlm. 32

remaja lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dibandingkan melaksanakan sholat. Banyak remaja yang dengan sengaja mengabaikan kewajibannya melaksanakan sholat hanya karena keasyikan bermain *game*, sehingga semakin menjadi kebiasaan untuk selalu meninggalkan sholat .

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 23 mei 2016, IJ (22) menyatakan bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online* akan meninggalkan sholatnya, mereka menjadi lupa makan dan lupa waktu karena terlalu asyik bermain *game online*.

Berikut petikan wawancaranya :

“sholatnya lebih sering lupa daripada ingatnya,..., untuk makan saja mereka lebih sering lupa, karena jika sudah terlalu asyik bermain game, mereka akan lupa waktu”

Sama dengan MF (17) yang menyatakan bahwa ia lebih sering meninggalkan sholat jika sudah bermain *game*, ia menjadi lupa waktu, dan melupakan kewajiban yang lainnya. Orang tuanya pun marah dan sering menasihati agar ia berhenti bermain *game online*, tetapi MF merasa sangat susah untuk berhenti bermain *game online*.

Berikut petikan wawancaranya:

“hehe sholat lebih sering tinggal dari pada dikerjakan yuk, soalnya kalau sudah bermain game itu suka lupa waktu, jadi lupa makan, lupa belajar, lupa sholat. Orang tua juga suka marah kalau melihat saya terus-terusan bermain game, tetapi sangat susah untuk menghentikan bermain game apalagi saat sedang seru”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas mereka yang kecanduan bermain *game* akan sering meninggalkan sholatnya hanya untuk bermain *game* saja, maka dari itu

peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Dampak Negatif Bermain *Game Online* bagi pengamalan Sholat pada Remaja di warnet X dan Y Perumnas Sako Palembang”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana dampak negatif bermain *game online* bagi pelaksanaan sholat pada remaja ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak negatif bermain *game online* terhadap pelaksanaan sholat pada remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu psikologi khususnya psikologi sosial, dan dapat memberikan masukan-masukan bagi pengembangan penelitian selanjutnya

b. Praktis

1. Bagi remaja, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong remaja kecanduan bermain *game*, dan dampak yang muncul akibat keseringan bermain *game*.
2. Bagi orang tua, memberikan suatu pembelajaran agar lebih memperhatikan lagi apa saja kegiatan yang dilakukan remaja dan lebih memperhatikan bagaimana pelaksanaan ibadah sholat remaja.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar peneliti lain tertarik dengan masalah yang sama, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan menambah wacana pemikiran untuk

mengembangkan, dan memperdalam mengenai dampak bermain *gameonline* dalam pengamalan ibadah sholat pada remaja.

1.5 Keaslian Penelitian

Berkaitan dengan penelitian ini sebelumnya sudah ada beberapa penelitian yang terkait dengan yang akan penulis teliti, diantaranya adalah

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rupita Wulandari pada tahun 2015 yang berjudul " Hubungan Kontrol Diri dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di warnet lorong cempaka kelurahan 26 ilir Palembang" dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana, dengan bantuan SPSS for windows 20,00. berdasarkan hasil analisis data penelitian, diketahui $r= 0,914$ dan $p=0,00$ ($p<0,01$). Hal ini berarti ada hubungan yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja di warnet lorong cempaka kelurahan 26 ilir Palembang. Hal ini berarti semakin rendah kontrol diri, maka semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game* seseorang.¹³

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Fini Hilmuniati pada tahun 2011 yang berjudul "Dampak bermain *game online* dalam pengamalan ibadah sholat pada anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan" dengan menggunakan metode kualitatif yang menggunakan pendekatan naturalistik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain *game online* seluruhnya malas mengerjakan sholat, dan terlambat dalam mengerjakannya. Namun tidak semua anak malas dan terlambat diwaktu sholat yang sama,

¹³ Rupitawila, *Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di warnet lorong cempaka kelurahan 26 ilir Palembang*, Universitas Bina Darma Palembang, 2015

dan tiga diantaranya mengaku tetap merasakan kekhusyuan dalam mengerjakan shalat setelah bermain *game online*.¹⁴

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Widarti Indah pada tahun 2010 yang berjudul " Hubunganantara Kontrol diri dan Kecanduan *game online* pada remaja di Malang" dengan menggunakan deskriptif korelasional dengan subjek sebanyak 80 remaja yang bermain game online diwarnet, ditentukan dengan *cluster sampling*. Data kontrol diri dikumpulkan dengan skala kontrol diri (koefisien validitas item antara 0,351 sampai 0,682 dan koefisien reliabilitas 0,935), dan data kecanduan bermain *game online* dikumpulkan dengan skala kecanduan *game online* (koefisien validitas item antara 0,311 sampai 0,621 dan koefisien reliabilitas item 0,927). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* ($r_{xy} = -0,884$ sig = $0,000 < 0,05$). Artinya semakin tinggi kontrol diri semakin rendah kecanduan *game onlinenya*, sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi kecanduan bermain *game onlinenya*. Hasil analisis deskriptif menunjukkan tingkat kontrol diri remaja sebanyak 20 orang (25%) termasuk tinggi, 56 orang (70%) termasuk sedang, dan 4 orang (5%) termasuk rendah. Sedangkan tingkat kecanduan *game online* remaja sebanyak 23 orang (28,75%) termasuk sedang dan 57 orang (67,5%) termasuk tinggi.¹⁵

BAB II

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sholat

¹⁴Fina Hilmuniati, *Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Sholat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011

¹⁵Widarti Indah, *Hubungan antara Kontrol diri dan Kecanduan game online pada remaja di Malang, Volume 1 Nomor 1*, 2010

2.1.1 Pengertian Sholat

Tonggak kedua dari ajaran Islam adalah kewajiban ibadah yang harus dilakukan sehari-hari yang disebut dengan shalat. Shalat merupakan serangkaian gerakan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam, yang di dalamnya terdapat gerakan, berdiri, berlutut, dan sujud yang diiringi pembacaan doa dengan menghadap kearah yang ditentukan yaitu kiblat.¹⁶

Menurut Mugiyono shalat artinya do'a, maksudnya adalah ibadah yang terdiri dari perkataan, perbuatan, dan ingatan (pikiran) yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam dengan syarat dan rukun tertentu¹⁷

Dalam definisi lain shalat merupakan salah satu rukun Islam yang wajib dikerjakan oleh setiap muslim yang mukallaf (baligh dan berakal sehat) baik laki-laki maupun perempuan.¹⁸

Shalat merupakan suatu kewajiban yang harus dikerjakan setiap muslim, dan shalat yang baik harus diterapkan pada anak sejak dini. Salah satu dalil dalam Al-qur'an yang membahas tentang wajibnya shalat terdapat dalam surah Al-Baqarah ayat 110 :

اللَّهُ عِنْدَ دُؤْمِهِتَّخَيْرٍ مِنْ لَأَنْفُسِكُمْ تَقَدَّمُوا وَمَا الزَّكَاةَ وَأَتُوا الصَّلَاةَ وَأَقِيمُوا

بَصِيرَةً لِنِمْمَا اللّٰهِيَّانَ

¹⁶Aliah B, *Pengantar Psikologi Kesehatan Islami*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2010, Hal. 126

¹⁷Mugiyono, *Fiqh Islam (Tuntunan Praktis Ilmu Fiqih)*, Palembang, Noer Fikri, 2016, Hlm.41

¹⁸Fina Hilmuniati, *Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Sholat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011

Artinya: *“dan dirikanlah shalat dan tunaikanlah zakat. Dan kebaikan apa saja yang kamu usahakan bagi dirimu, tentu kamu akan mendapat pahala Nya pada sisi Allah, sesungguhnya Allah Maha Melihat apa-apa yang kamu kerjakan”*(QS. Al- Baqarah : 110)

2.1.2 Kedudukan Shalat

Shalat merupakan kewajiban yang amat penting dan agung dalam Islam sesudah dua kalimat syahadat. Shalat merupakan suatu ibadah yang agung dan keagungan tersebut dapat dilihat berbagai segi, antara lain :¹⁹

- a. Shalat merupakan pondasi Islam. Dan orang yang meninggalkan shalat maka diragukan untuk dikategorisasikan sebagai muslim.
- b. Shalat adalah ritual vertikal yang pertama sekali akan diminta pertanggung jawaban oleh Allah SWT di hari kiamat kelak.
- c. Shalat merupakan ibadah individual yang tetap harus dikerjakan oleh seorang muslim dalam kondisi apapun dan bagaimanapun, selama akal masih berfungsi normal.
- d. Shalat merupakan amal ibadah pertama dan yang paling utama akan dipertanyakan di akhirat nanti.

2.1.3 Keutamaan Shalat

- a. Sholat dapat mencegah perbuatan maksiat

Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam Al-Ankabut ayat 45 :

تَنْهَى الصَّلَاةَ إِنَّا لِلصَّلَاةِ وَأَقِيمَا لِكِتَابٍ مِّنَّا لِيُكَفِّرَ وَحِيمًا أَتَلَّ لَفَحْشَاءَ

صَنَعُوا نَمَا يَعْلَمُوا اللَّهُرَأْ كِبَالَهُو لَذِكْرُوا الْمُنْكَرِ الْفَحْشَاءَ عَن

"Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu Al Kitab (Al Quran) dan dirikanlah shalat.

¹⁹ Hasan Ibrahim,
Kunci Surga Meneladanidan Menyingkap Rahasia Shalat Rasulullah SAW, Jakarta :
Mihrab Sainika, 2006, Hlm. 59

Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan-perbuatan) keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allah SWT (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadat-ibadat yang lain). Dan Allah SWT mengetahui apa yang kamu kerjakan."

- b. Shalat merupakan ibadah yang paling utama dalam Islam

"Rasulullah bersabda, "pokok urusan adalah Islam, sedang tiangnya adalah sholat, dan puncaknya adalah berjuang di jalan Allah SWT. Dalam hadits lain, "amalan yang mula-mula di hisab (diperhitungkan) dari seorang hamba pada hari kiamat adalah shalat. Jika shalatnya baik maka baiklah seluruh amalnya, sebaliknya jika shalatnya jelek maka jelek pulalah seluruh amalannya"(HR. Thabrani)

- c. Shalat dapat menghapus dosa

Rasulullah bersabda, "sesungguhnya apabila seorang muslim menunaikan sholatnya semata-mata karena Allah maka dosa-dosanya akan berguguran sebagaimana daun-daun ini gugur dari rantingnya"(HR.Ahmad)

- d. Shalat dapat meringankan beban yang sulit dengan rahmat Allah SWT. Allah SWT berfirman :

الْحَاشِعِينَ عِلْمًا لِّكَبِيرِهِ ۗ وَأُتِيَهُمُ الصَّلَاةُ بِالصَّبْرِ وَاسْتَعِينُوا

" Dan mohonlah pertolongan (kepada Allah SWT) dengan sabar dan shalat. Dan sesungguhnya yang demikian itu sangat berat kecuali bagi orang-orang yang khusyu"(QS. Al-Baqarah : 45)

- e. Shalat menjadi jaminan dari Allah SWT dengan memasukkan pelakunya ke surga.

"Dari Abi Qatadah bin Rabi' ra berkata, Rasulullah Saw bersabda, " Allah SWT berfirman, "sesungguhnya aku telah mewajibkan kepada umatmu sholat lima waktu,

dan aku berjanji dengan diriku bahwa barang siapa yang menjaga shalatnya tepat di awal waktunya, Aku pasti akan memasukkannya ke dalam surga dengan jaminan-Ku. Dan barang siapa yang tidak menjaga shalatnya maka tidaklah ada jaminan itu baginya” (HR. Abu Daud dan Ibnu Majah).

2.1.4 KeringanandalamPelaksanaanShalat

Keringanandalampelaksanaanshalatdiberikanoleh Allah melaluipenjelasanNabi-Nya kepadamukallaftilaimengalamisesuatu yang disebutmasyaqqahdalamartimenghadapibahayaataukesulitan . Keringananitudapatdalam bentukmengurangijumlahrakaatnya; ataudilakukantidakpadawaktunyaatauperubahandalampelaksanaananya.

Keringananituadalahsebagaiberikut :

- a. Mengurangijumlahrakaatshaalat yang empat, denganartidijadikanduarakaatpadashalatzuhur, ashardanisya. Keringanandalambentukinidisebutqasar. Keringananuntukmelaksanakanshalatitudiberikankepada orang yang sedangmelakukanperjalanan yang mengalamikesulitandalamperjalananyaitu. Hal inidijelaskandalam al-Qur’an surat An-Nisa’ ayat 101 :
Artinya :*“danapabilakamuberadadalamperjalanan, makatidaklahmengapakalaukamumenqasarshalatmu”*
- b. Mengumpulkanduashalatdalamwaktusecaraberkerusan,
yaitushalatzuhurdenganashardanshalatmaghribdenganisya’. Cara mengumpulkanduashalatinidisebutjama’. Bilashalatzuhurdijama’ denganasharpadawaktuzuhurataumaghribdanisya’ di jama’ padawaktumaghrib, disebutjama’ taqdim. Bilashalatzuhurdijama’ denganashardiwaktuasharataushalatmaghribdijama’

dengan isya pada waktu isya, disebut jama' ta'akhir. Ketentuan tentang jama' shalat dijelaskan Nabidalam hadits yang berasal dari Mu'az ibn Jabal menurut riwayat Muslim :
Artinya : "kami keluar melakukan perjalanan bersama Nabidalam perang Tabuk. Nabimenjama' shalat zuhur dengan ashardan menjama' shalat maghrib dengan isya"

c. Mengubah bentuk shalat bagi orang yang sedang sakit; dari berdiri menjadi duduk; bahkan sambil berbaring, sehingga kifiat shalat yang ditentukan tidak dapat dilaksanakan. Begitu jugashalat dalam keadaan perang, keduanya dijelaskan Nabidalam haditsnya.²⁰

2.1.5 Macam-macam Jenis Sholat Lima waktu²¹

Shalat Fardhu atau shalat lima waktu mempunyai waktu-waktu tertentu yang telah ditetapkan oleh Allah SWT dan Rasul-Nya atas kaum muslimin. Waktu-waktu yang dimaksud adalah; maghrib, isya', subuh, zhuhur dan ashar'. Allah SWT berfirman :

فَأَقِمْ وَاقِمْ بِكُمُ وَعَلَىٰ قُعُودًا أَوْ قِيَامًا اللَّهُمَّ أَذْكَرُوا الصَّلَاةَ فَضَيْتُمْ مِمَّا إِذَا مَوْفُوتًا كِتَابًا الْعُمُومِينَ عَلَيْنَا الصَّلَاةَ
 إِنَّا الصَّلَاةَ

"Maka apabila kamu telah menyelesaikan shalat(mu), ingatlah Allah SWT di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. Kemudian apabila kamu telah merasa aman, maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya shalat itu adalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman." (QS: An-Nisa':103).

لِلَّذَا كَرِهْتَ كَرِهْتَ نَذْرًا لِكَا سَيِّئَاتِي دُهِبْنَا حَسَنَاتِي نَالَ لِيْلِيْمُونَ لِنَا النَّهَارِ طَرَفِيَا الصَّلَاةَ وَأَقِمْ

²⁰Dr. Amir Syarifuddin, *Garis-garis besar Fiqh*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010, Hlm. 35-36

²¹Mugiyono, *Fiqih Islam (Tuntunan Praktis Ilmu Fiqih)*, Palembang : Noer Fikri, 2016, Hlm. 51-52

"Dirikanlah shalat pada kedua tepi siang (pagi/subuh dan petang/ashar) dan pada sebagian permulaan malam (maghrib dan isya'). Sesungguhnya perbuatan baik itu menghapuskan perbuatan buruk. Itulah peringatan bagi orang-orang yang ingat"(QS. Hud:114)

إِنَّ قُرْآنَ الْفَجْرِ كَانَ مَشْهُودًا أقم الصلاة لذئلك الشمس إلى غسق الليل وقُرْآنَ الْفَجْرِ

"Dirikanlah shalat dari sesudah matahari tergelincir (zuhur) sampai gelap malam, dan (dirikanlah pula)shalat fajar (subuh). Sesungguhnya shalat subuh itu disaksikan oleh Malaikat"(QS. Al-Isra':78)

Berdasarkan ayat Al-Qur'an tersebut, bahwa waktu shalat fardhu terbagi menjadi lima dalam sehari semalam, yaitu :

- a. Zhuhur, terdiri dari 4 raka'at. Waktu Zhuhur diawali jika matahari telah tergelincir (condong) ke arah barat, dan berakhir ketika masuk waktu Ashar.
- b. Ashar, terdiri dari 4 raka'at. Waktu Ashar diawali jika panjang bayang-bayang benda melebihi panjang benda itu sendiri. Khusus untuk madzab Imam Hanafi, waktu Ahsar dimulai jika panjang bayang-bayang benda melebihi dua kali panjang benda itu sendiri. Waktu Ashar berakhir dengan terbenamnya matahari.
- c. Magh'rib, terdiri dari 3 raka'at. Waktu Maghrib diawali dengan terbenamnya syafak²² atau awan merah di barat. Rasulullah SAW bersabda, " waktu shalat maghrib ialah bila matahari terbenam, syafak belum hilang" (HR. Muslim)

²²Syafak : warnamerah di ufukbaratsaatterbenamnyamatahari, warnainisemakin lama semakinmenipisdanakhirnyahilang, yang menandakanhabisnyawaktushalatmaghrib

- d. Isya', terdiri dari 4 Raka'at. Waktu Isya' diawali dengan hilangnya cahaya merah (syafaq) di langit barat sampai seperdua malam atau sepertiga malam atau terbitnya fajar subuh.
- e. Shubuh, terdiri dari 2 raka'at. Waktu Shubuh diawali dari munculnya fajar shaddiq, yakni cahaya putih yang melintang di ufuk timur. Waktu shubuh berakhir ketika terbitnya matahari.

Disini peneliti hanya akan meneliti waktu sholat zuhur,ashar dan maghrib saja,karena menurut peneliti 3 waktu ini saja sudah cukup mewakili pembuktian bahwa subjek melaksanakan ibadah sholat atau tidak.

2.2 Game Online

2.2.1 Pengertian Game Online

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, di sini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.²³

Game (permainan) merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok).²⁴ *Game Online* atau biasa disebut *online game* adalah sebuah permainan (*games*) yang biasa dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet) yang bisa dimainkan oleh 100 orang

²³UtomoDananjaya, *Media PembelajaranAktifEdisiKetiga*, Bandung : NuansaCendekia, 2013, Hlm. 165

²⁴ <https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan> (diaksespada tanggal 28 agustus 2016, jam 19:32)

lebih secara langsung dan bisa saling berinteraksi antara pemain satu dengan yang lain.²⁵

Menurut Young *Game Online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.²⁶ Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

Menurut Soetjipto berbagai keragaman dan kemudahan yang ditawarkan di dalam *game* tersebut menjadikan mereka tahan berlama-lama di depan komputer dan taraf pemakaiannya menjadi semakin meningkat. Peningkatan bermain dan pemakaian *game online* secara intensif ini menimbulkan berbagai permasalahan yang dikalangan para ahli psikologi dikenal sebagai kecanduan *game online*.²⁷

2.2.2 Sejarah perkembangan *Game Online*

Game online atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan baik LAN (*Local Area Network*) maupun internet, dimana dapat dimainkan oleh banyak orang di waktu yang sama walaupun berada ditempat yang terpisah jauh.

Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi computer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat

²⁵Rupita Wulandari, *Hubungana ntara Kontrol Diri dengan Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 ilir Palembang*, Universitas Bina Darma Palembang, 2015

²⁶RupitaWulandari, *Hubungan antara Kontrol Diri ...*Universitas Bina Darma Palembang, 2015

²⁷Soetjipto P, *Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet*, Jurnal Psikologi Volume 32, No. 2, 7491, 2001

ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya pada tahun 1960, computer hanya bisa dipakai 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu munculah computer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang biasa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*)

Menurut Liga *game* Indonesia (*ligagames.com*), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulaidari yang bergenre *action*, *sport*, maupun *RPG (role playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamers* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.

2.2.3 Jenis-jenis *Game online*

Menurut Ayu Rini ada beberapa macam jenis *game online* yang menarik minat, diantara lain :²⁸

1. *Spore*
2. *World of Warcraft: Battle Chest*
3. *Demonstar*
4. *Warhammer Online: Age of Reckoning*
5. *The Slims 2 Apartment Life Expansion Pack*
6. *Crysis: Warhead*
7. *World of Warcraft*
8. *Ragnarok*
9. *World of Warcraft: Burning Crusade Expansion Pack*
10. *Spore Creature Creator*
11. *Civilization IV: Colonization Expansion Pack*
12. *Guitar Hero 3: Legends of Rock*
13. *Wii Fit*

²⁸AyuRini, *MenanggulangiKecanduan Game Online padaAnak*, Jakarta, Pustaka Mina, 2011, hal. 25-26

14. *Call of Duty: Black Ops*
15. *Call of Duty: Modern Warfare 2*
16. *Call of Duty 4: Modern Warfare*
17. *Rock Band*
18. *Wii Play*
19. *Guitar Hero World Tour*
20. *Mario Kart Wii*
21. *Wii Fii Plus*

2.2.4 Ciri-ciri remaja yang kecanduan bermain *Game Online*

Menurut Kimberly Young seorang peneliti tentang kecanduan internet atau *game online* mengatakan bahwa seseorang yang dapat dikatakan sebagai pecandu internet atau *game online*, memiliki kriteria sebagai berikut :²⁹

- 1) Pikiran pecandu internet terus-menerus tertuju pada aktivitas berinternet dan sulit untuk dibelokkan kearah lain
- 2) Adanya kecenderungan penggunaan waktu berinternet yang terus bertambah demi meraih tingkat kepuasan yang sama dengan yang pernah dirasakan sebelumnya
- 3) Yang bersangkutan secara berulang gagal untuk mengontrol atau menghentikan penggunaan internet
- 4) Adanya perasaan tidak nyaman, murung, atau cepat tersinggung ketika yang bersangkutan berusaha menghentikan penggunaan internet
- 5) Adanya kecenderungan untuk tetap *online* melebihi dari waktu yang ditargetkan
- 6) Penggunaan internet itu telah membawa risiko hilangnya relasi yang berarti, pekerjaan, kesempatan studi, dan karier.

²⁹Rupita Wulandari, *Hubungan antara control diri dengan kecanduan bermain game online pada remaja di warnet lorong Cempaka dalam kelurahan 26 ilir Palembang*, Universitas Bina Darma Palembang, 2015

- 7) Penggunaan internet menyebabkan pengguna membohongi keluarga, terapis, dan orang lain untuk menyembunyikan keterlibatannya yang berlebihan dengan internet
- 8) Internet digunakan untuk melarikan diri dari masalah atau untuk meredakan perasaan-perasaan negatif seperti rasa bersalah, kecemasan, depresi, dan sebagainya.

2.2.5 Faktor penyebab kecanduan bermain *game online*³⁰

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan bermain *game online* adalah sebagai berikut :

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak bermain *game*
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif untuk bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan
3. Padatnya jadwal kuliah dan banyaknya tugas yang diberikan guru ataupun dosen yang membuat remaja menjadi stress, sehingga mereka mencari alternatif lain untuk mengurangi stress tersebut dengan bermain *game online*
4. Dampak yang ditimbulkan akibat kecanduan bermain *game online*

1. Dampak Positif³¹

Menurut Fina Hilmuniati dalam penelitiannya yang berjudul *Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Sholat pada Anak* ada tiga dampak positif bermain *game online* yaitu :

³⁰Rachmat A, *Pengaruh Bermain Game Online pada Remaja*. Jurnal onlineIndonesia Vol. 01 No. 01, Thn. 2012

³¹FinaHilmuniati, *Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Sholat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011

- a. Hiburan, dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa untuk mencoba mengurangi stress akibat aktivitas yang telah kita lalui/ untuk menghilangkan kebosanan mengenai kegiatan yang itu-itu saja.
- b. Bisa untuk ajang melatih konsentrasi (misal dalam *game-game action*, dibutuhkan konsentrasi saat menembak, sembunyi ataupun lari).
- c. Ajang menambah teman. Dengan bermain *game online* yang berhubungan dengan *user* lainnya bisa menambah teman di dunia maya. Saling tegur sapa dan bisa untuk menjalin tali silaturahmi (contoh bertukar *link facebook* dan *twitter*) walaupun itu lawan di *game online*, namun nantinya bisa menjadi teman di dunia internet lainnya.

Sedangkan menurut Rahmad Nico dalam jurnalnya yang berjudul dampak positif dan dampak negatif bermain *game online* pada pelajar. Dampak positif *game online* ada empat, yaitu :

- a. Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*
- b. Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer.
- c. Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada

kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (*problem solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran

- d. Dampak positif yang paling dapat dirasakan dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.³²

2. Dampak Negatif

a. Kesehatan

Menurut pakar *game*, permainan *video game* memang memberi dampak yang signifikan terhadap kesehatan atau fisik. Apabila tubuh terkena paparan langsung cahaya radiasi komputer akibat bergadang selama 24 jam untuk bermain *game online*, banyak sekali gangguan kesehatan yang akan ditimbulkan, yaitu :

- a. Saraf mata dan otak, serta kesehatan jantung menurun.
- b. Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena terlalu asyik bermain *game*.
- c. Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak.
- d. Jika bermain *game* sambil ngemil, kemungkinan berat badan akan meningkat.

³²Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*, Bina Widya Simpang Baru, Jurnal FISIP Volume 2 No 2, 2015

b. Kepribadian

Kehadiran *video game* dalam berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian anak. Banyak orang yang melaporkan bahwa anak-anak, remaja dan juga orang dewasa yang hobi bermain *game* berubah menjadi anak-anak yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek, pada kegiatan dan lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. Orang yang terlalu sering bermain game akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku jangka panjang. Anak-anak bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, *agresif*.

c. Pendidikan

Bermain *video game* telah terbukti dapat mempengaruhi psikis anak yang secara langsung mampu tidak langsung berpengaruh juga terhadap prestasinya di sekolah. Dampak-dampak tersebut antara lain :

- a. Anak akan melakukan berbagai cara untuk bermain *game*, mulai dari berbohong, mencuri, dan bolos sekolah.
- b. Orang yang terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer akan menjadikan orang tersebut tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada dilingkungan nyata.
- c. Anak yang kecanduan bermain *game* akan susah berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah maupun kampus, karena pikirannya jadi terus-menerus tertuju pada *game*.
- d. Anak yang kecanduan bermain *game* akan menjadi cuek dan acuh tak acuh juga kurang

peduli terhadap kewajibannya sebagai seorang pelajar ataupun mahasiswa. Ia tidak peduli jika ada tugas sekolah maupun tugas dari dosen.

d. Keluarga dan masyarakat

Playstation yang sering dicap sebagai benda hiburan modern merupakan salah satu benda yang perlu diwaspadai karena berpengaruh terhadap keluarga dan masyarakat. Dampak buruk *playstation* bagi keluarga dan masyarakat antara lain :

- a. Sering bermain *playstation* ataupun *game online* membuat anak menjadi lebih agresif dan kurang memahami perasaan orang lain.
- b. Gemar bermain *playstation* menyebabkan anak-anak mengalami kenaikan adrenalin. Jika ia menang maka ia akan berteriak-teriak dan jika kalah ia akan marah dan mencaci maki.
- c. Anak-anak menjadi malas untuk beradaptasi dengan lingkungan jika menghabiskan waktunya berlama-lama di depan komputer untuk bermain *game*
- d. Anak-anak yang suka bermain *game* umumnya akan suka melawan orang tuanya bila dilarang untuk bermain *game*.³³

a. Remaja

i. Definisi Remaja

Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya "tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan". Perkembangan lebih lanjut, Menurut Santrock istilah

³³AyuRini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*, Jakarta: Pustaka Mina, 2011, Hlm. 28-46

adolescence dapat diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan social emosional.³⁴

Petersen dan Ebata, menjelaskan masa remaja (*adolescence*) diidentifikasi sebagai tahap transisi yang mengalami perubahan yang signifikan seperti pubertas, perubahan kognitif dalam mengenali emosi, dan gambaran diri. Dalam bahasa Inggris remaja (*adolescence*) adalah yang berarti *at-tadarruj* (berangsur-angsur). Jadi, artinya adalah berangsur-angsur menuju kematangan secara fisik, akal, kejiwaan, sosial serta emosional.³⁵

Remaja sering kali didefinisikan sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah tersinggung dan sebagainya. Masa remaja disebut pula sebagai penghubung antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual.³⁶

Menurut Piaget, remaja adalah suatu usia di mana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Istilah remaja (*adolescence*) sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.³⁷

Berdasarkan beberapa pengertian remaja di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak

³⁴J. W. Santrock, *Adolescence (Perkembangan Remaja) Terjemahan*, Jakarta: Erlangga, 2003, Hlm. 26

³⁵Muhammad Al-Mighwar, *Psikologi Remaja*, Bandung, Pustaka Setia, 2006, hlm. 55

³⁶Kartini Kartono, *Psikologi Sosial 2 Kenakalan Remaja*, Jakarta, CV. Rajawali, 1998, hlm. 148

³⁷Mohammad Ali, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2011, hlm. 9

menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial.

ii. **Batasan Usia Remaja**

Terdapat batasan usia pada masa remaja yang difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku dewasa. Menurut Kartini kartono dibagi tiga yaitu :

a. Remaja Awal (12-15 Tahun)

Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif, sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun belum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa

b. Remaja pertengahan (16-18 tahun)

Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis. Pada masa remaja ini rentan akan menimbulkan kemantapan pada diri sendiri untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dilakukannya. Selain itu pada masa ini remaja menemukan diri sendiri atau jati dirinya.

c. Remaja Akhir (19-21 tahun)

Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.³⁸

³⁸KartiniKartono, *PsikologiSosial 2 KenakalanRemaja*, Jakarta, CV. Rajawali, 1998, hlm. 36

Masa remaja menurut Mappiare berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir.³⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa batasan usia remaja dibagi menjadi tiga yaitu remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (16-18 tahun), dan remaja akhir (19-21 tahun). Peneliti memilih kriteria batasan usia remaja akhir karena pada periode ini remaja sudah bisa mengendalikan dirinya untuk tidak berlebihan dalam bermain *game online* dan sudah bisa mengerti dampak baik dan buruk akibat keseringan bermain *game online*.

iii. Ciri-Ciri Remaja

Masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan yang dialami oleh setiap individu, sebagai masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Masa ini memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan periode perkembangan yang lain. Berikut ini dijelaskan satu persatu dari ciri-ciri perubahan yang terjadi pada masa remajayaitu :

a. Masa yang penting

Terdapat perbedaan dalam tingkat kepentingannya. Baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang sama pentingnya bagi remaja karena adanya akibat fisik dan akibat psikologis. perkembangan fisik remaja diiringi oleh cepatnya perkembangan mental, khususnya pada awal masa remaja. Atas semua perkembangan itu diperlukan penyesuaian mental dan pembentukan sikap, serta nilai dan minat baru.

³⁹Mohammad Ali, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2011, hlm. 120

b. Masa transisi

Transisi merupakan tahap peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya. Maksudnya apa yang telah terjadi sebelumnya akan membekas pada apa yang akan terjadi sekarang dan yang akan datang.

c. Masa perubahan

Selama masa remaja, tingkat perubahan sikap dan perilaku sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Perubahan yang terjadi pada masa remaja memang beragam, perubahan yang terjadi pada semua remaja yaitu seperti emosi yang tinggi, perubahan tubuh, minat dan peran, perubahan nilai-nilai sebagai konsekuensi perubahan minat dan pola tingkah laku, dan remaja menuntut kebebasan.⁴⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri remaja yaitu ditandai dengan tiga hal yaitu yang pertama perubahan fisik yang berhubungan dengan aspek anatomi dan aspek fisiologis, yang kedua perubahan emosional yang ditandai dengan sikap rasional, objektif, bertanggung jawab, dapat menerima kritikan orang lain untuk bertindak lebih lanjut serta mampu menyelesaikan masalah dan yang ketiga ditandai dengan perubahan sosial yang mampu menemukan jati diri.

iv. Tugas-tugas perkembangan remaja

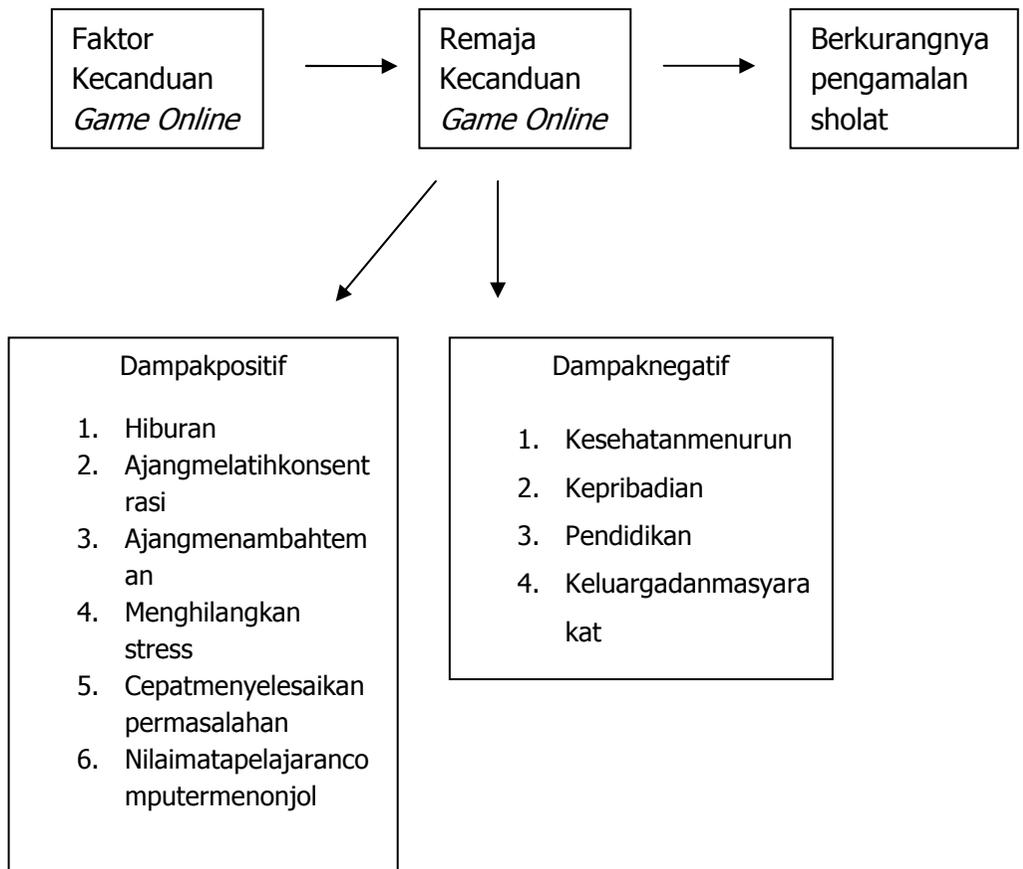
Ada 8 tugas-tugas perkembangan remaja menurut Havigurst yaitu :

- a. Mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya
- b. Mencapai peran sosial sebagai pria atau wanita
- c. Menerima keadaan fisik dan menggunakannya secara efektif
- d. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya.

⁴⁰Muhammad Al-Mighwar, *Psikologi Remaja*, Bandung, Pustaka Setia, 2006, hlm. 63

- e. Mencapai kemandirian ekonomi
- f. Memilih dan mempersiapkan karier
- g. Mempersiapkan pernikahan dan hidup berkeluarga
- h. Mengembangkan ketrampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan bagi warga Negara.

2.3.5 Kerangka Pikir



BAB III

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara dan observasi. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah menggambarkan realitas empiric dibalik fenomena secara mendalam, rinci, dan tuntas.⁴¹

Moleong mengungkapkan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁴²

Menurut Denzin dan Lincoln, menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.⁴³ Kemudian Merriam, merumuskan penelitian kualitatif sebagai satu konsep payung yang mencakup beberapa bentuk penelitian untuk membantu peneliti memahami dan menerangkan makna fenomena sosial yang terjadi dengan sekecil mungkin gangguan terhadap *setting* alamiahnya.⁴⁴

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Data deskriptif mengandaikan bahwa

⁴¹Afifudin & Beni Ahmad Soebani, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Pustaka Setia, 2012, hlm.59

⁴²Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013, Hlm.6

⁴³Lexi Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif ...*, hlm. 5

⁴⁴ Asmadi Alsa, *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2011 hlm. 30

data tersebut berupa teks.⁴⁵ Metode penelitian deskriptif bertujuan untuk membantu pembaca mengetahui apa yang terjadi di lingkungan di bawah pengamatan, diseimbangkan oleh analisis dan interpretasi. Deskriptif ini ditulis dalam bentuk narasi untuk melengkapi gambaran menyeluruh tentang apa yang terjadi dalam aktivitas atau peristiwa yang dilaporkan.⁴⁶

Penulis menggunakan penelitian ini karena ingin mengungkap pengalaman subjek berkaitan dengan pengamalan sholat pada remaja yang kecanduan bermain *game*. Hal ini bertujuan untuk memahami makna dibalik data yang tampak karena gejala sosial yang sering tidak bisa dipahami berdasarkan apa yang diucapkan dan dilakukan orang. Setiap ucapan dan perilaku seseorang memiliki makna tertentu.⁴⁷

3.2 Sumber Data

Menurut Lofland sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong bahwa sumber data utama kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Di mana data hasil penelitian didapat melalui dua sumber data, yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari hasil wawancara yang diperoleh dari subjek atau informan yang dianggap berpotensi dalam memberikan informasi yang relevan dan sebenarnya di lapangan.

Subjek adalah bagian dari populasi yang akan diteliti dan merupakan perwakilan populasi⁴⁸

⁴⁵Septiawan Santana , *Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta, obor Indonesia. 2007. hal. 60

⁴⁶Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta, Rajawali Pers, 2012, hlm. 174

⁴⁷Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2005, hlm. 22

⁴⁸Hasbi Ashiddiqi, *Pedoman Penulisan Skripsi*, Palembang : Tunas Gemilang, 2010, Hlm. 8

Subjek dalam penelitian kualitatif juga bukan disebut sampel statistik tetapi subjek teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori. Pengambilan subjek teoritis akan terus menambahkan unit-unit baru dalam subjeknya, sampai penelitian tersebut mencapai titik jenuh (*saturation point*), dimana penambahan data tidak lagi memberikan tambahan informasi baru dalam analisis.⁴⁹

Adapun karakteristik subjek pada penelitian kualitatif, sebagai berikut :

1. Remaja akhir berusia 17-21 tahun
2. Bermain *game online* ± 5 jam/hari
3. Subjek penelitian berstatus pelajar/mahasiswa
4. Waktu sholat yang diteliti zuhur, ashar dan maghrib saja
5. Media bermain *game online* yaitu berupa *handphone* dan warnet yang memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a. Memiliki fasilitas *game online*
 - b. Tidak memberikan batas waktu pada pengguna internet (buka 24 Jam)
 - c. Tidak memiliki batasan usia
- b. Data sekunder

Data sekunder adalah sebagai data pendukung seperti literature, buku-buku catatan harian dan dokumentasi subjek yang berkaitan dengan penelitian.⁵⁰

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di warnet Perumnas Sako Palembang, peneliti mengambil lokasi tersebut dengan alasan, karena peneliti bertempat tinggal di daerah tersebut, dan juga di lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti banyak sekali anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D ...*, hlm. 298

⁵⁰ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013, Hlm.62

yang suka bermain *game online*. Sedangkan waktu penelitian akan di lakukan pada tanggal 22 Agustus 2016 hari sabtu pukul 19.30 s/d selesai.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini ialah dengan cara sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi merupakan studi yang melibatkan pencatatan perilaku oleh seseorang yang telah terlatih atau melalui alat perekam. Baron dan Byrne mengatakan bahwa metode observasi adalah suatu teknik dasar untuk mempelajari perilaku manusia melalui pengamatan yang sistematis⁵¹

Menurut Patton, tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat, dan makna yang terjadi dalam perspektif yang terlihat pada kejadian yang diamati tersebut.⁵²

Menurut Patton dalam Nasution, menyatakan manfaat observasi di antaranya:

1. Dengan observasi peneliti akan lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial, jadi akan dapat diperoleh pandangan yang holistik atau menyeluruh.
2. Dengan observasi maka akan diperoleh pengalaman langsung, dan peneliti dapat melihat hal-hal yang kurang atau tidak diamati orang lain.
3. Dengan observasi, peneliti dapat menemukan hal-hal yang tidak terungkap oleh responden dalam wawancara karena bersifat sensitif atau ingin ditutupi karena dapat merugikan nama lembaga.

⁵¹Dian Wisnuwardhani, Sri Fatmawati Mashoedi, *Hubungan Interpersonal*, Jakarta: Salemba Humanika, 2012, Hlm. 31

⁵²Kristi Poerwandari, *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*, Jakarta: LPSP3 UI, 2013, Hlm. 136

4. Melalui pengamatan di lapangan, peneliti tidak hanya mengumpulkan data yang banyak, tetapi juga memperoleh kesan-kesan pribadi, dan merasakan suasana situasi sosial yang diteliti.

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan yaitu dimana observer tidak ikut di dalam kehidupan orang yang akan diobservasi, dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat. Di dalam hal ini observer hanya bertindak sebagai penonton saja tanpa harus ikut terjun langsung ke lapangan.⁵³

b. Wawancara

Wawancara penelitian adalah suatu metode penelitian yang meliputi pengumpulan data melalui interaksi verbal secara langsung antara pewawancara dan responden. Selain interaksi verbal kemampuan menangkap isyarat nonverbal juga sangat diperlukan ketika melakukan wawancara.⁵⁴ Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam.⁵⁵

Moleong menyatakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, dimana percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan.⁵⁶ Sedangkan wawancara kualitatif dilakukan bila peneliti bermaksud untuk memperoleh pengetahuan tentang makna-makna subjektif yang dipahami individu

⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D...*, hlm. 313

⁵⁴Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Fokus groups ...*, hlm. 39

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D...*, hlm. 136

⁵⁶Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013, Hlm.186

berkenaan dengan topik yang diteliti, dan bermaksud melakukan eksplorasi terhadap isu tersebut, suatu hal yang tidak dapat dilakukan melalui pendekatan lain.⁵⁷

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, pelaksanaan wawancara ini lebih bebas jika dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan wawancara jenis ini adalah untuk menentukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diwawancarai di minta pendapat dan idenya. Dalam melakukan wawancara ini pendengar secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh narasumber.⁵⁸

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah setiap bahan tertulis atau jenis film, lain dari *record*.⁵⁹ Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Hasil penelitian juga akan lebih kredibel apabila didukung oleh foto-foto yang ada. Data dokumentasi yang nanti akan digunakan adalah berupa hasil foto maupun *recorder* kegiatan baik ketika wawancara terjadi maupun ketika observasi. Dokumentasi juga dapat berupa tulisan, gambaran atau karya monumental dari seseorang.⁶⁰ Dokumentasi yang digunakan untuk mendukung penelitian meliputi foto, hasil observasi dan rekaman wawancara, serta buku data klien.

3.5 Metode Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan bekerja pada data, mengorganisasi data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola,

⁵⁷Kristi Poerwandari, *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*, Jakarta: LPSP3 UI, 2013, Hlm. 146

⁵⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D...*, hlm. 318

⁵⁹Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif..*, hlm 216

⁶⁰Haris Herdiansyah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Jakarta, Pustaka Pelajar, Cet ke-14, 2010, hlm 143

mensistensikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁶¹

Miles dan Huberman menyebutkan bahwa aktivitas dalam analisis data mencakup *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing / verification*.

1. *Data Reduction* (reduksi data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya jika diperlukan.

2. *Data Display* (penyajian data)

Data display berarti *display* data yaitu menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori. setelah data reduksi, maka langkah selanjutnya adalah *displaykan* data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat. Dengan *displaykan* data, maka memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

3. *Conclusion Drawing / Verification*

Conclusion Drawing adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang ditemukan adalah

⁶¹Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, Hlm.248

bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Dengan demikian, kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti yang dikemukakan bahwa masalah dalam penelitian kualitatif bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan.⁶²

3.6 Keabsahan data

Adapun rencana pengujian keabsahan data yang akan peneliti lakukan yaitu uji kredibilitas data. Penerapan kriterium derajat kepercayaan (kredibilitas) pada dasarnya menggantikan konsep validitas internal dari penelitian *non-kualitatif*. Kriterium ini berfungsi: pertama, melaksanakan inkuiri sedemikian rupa sehingga tingkat kepercayaan penemuannya dapat dicapai. Kedua, menunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan ganda yang sedang terjadi. Adapun rencana untuk melakukan uji kredibilitas ini yaitu⁶³:

1. Perpanjangan Pengamatan

Dengan menggunakan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.

2. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber (triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber) dengan

⁶²Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif...*, Hlm. 334-343

⁶³Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, hlm 324

berbagai cara (triangulasi teknik ini dapat dilakukan dengan cara mengecek antara hasil wawancara dengan hasil observasi), dan berbagai waktu (dilakukan dengan cara melakukan pengecekan wawancara dan observasi dalam waktu dan situasi yang berbeda).

3. Mengadakan *Member Check*

Member Check adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan *member check* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data.

BAB IV

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Orientasi Kancan dan Persiapan Penelitian

4.1.1 Orientasi Kancan Penelitian

Warnet X dibuka pada bulan Oktober 2016, warnet X buka 24 Jam, pengunjung warnet X mulai dari anak SD hingga Mahasiswa. Warnet X terdiri dari tiga lantai, di lantai pertama ada 23 PC (*Personal Computer*) yang dilengkapi dengan speaker, di lantai kedua ada 27 PC yang dilengkapi dengan *headset*, serta di lantai ketiga dilengkapi dengan 15 PC dengan *headset*. Tiap-tiap lantai di fasilitasi dengan 2 kipas angin serta toilet untuk para pengunjung warnet. *Game* yang sering di mainkan adalah *PointBlank*(PB), *Dota 2*. Di warnet X ada paket untuk para *gamers*, paket ini sangat murah yaitu 5 jam hanya Rp. 10.000, sedangkan perjam Rp. 3.000.⁶⁴

Warnet Y dibuka pada bulan desember 2015, warnet Y buka 24 jam, pengunjung warnet 2 mulai dari anak SD hingga mahasiswa. Warnet Y terdiri dari dua lantai, lantai pertama ada 25 PC yang dilengkapi dengan *speaker* dan *headset*, dan di lantai kedua 20 PC juga dilengkapi dengan *speaker* dan *headset* di tiap-tiap PC nya. Tiap-tiap lantai di fasilitasi dengan 6 kipas angin 2 di kanan atas, 2 di kiri atas, 1 di bagian tengah dan 1 kipas lagi di dekat tangga serta toilet untuk para pengunjung warnet. *Game* yang sering di mainkan adalah *PointBlank*(PB) dan *Dota* . Di warnet X ada paket untuk para *gamers*, harga perjam di warnet 2 adalah Rp.3000, disini ada 3 macam paket pertama paket 2 jam Rp. 5000, kedua paket 5 jam Rp. 15.000, ketiga paket begadang Rp.12.000.⁶⁵

⁶⁴Hasil observasi dan wawancara dengan penjaga warnet pada tanggal 30 agustus 2016 pukul 17.00

⁶⁵Hasil observasi dan wawancara dengan penjaga warnet pada tanggal 3 September 2016 pukul 15.35

4.1.2 Persiapan Penelitian

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti mempersiapkan *instrument* pengumpulan data yang berfungsi sebagai alat ukur untuk mengungkap aspek-aspek yang hendak diukur. *Instrument* yang digunakan peneliti berupa guide observasi, guide wawancara yang disusun berdasarkan teori-teori terkait dan fenomena di lapangan yang terkait dengan *dampak negatif bermain game online dalam pengamalan sholat pada remaja*.

- a. Meminta izin kepada orang yang bersangkutan yang dalam hal ini meminta izin kepada subjek 1, subjek 2, subjek 3, dan subjek 4. Izin yang dilakukan peneliti bertujuan untuk meminta kesediaan menjadi subjek penelitian agar bisa melakukan wawancara dan observasi dengan tujuan mendapatkan data dalam pelaksanaan penelitian. Berdasarkan izin dari peneliti kepada subjek, maka subjek tanpa syarat dan sebagai bukti subjek memberikan kesediaannya.
- b. Membangun hubungan baik atau *rapport* terhadap subjek dilakukan dengan cara melakukan pendekatan secara *persuasive* sehingga subjek merasa nyaman, aman, dan percaya pada penelitian.
- c. Mempersiapkan materi atau *guide* wawancara sebelum ke lapangan.
- d. Mengatur janji dengan subjek, jangan sampai pada saat peneliti menemui subjek sedang dalam keadaan yang tidak nyaman untuk melakukan wawancara.
- e. Merahasiakan data yang diperoleh pada saat penelitian, sehingga kerahasiaan atau *privacy* subjek dapat dijaga.
- f. Melindungi hak-hak pribadi subjek seperti keinginannya agar pengalaman-pengalaman pribadinya tidak disebarluaskan kepada pihak lain yang tidak berkepentingan.

4.2 Tahap Penelitian

Sebelum menemukan 4 (empat) subjek yang benar-benar bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dan mencari subjek yang bersedia. Setelah melakukan pencarian, akhirnya peneliti menemukan 4 (empat) orang subjek yang bersedia untuk diwawancarai. Data yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu sampel diambil berdasarkan kriteria dan tujuan tertentu.

Pelaksanaan penelitian dengan melakukan observasi dan wawancara mengenai dampak bermain *game online* dalam pengamalan ibadah sholat pada remaja dilakukan pada tanggal 22 Agustus–30 Desember 2016. Proses pengambilan data dilakukan dengan penyesuaian waktu atau jadwal dari subjek sendiri. Karena dari ke 4 (empat) subjek itu, mereka mempunyai kesibukan tersendiri. Jadi ketika subjeknya ada waktu untuk melakukan wawancara, barulah peneliti melakukan wawancara dan pengambilan data. Minggu pertama peneliti melakukan observasi terlebih dahulu demi mendapatkan *setting* dan pola dalam penelitian. Kemudian peneliti baru melakukan wawancara mendalam sekaligus mengobservasi kondisi subjek. Adapun rangkaian penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu:

- a. Tahap pertama yaitu perkenalan dengan subjek penelitian dengan cara peneliti menemui subjek di warnet X dan Y tempat subjek sering bermain *game online* dan membuat janji untuk pelaksanaan wawancara.
- b. Tahap kedua, yaitu wawancara yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal dan tempat yang telah disepakati antara subjek dan peneliti.
- c. Tahap ketiga, melakukan observasi selama diperlukan pada subjek. Peneliti mengamati kegiatan subjek dengan cara mendatangi rumah subjek, dan

berbincang-bicang dengan subjek dan orang-orang disekitar subjek. Observasi dilakukan bertujuan untuk mendalami dan menyelami hal-hal yang belum dapat diungkap secara jelas sesuai dengan yang diharapkan.

4.3 Hasil Penelitian

4.3.1 Hasil Observasi

a. Subjek IT

Subjek IT berusia 21 tahun, berstatus Mahasiswa di suatu perguruan tinggi swasta di Palembang, berjenis kelamin Laki-laki dengan tinggi badan \pm 178 cm dan berat badan 55 kg. saat peneliti datang menemui subjek di warnet, subjek terlihat sedang serius bermain *game dota 2*, disekitar subjek terlihat beberapa botol minuman ringan dan juga beberapa bungkus cemilan dan rokok. Subjek mengenakan baju kaos berlengan panjang.

b. Subjek NAA

Subjek kedua berinisial NAA berjenis kelamin Laki-laki dengan tinggi badan sekitar 155 cm dan memiliki berat badan \pm 47 kg. Subjek berusia 20 tahun, saat peneliti datang menemui subjek, subjek sedang bermain game PB dengan teman-temannya, subjek mengenakan kemeja kotak-kotak berwarna hitam putih, disekitar subjek terlihat beberapa bungkus makanan ringan dan air mineral, sesekali subjek terlihat berteriak dan marah-marah memerintah temannya untuk menyerang musuh.

c. Subjek H

Subjek berinisial H berjenis kelamin laki-laki berusia 21 tahun berstatus Mahasiswa di suatu perguruan tinggi swasta di Palembang, subjek memiliki tinggi badan \pm 172 cm dengan berat badan sekitar 52 kg. saat peneliti datang subjek sedang duduk menunggu giliran untuk bermain *game* sambil bercerita dengan penjaga warnet dan teman nya yang sedang bermain *game*. Subjek saat itu mengenakan kemeja polos berlengan pendek

berwarna biru dan masih mengenakan tas serta sepatu kets.

d. Subjek LTAN

Subjek berinisial LTAN berusia 17 tahun berjenis kelamin laki-laki, berstatus siswa di salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri di Palembang, Subjek memiliki tinggi badan \pm 160 dengan berat badan sekitar 55 kg, saat itu subjek terlihat masih mengenakan seragam sekolah nya. Sama seperti subjek yang lain di sekitar subjek pun terlihat beberapa bungkus bekas makanan dan minuman ringan. Saat itu subjek sedang bermain Dota 2 dengan teman-temannya yang lain, sesekali ia mengobrol dan menanggapi panggilan teman-temannya.

4.3.2 Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan keempat subjek antara lain, subjek 1 (IT), subjek 2 (NAA), subjek 3 (H), dan subjek 4 (LTAN), ditemukan tema-tema yang peneliti rangkum menjadi tujuh tema umum, sebagai berikut :

Tema 1 : Latar Belakang Subjek

a. Subjek IT

Latar belakang subjek adalah seorang remaja akhir berjenis kelamin laki-laki berusia 21 tahun, ia tinggal di Pahlawan, anggota keluarga subjek berjumlah 6 orang, orang tua subjek seorang wiraswasta. Subjek mempunyai hobi bermain *game online*, ia pertama kali mengenal *game online* dari teman nya. saat pertama kali ia subek mengenal *game online* ia bermain *game dota*.

Berikut petikan wawancaranya :

"Nama saya IT, 21 tahun, tinggal di Pahlawan, pekerjaan orang tua itu wiraswasta, 6" [S1,W1:4-15]

"hobi main game online, kalo pertama kali itu pasti temen, iya, temen yang ngajak main game online pertama, pertama itu main game dota" [S1,W1:17-28]

Subjek mengaku ia memilih bermain *game online* karena kondisi keluarganya, subjek merasa kesepian bila dirumah karena orang tua yang sibuk, ia memilih bermain *game* di warnet sebagai pelarian karena bila di warnet tidak mungkin tidak ada yang menemani.

Berikut petikan wawancaranya :

"kalu untuk kondisi keluarga yo biso jadi untuk pelarian ye mbak ye ke game, mungkin aku kesepian di rumah itu biso jadi jugo kalu aku kesepian di rumah jadi aku ke warnet ado wong dak mungkin katek yang ngerewangi" [S1,W1: 265-271].

b. Subjek NAA

Subjek berinisial NAA seorang remaja akhir berjenis kelamin laki-laki yang berusia 20 tahun, subjek tinggal di Sekip Pangkal, jalan Inspektur Yazid di dekat asrama polisi. Orang tua subjek bekerja sebagai PNS. Subjek memiliki hobi bermain *game online*, subjek mengaku ia pertama kali mengenal *game online* dari temannya, awalnya ia hanya bermain *facebook* di warnet, tetapi temannya mengenalkan ia dengan *game online*. *Game* yang pertama kali ia mainkan adalah *ayodance* dan *poker*.

Berikut petikan wawancaranya :

"Nama saya NAA mbak,20,saya tinggal di Sekip Pangkal jalan Inspektur Yazid mbak yang di asrama Polisi, kebetulan ibu saya PNS dia itu ngajar di SD Negeri kalau bapak saya tuh pegawai kelurahan gitu mbak,..., saya tuh juga hobi main game, itutu pertama kali yang ngenalin tu temen mbak." [S2, W1: 6-21]

"...awalnya cuma main facebook aja tuh terus temen nih ngenalin lah samo game nyo ayodance, kaya main-main poker gitu" [S2,W1 : 29-36]

c. Subjek H

Subjek berinisial H seorang remaja akhir berjenis kelamin laki-laki yang berusia 21 tahun yang tinggal di

Perumnas Sako. Subjek memiliki hobi bermain *game online*, subjek mengaku ia pertama kali mengenal *game online* dari temannya, subjek bermain *game online* dari tahun 2008.

Berikut petikan wawancaranya :

"H ,21 tahun, di Perumnas Sako, anggota keluarga 4 orang, main game online, temen, 2008" **[S3,W1: 4-28]**

d. Subjek LTAN

Subjek berinisial LTAN seorang remaja berjenis kelamin laki-laki, berusia 17 tahun, seorang siswa kelas XII di salah satu SMAN Palembang, subjek seorang anak tunggal yang tinggal di Perumnas Sako bersama orang tua nya, orang tua subjek bekerja sebagai pegawai swasta.

Berikut petikan wawancaranya :

"LTAN ,biasa kalo di rumah dipanggil R , kalo di sekolah L , Kelas 12 SMA, SMA 3, Baru 17 mbak,di perumnas kak, dewekan mbak, begawe pegawai swasta" **[S4,W1: 6-15]**

Subjek memiliki hobi bermain *game online*, iapertama kali mengenal *game online* dari kakak sepupunya, ia sudah bermain *game online* sejak masih kelas 6 SD, *game* yang pertama kali ia mainkan ialah *pointblank* (PB).Ia mengaku menyukai *game online* dari sejak pertama kali ia dikenalkan dengan *game online*. Alasan subjek memilih bermain *game online* karena menurut subjek bermain *game online* itu lebih praktis dan meyenangkan.

Berikut petikan wawancaranya :

"Main game online mbak, Oh itu kakak sepupu, Dari kelas 6 SD, Maen pointblank mbak, Dari awal di kenali, Yoo mungkin dengan game online lebih praktis cak itu nah lebih seneng. **[S4,W1: 23-129]**

Dari hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa keempat subjek merupakan remaja yang berusia 17-21 tahun yang memiliki hobi bermain *game online* dan

mengenal *game online* dari teman maupun keluarganya. IT dan NAA memilih bermain *game online* karena merasa kesepian dan orang tua subjek yang sibuk. Sedangkan LTAN dan H mengaku memilih bermain *game online* karena lebih asyik dan praktis.

Tema 2 : Perasaan yang dirasakan subjek ketika bermain dan tidak bermain *game online*

a. Subjek IT

Perasaan yang subjek rasakan saat subjek bermain *game online* adalah awalnya subjek merasa tidak mengerti, tapi membuat subjek penasaran akhirnya subjek pun belajar semakin lama semakin merasa seru.

Berikut petikan wawancaranya :

"Pertamo sih emang dak ngerti, tapi bikin penasaran, lamo kelamoan jadi belajar yo sreg yo seru game nyo" [S1,W1: 33-36]

Subjek merasa kesal dan marah ketika ia dilarang untuk bermain *game online*, subjek juga tidak peduli meskipun banyak yang melarang ia bermain *game online*, menurut subjek ini adalah dunia dan hobinya, dan jika seandainya ada yang melarang subjek untuk bermain *game online* subjek merasa itu adalah hak nya untuk menerima atau tidak saran tersebut, dan resikonya ia tanggung sendiri.

Berikut petikan wawancaranya :

"...ini kan jadi hobi dan kalo misal ado yang nglarang,..., Tapi untuk sekarang ini dunioaku ini hobi aku dan kalu misal ado yang nglarang yosudah hak aku nak nerimo atau idak tanggung resikonyo yo aku yang nanggung" [S1,W1 : 241-246]

Subjek merasa tidak bisa diam, tidak tenang dan juga tidak nyaman, serta ada dorongan yang sangat kuat untuk bermain *game online* ketika subjek mencoba untuk mengurangi dan tidak bermain *game online*.

Berikut petikan wawancaranya :

"hem.. yo kalu misalno balek kerumah mbak ye terus pastilah ado raso kepengen untuk main game lagi, tapi di cubo untuk ditahan mbak ,...,Cuma ado raso-raso dak tenang dak nyaman itu nah mbak kalo dak maen game. [S1,W1 : 109-117]

"..., mungkin ado jam kuliah mungkin pasti aku kuliah, mungkin. Aku kuliah nih, balek aku kuliah pasti aku maen game, jadi kayak pecandu nah mbak [S1,W1: 227-232]

b. Subjek NAA

Subjek merasa senang seperti memiliki dunia baru yang tidak di miliki oleh orang lain saat ia pertama kali bermain *game online*, ia pun merasa seperti karakter yang di mainkan nya benar-benar hidup sehingga ia lupa waktu.Subjek merasa senang dan puas ketika ia bisa menang dan masuk peringkat 10 besar, dan juga ketika ia naik level serta mendapat karakter baru

Berikut petikan wawancaranya :

"Itu seneng mbak, kayak kita tuh punya dunia lain, dunia baru kaya gitu yang dunia yang gak ditemuin orang-orang kita tuh karakter yang dalem game itu kek kita yang idup beneran gitumbak. Kayak lupa waktu gitu mbak, tiba-tiba udah sore aja [S2,W1 : 54-59]

"..., kalo kita bisa masuk top ten atau peringkat sepuluh kadang tu peringkat satu tuh puas banget itu mbak, apalagi maen COC kan kita dapet karakter baru terus naik level tuh seneng [S2,W1 : 160-165]

Ketika subjek berusaha mengurangi intensitas bermain *game online*, subjek merasa seperti meriang, dan tidak bisa menahan keinginannya untuk bermain *game*. Subjek pun merasa terbayang-bayang oleh karakter , tempat dan *game* itu sendiri, bahkan hingga terbawa mimpi.

Berikut petikan wawancaranya :

"...kalo misalnya nggak maen tuh kek gimana yah kayak meriang gitu mbak kayak "sep" gitu. Kok gak bisa nahan serius mbak, kayak keinget-inget gitu"[**S2,W1: 125-128**]

"gimana ya mbak kita tuh kebayang- bayang karakternya, kebayang-bayang tempatnya, kebayang-bayang game ituterus kalo misalnya kita tidur itu kayak kemimpi-mimpi kita lagi main game [**S2,W1 : 186-190**]

c. Subjek H

Subjek H merasa puas dan tidak bisa di ungkapkan dengan kata-kata ketika ia bermain *game online*.

Berikut petikan wawancaranya :

"puas, gak bisa di ungkapkan dengan kata-kata"[**S3,W1 : 19-21**]

Subjek merasa terbebani ketika ia mengurangi intensitas bermain *game online*. Berikut petikan wawancaranya :

" beban sih kayaknya "[**S3,W1 : 48**]

d. Subjek LTAN

Subjek merasa ketagihan dan ingin terus-terusan bermain *game online* ketika ia bermain *game online*.

Berikut petikan wawancaranya :

"Rasonyo tu ketagihan , ketagihan yo pengen teros nak maen "[**S4,W1: 29-30**]

Subjek mengaku ia merasa kehilangan, galau dan stress apabila subjek tidak bermain *game*. Ia merasa seperti ada yang hilang.

Berikut petikan wawancaranya :

"Ngeraso cak ado yang ilang"[**S4,W1: 51**]

"Yo ngeraso keilangan, Iyo keilangan nian, Iyo cak stress, galau"[**S4,W1:161-165**]

Dari kesimpulan yang didapatkan bahwa keempat subjek merasa tidak mengerti dan penasaran pada awalnya, kemudian mereka merasa senang dan seperti menemukan dunia baru ketika bermain *game*. Keempat subjek pun merasa seperti ada yang hilang, stress dan ada keinginan kuat untuk bermain *game* lagi ketika mereka mencoba untuk mengurangi intensitas dan berhenti bermain *game online*.

Tema 3 : Intensitas dan durasi bermain *game online*

a. Subjek IT

Subjek mengaku saat pertama kali ia bermain *game online* ia hanya bermain 2-3 jam saat pulang sekolah, tetapi saat ini ia bisa 1-2 hari tidak pulang kerumah.

Berikut petikan wawancaranya :

" kalo dulu, dulu waktu pertamo kali mungkin balek sekolah cuma 2 jam atau 3 jam balek sekolah, tapi kalo untuk sekarang itu bisa sehari bisa dua hari mbak gak pulang. [S1,W1 : 40-43]

b. Subjek NAA

Sejalan dengan subjek IT subjek NAA juga mengaku ia bermain *game online* dari pulang sekolah, awalnya ia hanya bermain 1 sampai 2 jam, tetapi lama kelamaan intensitas bermain *game* nya pun bertambah subjek menjadi lupa waktu karena keasyikan bermain *game online*

Berikut petikan wawancaranya :

"...misalno dari pulang sekolah tu saya SMA dulu tuh pulang sekolah misalno jam 2 atau jam 4 misalno. Sampe malem kadang tu mbak sampe maghrib awal-awal sih nggak terlalu ketagihan masih yang kayak sejam dua jam tapi lama kelamaan tuh kaya lupa waktu aja mbak, keasyikan

apalagi kalau kita kan point nya bagus kan [S2,W1 : 76-87]

Subjek mencoba untuk mengurangi intensitas bermain *game online* nya dengan tidur siang, tapi saat malam subjek tidak bisa tidur dan akhirnya subjek bermain *game* hingga jam 1 , jam 2 malam.

Berikut kutipan wawancaranya :

"... tapi tetep kalo misalnya tidur siang malemnya kan gak bisa tidur otomatis kan malemnya main, jadi itungannya tetep aja gitu siang dikurangin tapi malem sampai jam 1 main game, jam 2" [S2,W1 : 172-180]

c. Subjek H

Subjek mengaku ia bermain *game* dari tahun 2008 dan sejak awal dia bermain *game online* ia bisa bermain hingga 5 jam dalam sehari.

Berikut petikan wawancaranya :

" 5 jam"

d. Subjek LTAN

Subjek mengaku awal pertama ia bermain *game* hanya dua hingga 3 jam, tetapi sekarang ia bisa bermain hingga enam jam, bahkan semenjak ia memiliki komputer di rumah ia menjadi sering begadang untuk bermain *game online*.

Berikut petikan wawancaranya :

"Galak sehari tu maen galak duo jam tigo jam cak itulah" [S4,W1: 37-38]

"Biso sampe enam" [S4,W1: 61]

"Iyo sering" [S4,W1: 152]

Hal tersebut didukung oleh pengakuan orang tua subjek yang beberapa kali pernah memergoki subjek sedang bermain *game online* saat sudah larut malam.

Berikut petikan wawancaranya :

"... iyo dek pernah waktu itu beberapa kali ibu tejingok dio lagi maen game pas ibu bangun nak ke wc tu kan ngelewati kamar dio, dak taunyo dio masih main game, nah ibuk nak marah nian padahal besok tu dio sekolah pagi,..., [IPS1/S4: 40-47]

Dari kesimpulan yang didapatkan bahwa pada awalnya keempat subjek bermain *game online* hanya 1 hingga 2 jam dalam sehari, tetapi lama kelamaan intensitas bermain *game online* subjek bertambah menjadi minimal 5 jam dalam sehari, bahkan IT pernah sampai 2 hari tidak pulang kerumah hanya untuk bermain *gameonline* di warnet. Sedangkan ketiga subjek lainnya mengaku rela begadang hingga larut malam hanya untuk bermain *game online*.

Tema 4 : Dampak *game online* pada pelaksanaan sholat

a. Subjek IT

Menurut subjek sholat itu adalah suatu kewajiban, dulu saat belum mengenal *game online* subjek selalu sholat, tetapi gara-gara bermain *game online* ia menjadi lupa waktu, walaupun terdengar adzan ia tetap lupa, terkadang ketika ingin sholat ia sholat tetapi jika tidak subjek tidak sholat, biasanya ketika subjek sudah bermain *game online* ia menjadi lupa dan suara adzan pun tidak lagi terdengar.

Berikut petikan wawancaranya :

"sholat itu kewajiban mbak ye. Tapi, kalo dulu masih lah sholat. Tapi yo gara-gara main game kan lupu waktu jadi sholatwalaupun adzan atau pun denger adzan yolupo. Kadang sholat kadang idak kaluinget kadangan kalu pengen sholat yosholat, kalo idak yo idak,..., Kalu dari akusih mbak kalu la sudah main game itu la lupu dengan adzan samo

sholat, dan dak kedengeran lagi suaro adzan tu. [S1,W1 : 46-59]

"... , Sholat itu kewajiban bagi umat islam. Tapi kalo untuk aku emang kewajiban tapi kalumisalnya lagi pengen sholat bae yo aku sholat kalu misalnya ado yang ngingeti. Tapi kalo katek yang ngingeti atau memang aku dak pengen, dak biso atau dak tedenger yo aku dak sholat, cak itunah." [S1,W1 : 79-86]

Hal tersebut didukung dengan pengakuan informan pendukung satu yang menyatakan bahwa dulu saat IT belum mengenal *game online* IT selalu sholat dan mereka sering sholat bersama, tetapi setelah IT mengenal *game online*, IT menjadi jarang sholat dan jarang pulang.

Berikut petikan wawancaranya :

"ya sih, dulu masih sering sholat bareng kalo lagi ngumpul, Ya gitu kadang lupa waktu kadang jarang pulang, kalo udah nggame mah di depan komputer doang berjam-jam"[IP1S1,W1: 51-57]

Subjek menyatakan bahwa ia belajar sholat dari orang tua, guru di sekolah dan guru mengaji, subjek merasa tidak enak ketika ia tidak melaksanakan sholat, tetapi karna sudah terbiasa jadi lama kelamaan biasa saja.

Berikut petikan wawancaranya :

" nah kalo aku jugo dak lemak ye mbak ye, tapi kan la tebiaso jadi yoo.. yo sudah kalu la telewat yo lewat bae" [S1,W1: 74-76]

b. Subjek NAA

Ketika NAA sedang bermain *game online*, NAA tidak melaksanakan sholat, *game online* membuat NAA lupa waktu, sholat dan terkadang lupa makan. Bahkan saat terdengar suara adzan pun subjek tidak terdengar dan tetap melanjutkan bermain *game online*.

Berikut petikan wawancaranya :

"..., kebetulan saya nggak sholat kalo misalnya main game, gimana ya mbak ya keasikan aja gitu sampai lupa waktu jangan kan sholat, lupa makan juga sih kadangan" **[S2,W1: 100-107]**

"terus main sih mbak, lagian kan kalu lagi main game tu mbak ye konsentrasi tu udah di game gitu kaya ibu manggil atau temen manggil aja kadang gak denger gitu juga adzan yang manggil" **[S1,W1: 294-298]**

Hal tersebut didukung oleh informan pendukung satu, menurut IPS, dulunya subjek selalu sholat lima waktu, dan tidak pernah meninggalkan sholat, tapi semenjak subjek mulai mengenal *game online* subjek pun menjadi malas, dan mulai meninggalkan sholat, subjek hanya sholat ketika di paksa untuk sholat dan itupun hanya sholat maghrib. Jika tidak dipaksa subjek subjek tidak akan melaksanakan sholat.

Berikut petikan wawancaranya :

"...sholat juga jarang,...,Dulu awal-awal sih rajin mbak dia sholat, semenjak dia game-game itu dia jadi jarang sholat. Maunya disuruh kek gitu, harus ditegor kek gitu, kalo dulu nggak dari diri dia sendiri. Nah semenjak dia mengenal game itu dia malah jadimales kek gitu, sholatnya jarang" **[IPS1S2,W1: 26-35]**

"jarang sholat, paling ya tiga, mungkinpas maghrib aja, yang lain jarang" **[IPS1S2,W1: 45-46]**

Menurut subjek sholat itu penting, seperti kata ustad sholat ialah tiang agama, subjek mengetahui tata cara sholat ia mengaku belajar sholat dari Madrasah dan juga saat mengaji. Orang tua nya pun mengajarkan dan selalu menyuruh subjek untuk melaksanakan sholat, terkadang subjek sholat jika ia ingin dan terkadang ia hanya pura-pura sholat di dalam kamar.

Berikut petikan wawancaranya :

"kalo sholat itu penting sih mbak, penting kayak kalo yang kedenger dari ustad saya tuh sholat itu tiang agama gitu kan. Klise ya mbak ?" [S2,W1: 208-210]

"kalo tau sholat kan kebetulan saya ,..., kan masih SD tuh pegi sekolah dasar kalo sorenya tuh saya sekolah madrasah, madrasah. Iya jadi saya dapet 2 ijazah kan, jadi belajar sholatnya dari madrasah. Terus sorenya juga kan saya ngaji" [S2,W1: 220-229]

"ngajarin sih mbak,..., misal udah maghrib gitu kan paling maghrib itu kan kaya urgent banget gitu kan orang tua lagi ada di rumah kan ya dia itu ngingetin ,..., Terus saya tu sholat misal disuruh sholat, kadangan juga nggak sih mbak Cuma pura-pura aja" [S2,W1: 239-245]

Menurut subjek ia merasa tidak tenang saat ia tidak melaksanakan sholat, ia merasa batin nya tidak tenang. Saat ia sholat ia merasa tenang, tetapi subjek merasa senang dan seperti menemukan dunia baru ketika ia bermain *game online*. Menurut subjek sholat itu penting dan tidak penting, jika sempat ia sholat jika tidak ya tidak sholat.

Berikut petikan wawancaranya :

"..., Kayak nggak tenang gitu mbak, kalo sholat tu tenang tapi saya tuh seneng kalo maen game,...,kayak menemukan dunia baru itunah mbak,...,kayak nggak tenang batin tapi ya gimana ya yang namanya,...,udah kecanduan gitu, mau diapain lagi" [S2,W1: 252-259]

"Penting gak penting sih mbak,...,yah kalo misalnya sempet sholat, kalo nggak sempet nggak" [S2,W1: 263-268]

Subjek menyatakan bahwa dulu saat ia belum mengenal *game online* ia selalu melaksanakan sholat lima waktu dan rajin mengaji, tapi semenjak subjek mengenal *facebook* dan *game online*, perlahan-lahan ia mulai meninggalkan sholat, pada awalnya ia hanya mengulur waktu tapi semakin lama ia pun meninggalkan sholat dan tidak lagi melaksanakan sholat lima waktu.

Berikut petikan wawancaranya :

"... Awalnya sih sholat mbak saya kan juga sekolah madrasah gitu sekolah yang basic nya agama banget" [S2,W1: 274-278]

"... pertamanya sih ngulurkan misalnya maghrib udah adzan kan sholat tetep tapi waktunya udah hampir isya. Tapi, udah lama kelamaan blas nggak sholat maghrib yaudahlah sholat isya aja kan. Blas lagi nggak sholat isya Cuma subuh doang, subuh nggak lama-lama Cuma maghrib doang lama-lama nggak ada lagi gitu mbak." [S2,W1: 280-289]

c. Subjek H

Menurut subjek sholat itu ialah ibadah dan bahkan sangat penting, tetapi subjek juga mengaku bahwa ia suka meninggalkan sholat, ia hanya sholat ketika sempat. Subjek pun merasa gelisah apabila ia tidak melaksanakan sholat, tetapi karena ia sudah kecanduan bermain *game online* subjek menjadi biasa saja ketika meninggalkan sholat.

Berikut petikan wawancaranya :

"sholat itu yaa ibadah" [S3,W1: 68]

"kalo menurut saya sholat itu penting, bahkan sangat penting, karna faktor kecanduan main game itu mbak mungkin, ya kalo sempet kita sholat, kalo nggak sempet yaudah tinggal" [S3,W1: 76-86]

"Ya tergantung kalo sempet kita sholat, kalo nggak sempet ya nggak sholat" [S3,W1:31-32]

"gelisah mbak"[S3,W1: 73]

d. Subjek LTAN

Subjek mengaku ia bisa dan tau tata cara melaksanakan sholat, dulu saat subjek belum mengenal *game online* subjek selalu melaksanakan sholat, tetapi saat subjek sudah mulai mengenal *game online* subjek pun perlahan meninggalkan sholatnya. Ketika R sedang bermain *game online*, R mengaku ia tidak melaksanakan sholat, *game online* membuat R meninggalkan sholatnya. Bahkan saat adzan berkumandang pun menurut subjek tidak ada dan tidak terdengar.

Berikut petikan wawancaranya :

"Yo ketinggalan pastinyo mbak, Iyo biso"

[S4,W1:71-73]

"Yo kalo lagi main game yo cakmano hehe cakadzan tu dak katek dak kedengaran cak itu [S4,W1: 185-186]

"Iyo sholat terus, yoo karno game online ini galak kelupoan [S4,W1:109-111]

Hal tersebut didukung oleh pengakuan IP bahwa *game online* itu membawa dampak buruk terhadap sholat subjek. Subjek menjadi susah sekali untuk sholat, subjek baru akan sholat apabila orang tua subjek menyuruh nya untuk melaksanakan sholat.

Berikut petikan wawancaranya :

"..., buruk galo perasaan amen game tu, soalnya di suruh sholat payah nah nak di omongke teros beulang-ulang, di dongkrak teros kalo misalnya di suruh sholat"[IP1/S4/W1: 50-60]

"Kalo aku la balek yo misalnya malem kan aku begawe dari pagi sampe sore nih. Amen malem sholat yoo akuni lah ngocei nyo [IP1/S4/W1: 62-64]

Dari hasil penelitian di atas peneliti menyimpulkan bahwa keempat subjek mengaku mulai meninggalkan sholat semenjak mengenal *game online*, menurut subjek sholat ialah suatu kewajiban umat muslim, awalnya keempat subjek merasa tidak tenang apabila tidak melaksanakan sholat, semakin lama mengenal *gameonline* mereka mulai terbiasa dan tidak lagi mengerjakan sholat. Saat mendengar adzan pun mereka tetap melanjutkan bermain *game online*. Subjek melaksanakan sholat hanya saat orang tuanya berada di rumah, bahkan NAA mengaku terkadang ia hanya pura-pura sholat di dalam kamar saat orang tuanya menyuruh nya untuk sholat.

Tema 5 : Dampak lain bermain *game online*

a. Subjek IT

Menurut subjek dampak lain yang ia rasakan karena bermain *game online* adalah ia menjadi bolos kuliah, nilai akademiknya terganggu tidak mempunyai waktu lagi untuk melakukan aktivitas yang lain.

Berikut petikan wawancaranya :

"...pernah mbak, sering, yoo lumayan sering lah"

[S1,W1:136-138]

"Mungkin berpengaruh sih mbak, yo kadang pas la maen tu dak tepikir lagi mbak, yo pasti teganggu"

[S1,W1:141-145]

*"Iyo fokus belajar main game mbak. Belajar main game tepatnyo bukan belajar untuk kuliah mbak. Hahaha"***[S1,W1: 147-149]**

*"biasonyo ado ado mbak diotu ado cak perkumpulan para gamers, misalnyo ado gathering nih kumpul disini yo pasti kumpul. Tapi yo obrolannyo samo, balek-balek lagi mbak bahasan jugo tentang game tula"***[S1,W1: 158-162]**

Hal tersebut didukung oleh pengakuan informan pendukung satu yang menyatakan bahwa semenjak IT

mengenal *game online* subjek menjadi jarang pulang, melupakan teman dan keluarga, kuliah subjek pun jadi terbengkalai.

Berikut petikan wawancaranya :

"... dia melupakan semuanya sih dari temen, keluarga. Dia juga jarang pulang kalo udah nggame" [IP1S1,W1: 34-37]

"Kadang terbengkalai juga mbak" [IP1S1,W1: 40]

"Ya gitu kadang lupa waktu kadang jarang pulang, kalo udah nggame mah di depan komputer doang berjam-jam" [IP1S1,W1: 55-57]

Menurut informan pendukung dulunya IT adalah seorang teman yang akrab, mudah bersosialisasi dengan lingkungan serta memiliki banyak teman, tapi setelah IT mengenal *game* ia lebih sering menghabiskan waktu di warnet dan jarang pulang

Berikut petikan wawancaranya :

"akrab, terus apasih itu bersosialisasinya bagus, suka banyak temen juga. Tapi semenjak dia kenal game itu dia suka main ke warnet kadang jarang pulang" [IP1S1,W1: 43-47]

b. Subjek NAA

Menurut subjek dampak lain yang ia rasakan karena bermain *game online* adalah ia menjadi lupa waktu, lupa makan, bolos sekolah bahkan sampai di panggil guru BK karena selama kurang lebih satu minggu ia tidak masuk sekolah, nilai akademiknya pun terganggu tidak mempunyai waktu lagi untuk melakukan aktivitas yang lain.

Berikut petikan wawancaranya :

"gimana ya mbak ya keasikan aja gitu sampai lupa waktu jangan kan sholat, lupa makan juga sih kadangan" [S2.W1: 105-107]

"*ya kan susah mbak bagi konsentrasi makan sama main game*"[S2,W1: 111-112]

"*gak asik lagi mbak gak dapet lagi kayak momen dio tu kan*"[S2,W1: 116-117]

"*Nanggung banget, kek kentang aja gitu*"
[S2,W1:119]

"*Kalo misal awal, kalo awal-awal itu bisa kayak semingguan gak masuk sampai guru BK manggil*"[S2,W1: 308-309]

"*warnet, itu dulu tu pas jaman-jaman SMA belum ada HP secanggih kayak sekarang lah, kalo mau main game ke warnet kan*"[S2,W1: 313-315]

"*ya nggak belajar sih mbak*"[S2,W1: 322]

Menurut IPS, dampak bermain *game online* buat NAA ialah kesehatannya terganggu, jam tidur menjadi berkurang karena NAA sering begadang, lupa makan, bahkan untuk mandi pun malas, subjek hanya sibuk bermain *game online* hingga melupakan kewajiban subjek yang lainnya.

Berikut petikan wawancaranya :

"*Hem.. dia itu jadi males mbak*"[IPS1S2,W1: 23]

"*Nggak ada mbak, malah merusak si NAA itukanjadi semenjak dia kenal game online itu dia jadi males-malesan kek gitu mbak*"[IPS1S2,W1: 85-87]

"*Males belajar, sholat juga jarang. Tinggal suka kek gitu kan. Dulu awal-awal sih rajin mbak dia sholat, semenjak dia game-game itu dia jadi jarang sholat. Maunya disuruh kek gitu, harus ditegor kek gitu*"
[IPS1S2,W1: 26-30]

"*Kesehatan*"[IPS1S2,W1:96]

"*kurang tidur kan kek gitu*"[IPS1S2,W1: 100]

"*Sholatnya kurang, makan males, males belajar kek gitu mbak. Mandi aja males mbak*" [IPS1S2,W1: 113-114]

"Lupa makan pun juga" [IPS1S2,W1: 119]

c. Subjek H

Menurut subjek dampak yang ia rasakan karena bermain *game online* adalah kuliahnya menjadi kacau balau, ia tidak mempunyai waktu lagi untuk melakukan aktivitas lain, ia sering bolos kuliah demi bermain *game online* serta menjadi beban keuangan karena terlalu sering bermain *game online*.

Berikut petikan wawancaranya :

"ya gitu kacau balau" [S3,W1: 102]

"kalo kito lagi asyik main game ya nggak belajar, nggak ada waktu" [S3,W1: 92-94]

"beban keuangan haha" [S3,W1: 51]

d. Subjek LTAN

Subjek mengaku ia tidak merasakan dampak apapun dari *game online*, tetapi menurut pengakuannya ia sering begadang demi bermain *game* karena ada *event* yang bagus, akibatnya subjek terlambat ke sekolah, dan ia pun pernah membolos sekolah, nilai akademiknya pun terganggu.

Berikut petikan wawancaranya :

"Iyo sering" [S4,W1: 152]

"Pernah" [S4,W1: 154]

"Iyo nekat" [S4,W1: 156]

"Pernah kak" [S4,W1: 64]

"Yo gara-gara ketagihan ado event bagus" [S4,W1: 68]

Menurut pengakuan orang tua subjek dampak buruk *game online* untuk subjek R sangatlah banyak yaitu subjek menjadi suka begadang, pernah terlambat ke sekolah, bolos sekolah, kesehatannya terganggu bahkan subjek R sekarang menggunakan kacamata karena matanya yang mulai rabun dan makan pun menjadi susah.

Berikut petikan wawancaranya :

"...gek makan pulok susah sekarang nih, nambah nak belajar. Tula dem [IP1/S4/W1: 50-54]

"..., pagi-pagi jam 3 bangun tudak taunyo pagi nyo dio kesiangan. laju ibuk pulok yang keno telpon samo guru nyo,...,diotu minggat dak jaoh ke warnet [IP1/S4/W1: 95-104]

"..., waktu itu ibu ni bangun ye jam 3 pagi,Nah jadi nak ke wc tu ngelewati kamar dioni dak taunyo masih maen game dio nyo,..., Padahal besoknyo tu dio tu nak sekolah pagi,... [IP1/S4/W1: 39-44]

"..., makannyo susah,...,budak baru nak beranjak ni la sebok maen game, nak sholat bae susah nambah makan banyak nian kendak, ado bae alesannyo..., [IP1/S4/W1: 72-75]

"..., jadi dio tu kurang tedok, sudah tu makannyo kurang,..., kesehatannyo kadang gampang flu dioni cak itu nah. Tapi ibuk tiap pagi susu dak tinggal. tapi mato nyo tu nah rabon dio tu sekarang tu,..., bekacomato, tula dari dio maen game tu depan komputer teros [IP1/S4/W1: 80-88]

Kesimpulan dari hasil penelitian bahwa selain berdampak negatif pada pelaksanaan sholat, *game online* ternyata juga membawa dampak buruk yang lainnya seperti mengganggu pendidikan karena ia sering bolos dan terlambat ke sekolah, kesehatan terganggu akibat lupa makan dan terlalu sering menatap layar *gadget* maupun komputer dan juga waktu untuk melakukan aktivitas lain.

Tema 6 : Peran Orang tua

a. Subjek IT

Orang tua subjek pada awalnya selalu memarahi subjek apabila subjek pulang kerumah, orang tuanya selalu menyuruh ia untuk sholat, dan mengurus kuliah.Subjek merasa kesal, dan juga capek setiap kali ia dimarahi oleh orang tuanya, walaupun subjek menyadari kalau itu

memang kesalahannya, subjek pun menyesal tetapi karena sudah terlanjur dan nilai kuliah juga sudah hancur jadi subjek tetap menjalaninya. Menurut subjek mungkin kedepannya akan ada yang menolong tapi sudah pasti orang tua yang menolongnya.

Berikut petikan wawancaranya :

"..., kalo aku balek yo pasti keno marah mbak disuruh ngurusin kuliah, disuruh sholat, bener-benerlah kuliah,...,Mungkin sudah bebel jugo aku,...,mungkin wong tuo tu yosudahlah itu pilihan dio mungkin cak itu menurut wong tuo" [S1,W1: 174-186]

"..., yo namonyo jugo anak kan yang pastinyo pas balek pasti keno marah, keno marah terus pasti mbak"[S1,W1: 189-191]

"..., aku jg capek mbak tapi yo bener wong tuo marah tu bener tapi kalu misal di pekerke lagi emang akunyo yang salah, nyeseljugo nyesel mbak tapi yo la terlanjur jugo. Nilai akademik jugo nilai kuliah ancur,..." [S1,W1: 200-205]

b. Subjek NAA

Subjek juga tidak tau apakah orang tua nya mengetahui atau tidak kegiatan sehari-hari subjek sekarang, dulu saat subjek SMA orang tuanya mengetahui melalui guru BK subjek yang melapor, orang tua subjek marah saat mengetahui anaknya tidak masuk sekolah selama kurang lebih satu minggu. Tetapi sekarang orang tua subjek sudah biasa saja tidak lagi memarahi subjek.

Berikut petikan wawancaranya :

"mungkin tau mungkin jugo nggak tau sih mbak, dia itu tau kayak kalo SMA dulu dilaporin guru BK gitu karena sering gak masuk. Sekarang-sekarang kan udah kuliah kan gak mungkin dosen mau nglaporin"[S2,W1: 335-339]

"*ya awal-awalnya sih pas kan di panggil guru BK pas SMA itu ya marah sih mbak, kan dari rumahnya izin mau ke sekolah taunya bolos ke warnet main game*"[S2,W1: 346-349]

"*ya biasa aja sih, mungkin udah biasa*"[S2,W1: 352]

Pengakuan ini pun di dukung oleh IPS yang menyatakan bahwa kedua orang tua mereka memang mengetahui bahwa subjek suka bermain *game online* bahkan orang tua nya pun sudah memarahi dan menyuruh subjek untuk berhenti bermain *game*, tetapi subjek menolak dan tidak mendengarkan nasihat dari orang tuanya.

Berikut petikan wawancaranya :

"*Marah mbak*"[IPS1S2,W1: 131]

"*Ya dia diem aja sih, tapi walaupun udah di tegurdia juga masih aja kek gitu mbak. Dia orang nya keras kepala mbak*"[IPS1S2,W1: 135-137]

"*Susah dibilangin kek gitu*"[IPS1S2,W1: 139]

c. Subjek H

Orang tua subjek tidak mengetahui kegiatan subjek sehari-hari, yang mereka tau subjek hanya kuliah, orang tuanya pun tidak mengetahui bahwa ia suka bermain *game online*.

Berikut petikan wawancaranya :

"*nggak, taunya hanya kuliah*"[S3,W1: 105]

"*nggak*"[S3,W1:108]

d. Subjek LTAN

Orang tua subjek mengetahui bahwa subjek suka bermain *game online*, orang tua nya pun selalu menasihati subjek untuk mengurangi intensitas bermain *game online* subjek juga selalu menyuruh subjek untuk melaksanakan sholat. Berikut petikan wawancaranya :

"Yo tau galak di marah-marahinyo disuruh nyo sholat" [S4,W1: 116-117]

"Yo kan wong tuo tu kan yo pengen anaknyosukses yo dak pengen anaknyo ancur yo jadi apo selalu menghindari untuk terus main game" [S4,W1: 95-97]

Peneliti menyimpulkan bahwa 3 dari 4 orang tua subjek mengetahui bahwa subjek memiliki hobi bermain *game online* dan bahkan orang tuanya pun mengetahui bahwa subjek pernah membolos sekolah ataupun kuliah hanya untuk bermain *game online* di warnet. Orang tua subjek selalu memarahi dan menasihati subjek untuk mengurangi intensitas bermain *gameonline*.

Tema 7 : Manfaat bermain *game online* menurut subjek

a. Subjek IT

Menurut subjek bermain *game online* itu memiliki manfaat, yaitu menambah banyak teman. Baik teman di dunia maya juga di dunia nyata.

Berikut petikan wawancaranya :

"manfaatnyo ?kalu sekarang hem ado. Banyak kawan hehe, untuk sekarang yo banyak kawan" [S1,W1: 211-213]

"di dunia maya dan dimana pun" [S1,W1: 217]

b. Subjek NAA

Menurut subjek manfaat bermain *game online* adalah menyenangkan, bisa menyusun strategi untuk menang dan juga untuk hidup, menambah teman di dunia maya.

Berikut petikan wawancaranya :

"..., nyenengin pasti, kita itu bisa nyusun strategi untuk menang, mungkin juga strategi buat hidup gitu" [S2,W1: 360-363]

"..., di dalam game online itu kita nemuin dunia yang gak ditemuin oleh orang lain, saya itu nggak terlalu seneng sosialisasi dengan orang banyak..., jadi kalau di game online kan kita kan bisa misalnya di game online lawannya bisa dari medan, dari jakarta **[S2,W1: 373-380]**

"Kenal gitu, bikin komunitas di facebook, misalnya komunitas Dota 2 gitu. Se Indonesia itu ada kan. Jadi kita sosialisasi disana mbak tanpa tatap muka **[S2,W1: 382-385]**

Menurut subjek bermain *game online* memiliki manfaat untuk dirinya yaitu menambah teman dan melatih untuk mengatur strategi dengan baik, di dalam *game online* subjek merasa menemukan dunia baru yang tidak dimiliki oleh orang lain yang tidak mengerti tentang *game*

c. Subjek H

Manfaat bermain *game online* menurut subjek ialah menambah teman dari dunia maya, dan bisa menerapkan strategi.

Berikut petikan wawancaranya :

"nambah temen dari dunia maya **[S3,W1:119-120]**

"kebanyakan kan kalo main game online ini kita bermainnya strategi mbak **[S3,W1:123-124]**

d. Subjek LTAN

Menurut R manfaat bermain *game online* ialah untuk bersenang-senang, dan menghilangkan stress. Berikut petikan wawancaranya :

"Yo manfaatnyo tu untuk seneng-seneng, ngilangi stress" **[S4,W1: 120-121]**

"Untuk happy-happy be seneng-seneng, ngilangi stress" **[S4,W1:200-201]**

Sedangkan menurut orang tua subjek *game online* tidak mempunyai manfaat apa-apa buat subjek R.

Berikut petikkan wawancaranya :

"Kalo manfaatnyo sih dak katek dek ye. Apodiomanfaatnyo, mato la sudah rabon, makan jarang, sholat susah pulok, tula. Katek bagus-bagusnyo perasaan [IP1/S4/W1: 111-113]

Kesimpulan dari hasil penelitian di atas bahwa menurut keempat subjek manfaat *game online* adalah sebagai ajang menambah teman baik di dunia nyata maupun di dunia maya serta sebagai hiburan maupun penghilang stress.

4.4 Pembahasan

Semua subjek memiliki hobi yang sama yaitu bermain *game online*. Tiga di antara empat subjek mengaku ia pertama kali mengenal *game online* dari temannya, sedangkan satu subjek lainnya mengaku mengenal *game online* dari kakak sepupunya. Subjek rata-rata bermain *game online* dalam rentang waktu 5-6 jam dalam sekali main, subjek IT dalam sehari biasanya bermain *game* selama 5 jam; NAA mengaku ia pada awalnya bermain hanya 2-3 jam, akan tetapi semakin lama intensitas bermainnya pun bertambah; sementara H mengaku dalam sehari ia bisa bermain selama 5 jam; sedangkan LTAN mengaku dalam sehari bisa bermain hingga 6 jam. Menurut Kimberly Young yang menyatakan bahwa adanya kecenderungan penggunaan waktu bermain internet yang terus bertambah demi meraih tingkat kepuasan yang sama dengan yang pernah dirasakan sebelumnya.⁶⁶

Di awal mengenal *game online* ada beberapa subjek yang awalnya merasatidak mengerti akhirnya menjadi ketagihan, dan ada juga yang merasa senang dan puas ketika bermain *game online*, dan ada juga yang merasa

⁶⁶Young, KS. *Understanding online game addiction and treatment issue for adolescents. The American Journal of Family Therapy*. 2009

setelah bermain *game online* ia menemukan dunia baru yang tidak di miliki oleh orang lain. IT merasa subjek tidak mengerti, tapi membuat subjek penasaran akhirnya subjek pun belajar semakin lama semakin merasa seru; NAA merasa senang dan seperti mempunyai dunia baru yang tidak di miliki oleh orang lain; Menurut subjek LTAN ia merasa senang dan *happy* saat pertama kali bermain *game online*. Berbeda dengan subjek IT, NAA dan LTAN subjek H merasa puas saat pertama kali ia bermain *game online*.

Perasaan yang dirasakan subjek saat tidak bermain *game online* atau saat subjek mencoba untuk mengurangi bermain *game online* tidak jauh berbeda. Menurut subjek IT ia merasa tidak nyaman dan tidak tenang serta terus menerus ingin bermain *game online*, sedangkan menurut subjek NAA ia merasa meriang dan tidak bisa menahan keinginannya untuk bermain *game online*. Sama seperti subjek NAA subjek LTAN merasa seperti ada yang hilang, stress dan galau apabila ia tidak bermain *game online*, sedangkan menurut subjek H ia merasa terbebani apabila mengurangi intensitas bermain *game onlinenya*.

Dampak bermain *game online* pada pelaksanaan sholat ialah keempat subjek sebenarnya mengetahui bahwa sholat itu adalah kewajiban dan penting untuk dilaksanakan, namun semenjak mereka mengenal *game online* mereka mengaku bahwa saat mereka sedang bermain *game online* mereka tidak mendengar suara adzan, walaupun mendengar mereka tetap melanjutkan bermain *game online* dan tetap mengabaikan suara adzan, Abu Hurairah ra. mengatakan Rasulullah SAW bersabda yang artinya :

"seandainya manusia mengetahui pahala yang terdapat dalam adzan dan shaf pertama, kemudian mereka tidak mendapatkan kecuali di

*undi, niscaya mereka melakukannya*⁶⁷(HR. Bukhari, no. 615,644,2689; HR. Muslim, no. 437, 439)

Subjek IT mengaku bahwa ia tidak lagi melaksanakan sholat pengakuan tersebut didukung oleh pernyataan IPS bahwa memang semenjak subjek mengenal *game online* subjek sudah jarang melaksanakan sholat, sedangkan subjek NAA mengaku awalnya ia hanya menunda waktu sholat, lalu lama kelamaan ia mulai meninggalkan sholatnya dan pada akhirnya ia tidak lagi melaksanakan sholat, sama dengan IT dan NAA subjek H dan LTAN mengaku ia tidak lagi melaksanakan sholat, karena keasyikan bermain *game online*. Subjek merasa tidak tenang saat meninggalkan sholat, akan tetapi karena sudah terbiasa lama kelamaan ia merasa biasa saja ketika tidak sholat.

Seperti kita ketahui bahwa sholat adalah hal yang wajib untuk kita laksanakan, dan apabila kita meninggalkannya maka kita akan mendapatkan dosa yang besar. Seperti kasus di atas yang dialami oleh keempat subjek bahwa mereka dengan sengaja menunda, melalaikan bahkan meninggalkan sholat hanya untuk bermain *game online*. Di dalam Al-qur'an sudah dijelaskan tentang hukum melalaikan, menunda dan meninggalkan sholat. Allah SWT berfirman dalam QS. Maryam :59-60 yang artinya :

"Maka datanglah sesudah mereka, pengganti (yang jelek), yang menyia-nyiakan shalat dan memperturutkan hawa nafsunya, maka kelak mereka akan menemui ghayyu. Kecuali orang-orang bertaubat, beriman dan beramal shaleh, maka mereka akan masuk surga dan tidak

⁶⁷HR. Bukhari, no. 615,644,2689; HR. Muslim, no. 437, 439.

dianiaya (dirugikan) sedikit pun.” (QS.Maryam:59-60)

Dalam HR.Thabrani Rasulullah SAW bersabda:

وَإِنْ فَسَدَتْ فَسَدَ سَائِرُ عَمَلِهِ صَلَحَتْ صَلَحَ سَائِرُ عَمَلِهِ مِمَّا صَلَّاهُ فَإِنَّ
الْعَبْدَ يَوْمَ الْقِيَامِ أَوْلَمَّا يُحَاسَبُ عَلَيْهِ

"Amal pertama yang akan dihisab dari seorang hamba pada hari akhirat adalah shalatnya, apabila shalatnya baik, maka baiklah seluruh amalnya, dan jika shalatnya rusak maka rusaklah seluruh amalnya."

Dari hadist di atas jelaslah sudah bahwa sholat ialah hal yang sangat penting dan wajib dilakukan oleh setiap muslim di dunia.

Dampak lain dari bermain *game online* ialah mata menjadi minus, lupa makan, nilai akademik menurun, bolos sekolah, dan boros uang. Menurut subjek IT, dan NAA saat mereka bermain *game online* mereka akan melupakan segalanya, pikiran mereka hanya terfokus pada *game online* yang sedang mereka mainkan. Sedangkan menurut subjek H bermain *game online* membuat ia menjadi boros dan sering menghabiskan uang.

Sama dengan pendapat dari Rahmad Nico Suryanto dalam jurnalnya yang berjudul *dampak positif dan negatif permainan game online di kalangan pelajar* menjelaskan bahwa dampak negatif yang paling dirasakan dari bermain *game online* ialah boros jika mempunyai uang, karena dihabiskan untuk bermain *game online*. Biaya seperti pembelian voucher *game online*, biaya *billing* (biaya penyewaan computer warnet), makan dan minum membuat uang jajan yang diberikan orang tua selalu dihabiskan untuk kepentingan *game online*.⁶⁸

⁶⁸Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif permainan game online di kalangan pelajar*, Jurnal FISIP Vol. 2 No. 2, tahun 2015.

Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Ayu Rini bermain *game online* dapat menyebabkan kesehatan seseorang terganggu, membuat seseorang memiliki kepribadian yang buruk, pendidikan terganggu dan akan menjadi lebih agresif di tengah keluarga dan masyarakat.⁶⁹

Orang tua dari subjek kebanyakan mengetahui bahwa anaknya senang bermain *game online*, 3 dari 4 subjek mengaku bahwa orang tua nya mengetahui bahwa ia senang bermain *game online* dan mereka mengaku orang tua mereka sering memarahi mereka pada awalnya, tetapi lama-kelamaan orang tua pun mulai terbiasa dengan kebiasaan bermain *game online* mereka. Sedangkan menurut subjek H orang tua nya tidak mengetahui bahwa ia suka bermain *game online*, menurutnya orang tuanya hanya mengetahui bahwa kegiatannya selama ini hanya kuliah saja. Sebagai orang tua seharusnya tidak boleh bosan ataupun menyerah dalam mendidik anak agar anak menjadi lebih baik, anak adalah amanah Allah SWT kepada ayah dan ibunya, oleh karena itu harus senantiasa dipelihara, dididik dan dibina dengan sungguh-sungguh agar supaya menjadi orang yang baik, jangan sampai anak tersebut tersesat dalam menempuh jalan hidupnya. Maka kewajiban orang tua terhadap anaknya bukan hanya mencarikan nafkah dan memberinya pakaian, atau kesenangan-kesenangan yang sifatnya duniawi, tetapi lebih dari itu orang tua harus mengarahkan anak-anaknya untuk mengerti kebenaran, mendidik akhlaqnya, memberinya contoh yang baik-baik serta mendoakannya. Firman Allah SWT :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَّا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَبِعَلْوَتٍ مَا يُؤْمَرُونَ. التحريم:

⁶⁹Ayu Rini, Menanggulangi Kecanduan bermain *Game Online* pada anak, Jakarta : Pustaka Mina, 2011, Hlm. 28-46.

"Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, tidak mendurhakai (perintah) Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. [QS. At-Tahrim : 6]

Dan sabda Rasulullah SAW :

كُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ. أَلْإِمَامُ رَاعٍ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ. وَالرَّجُلُ رَاعٍ فِي أَهْلِهِ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ. وَالْمَرْأَةُ رَاعِيَةٌ فِي بَيْتِ زَوْجِهَا وَمَسْئُولَةٌ عَنْ رَعِيَّتِهَا وَالْحَادِمُ رَاعٍ فِي مَالِ سَيِّدِهِ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ. وَكُلُّكُمْ رَاعٍ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ. البخارى

Artinya : "Kamu sekalian adalah pemimpin dan kamu akan ditanya tentang kepemimpinanmu. Imam adalah pemimpin dan akan ditanya tentang kepemimpinannya. Orang laki-laki (suami) adalah pemimpin dalam keluarganya dan akan ditanya tentang kepemimpinannya. Isteri adalah pemimpin dalam rumah tangga suaminya dan akan ditanya tentang kepemimpinannya. Pelayan adalah pemimpin dalam menjaga harta tuannya dan akan ditanya tentang kepemimpinannya. Dan masing-masing dari kamu sekalian adalah pemimpin dan akan ditanya tentang kepemimpinannya. [HR Bukhari juz 1, hal. 215]

Manfaat bermain *game online* menurut subjek ialah menambah teman, menghilangkan stress, dan pintar mengatur strategi. Menurut Rahmat dalam jurnalnya menjelaskan bahwa ada 4 dampak positif bermain *game online* yaitu menghilangkan stress, nilai mata pelajaran komputer menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan

permasalahan (*problem solving*) pelajaran, dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi yang sama.⁷⁰ Sedangkan menurut Fina, dampak positif bermain *game online* ialah sebagai hiburan, ajang untuk melatih konsentrasi dan ajang untuk menambah teman.⁷¹

4.5 Keterbatasan peneliti

Setelah melakukan penelitian terhadap fenomena dampak bermain *game online* dalam pengamalan ibadah sholat pada remaja, Peneliti menyadari bahwa penelitian yang dilakukan mempunyai banyak kekurangan, yaitu peneliti menyadari bahwa penelitian yang dilakukan mempunyai banyak kekurangan, seperti bahasa Indonesia subjek ketika menjawab pertanyaan kurang sempurna sehingga peneliti harus bisa menyimpulkan jawaban dari subjek. Selain itu peneliti kesulitan untuk menemui subjek yang harus mengikuti jadwal kegiatan subjek sehingga sangat sulit ditemui. Oleh karena itu terlebih dahulu harus membuat janji dengan subjek agar mudah ditemui, kemudian keterbatasan peneliti mengenai dana, untuk dapat bertemu dan melakukan wawancara dengan subjek peneliti harus menyiapkan sejumlah uang untuk mengajak subjek wawancara di tempat yang nyaman atau membawa bingkisan saat berkunjung ke rumah subjek. Tidak hanya itu setiap peneliti melakukan observasi ke lapangan secara langsung ke warnet, banyak sekali yang menghindar dan tidak ingin di jadikan subjek karena tidak mau ketahuan apa yang ia lakukan .

BAB V

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

⁷⁰Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif permainan game online dikalangan pelajar*, Jurnal FISIP Vol. 2 No. 2, tahun 2015

⁷¹Fina Hilmuniati, *Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Sholat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai dampak negatif bermain *game online* bagipengamalan sholat pada remaja yang telah dilakukan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa semua subjek merasakan hal yang sama yaitu keempat subjek melalaikan kewajibannya untuk melaksanakan sholat. Pada awal sebelum semua subjek mengenal *game online* subjek selalu mengerjakan sholat walaupun tidak pada awal waktu tapi subjek tidak pernah meninggalkan sholatnya, akan tetapi semenjak subjek mengenal *game online* subjek perlahan-lahan mulai melalaikan dan meninggalkan sholat. Dampak lain bermain *game online* ialah pendidikan dan kesehatan subjek terganggu serta subjek tidak memiliki waktu lagi untuk melakukan aktivitas lainnya.

5.2 SARAN

1. Bagi remaja
Diharapkan dapat mempergunakan waktu dengan lebih baik dan efisien, harus bisa membagi waktu antara sholat, belajar dan bermain
2. Bagi orang tua,
Agar dapat lebih meluangkan waktu dalam mengawasi keinginan anak di luar rumah, memantau perkembangan anak, serta agar anak tidak mudah terpengaruh perubahan zaman, dan agar lebih memperhatikan anak lagi dalam hal ibadah dan pergaulan
3. Bagi peneliti selanjutnya,
Hasil penelitian ini berguna sebagai bahan refrensi dan bahan pembelajaran bagi peneliti untuk mengembangkan pengetahuan dan melakukan penelitian sejenis yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin & Beni Ahmad Soebani, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Pustaka Setia, 2012
- AlsaAsmadi, *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2011
- Aminuddin dan Zurinal *Fiqh Ibadah*, Jakarta : Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah, 2008
- Aan Komariah dan Djam'an Satori, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2011
- Al-Mighwar Muhammad, *Psikologi Remaja*, Bandung, Pustaka Setia, 2006
- ARachmat, *Pengaruh Bermain Game Online pada Remaja*. Jurnal online Indonesia Vol. 01 No. 01, Thn. 2012
- ArchoniKeen, *Ternyata selalu mengalah itu tidak baik : 35 masalah perilaku anak yang paling sering dihadapi dan penanganannya*, Jogjakarta, PT. Buku Kita, 2012
- BAliah, *Pengantar Psikologi Kesehatan Islami* , Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2010
- Beni Ahmad Soebanidan Afifudin, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Pustaka Setia, 2012
- Dananjaya Utomo, *Media Pembelajaran Aktif Edisi Ketiga*, Bandung : Nuansa Cendekia, 2013
- Daryanto S, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya : Apollo, 1998
- Departemen Agama RI. Al-Qur'an dan Tafsirnya. Lentera Abadi. Jakarta. 2010
- Dian Wisnuwardhani, Sri Fatmawati Mashoedi, *Hubungan Interpersonal*, Jakarta: Salemba Humanika, 2012
- Departemen Agama RI. Al-Qur'an dan Tafsirnya. Lentera Abadi. Jakarta. 2010
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta, Rajawali Pers, 2012
- HR. Bukhari, no. 615,644,2689; HR. Muslim, no. 437, 439.

- HerdiansyahHaris, *Wawancara, Observasi, dan Fokus groups*
- HerdiansyahHaris, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Jakarta, Pustaka Pelajar, Cet ke-14, 2010,
- Hilmuniati Fina, *Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Sholat pada Anakdi Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011
- IbrahimHasan, *Kunci Surga Meneladani dan Menyingkap Rahasia Shalat Rasulullah SAW*, Jakarta : Mihrab Sainatika, 2006
- Kartono Kartini, *Psikologi Sosial 2 Kenakalan Remaja*, Jakarta, CV. Rajawali, 1998
- Mugiyono, *Fiqih Islam (Tuntunan Praktis Ilmu Fiqih)*, Palembang : NoerFikri, 2016
- MohammadAli, *Psikologi Remaja*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2011
- MoleongLexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013
- P Soetjipto, *Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet*, Jurnal Psikologi Volume 32, No. 2, 7491, 2001
- PoerwandariKristi, *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*, Jakarta: LPSP3 UI, 2013
- Rini Ayu, *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*, Jakarta, Pustaka Mina, 2011
- Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar* , Bina Widya Simpang Baru, Jurnal FISIP Volume 2 No 2, 2015
- Rifa'IMoh, *Risalah Tuntunan Sholat lengkap*, Semarang, Toha Putra, 2010
- SantanaSeptiawan ,*Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta, obor Indonesia. 2007
- Santrock J. W, *Adolescence (Perkembangan Remaja) Terjemahan*, Jakarta: Erlangga, 2003

SyarifuddinAmir, *Garis-garis besar Fiqh*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2010

Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabeta, 2013

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2005

Wulandari, Rupita, *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja di warnet lorong cempaka Dalam Kelurahan 26 ilir Palembang*, Universitas Bina Darma Palembang, 2015

Young, KS. *Understanding Online Game Addiction And Treatment Issue For Adolescents. The American Journal Of Family Therapy*. 2009

<http://inet.detik.com/read/2012/10/05/151726/2055633/654/kecanduan-game-4-remaja-dibawa-ke-rsj-grogol>

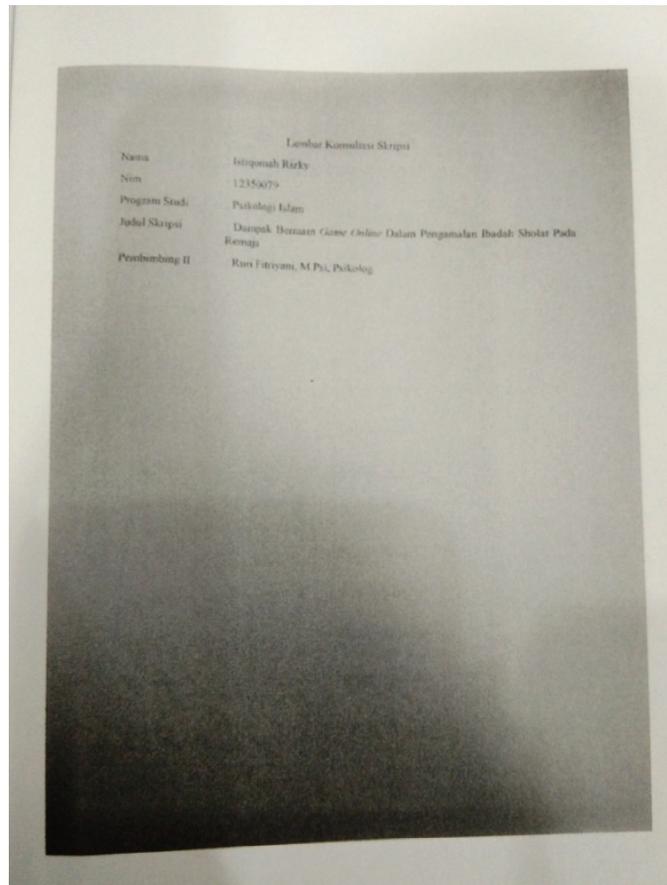
<https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>

<https://id.wikipedia.org/wiki/ibadat/diunduh> pada tanggal 20 September 2016

Lampiran 2. Jadwal Skripsi

Nama : Hidayatullah Hidayat
 NIM : 221300704
 Program Studi : Pendidikan Islam
 Fakultas : Darul Ulum, Universitas Islam Sumatera Selatan
 Jurusan : Pendidikan Islam
 Pembimbing I : Drs. Siti Azzahra Syarif, M.Pd

NO	Tgl. Yangggr	Kendali	Final
1	1/2/2022	Penelitian Tindakan Kelas - dan penerapannya di kelas smp	ASV
2	15/2/2022	Penelitian Tindakan Kelas - dan penerapannya di kelas smp	ASV
3	1/3/2022	Aspek ke-1, ke-2, ke-3	ASV
4	15/3/2022	Aspek ke-4, ke-5, ke-6 - dan penerapannya di kelas smp	ASV
5	1/4/2022	Aspek ke-7, ke-8, ke-9	ASV
6	1/4/2022	Aspek ke-10, ke-11, ke-12	ASV
7	15/4/2022	Aspek ke-13, ke-14, ke-15	ASV
8	15/4/2022	Aspek ke-16, ke-17, ke-18	ASV
9	15/4/2022	Aspek ke-19, ke-20, ke-21	ASV
10	15/4/2022	Aspek ke-22, ke-23, ke-24	ASV



Sl. No.	Particulars	Amount	Particulars
1	10/1/2019	1000	Bank
2	10/1/2019	1000	Bank
3	10/1/2019	1000	Bank
4	10/1/2019	1000	Bank
5	10/1/2019	1000	Bank
6	10/1/2019	1000	Bank
7	10/1/2019	1000	Bank
8	10/1/2019	1000	Bank
9	10/1/2019	1000	Bank
10	10/1/2019	1000	Bank
11	10/1/2019	1000	Bank
12	10/1/2019	1000	Bank
13	10/1/2019	1000	Bank
14	10/1/2019	1000	Bank
15	10/1/2019	1000	Bank
16	10/1/2019	1000	Bank
17	10/1/2019	1000	Bank
18	10/1/2019	1000	Bank
19	10/1/2019	1000	Bank
20	10/1/2019	1000	Bank

No.	Kategori	Detail	Tgl.
1	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
2	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
3	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
4	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
5	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
6	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
7	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
8	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
9	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
10	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
11	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
12	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
13	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
14	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
15	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
16	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
17	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
18	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
19	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
20	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
21	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
22	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
23	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
24	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
25	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
26	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
27	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
28	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
29	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19
30	$\frac{1}{4}$ ton	Baru	1/1/19

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Istiqomah Rizky
 Nim : 12350079
 Fakultas : Psikologi
 Jurusan : Psikologi, Islam
 Penguji I : Dr. Idrus al-Kaf M.A
 Judul Skripsi : Dampak Negatif Bermain *Game Online*
 bagi Pengamalan Sholat pada Remaja di
 Warnet X dan Y Perumnas Sako
 Palembang

No	Hari/Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Paraf
1	11 April 2017	Perbaikan bab 1-3	
2	19 April 2017	Perbaikan bab 4-5	
3	25 April 2017	Ace Final	

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Istiqomah Rizky
 NIM : 12350079
 Fakultas : Psikologi
 Jurusan : Psikologi Islam
 Penguji II : Luknawati, M.A
 Judul Skripsi : Dampak Negatif Bermain *Game Online*
 bagi Pengamalan Sholat pada Remaja di
 Wamet X dan Y Perumnas Sako
 Palembang

No	Hari/Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Paraf
1.	11 April 2017	Perbaikan bab 1-3	Y
2.	19 April 2017	Perbaikan bab 4-5	Y
3.	25 April 2017	Acc Jilid.	Y

