GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA PADA PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA ISLAM MASJID

(STUDI KASUS RISMA MUHAJIRIN KELURAHAN KEBUN GERAN KECAMATAN RATU SAMBAN KOTA BENGKULU)

ACC Munaqasah
02/11/2022

Erni Dewi Riyanti, M.Hum.

Oleh:

Muhammad Farhan Julian

NIM: 18421167

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)

Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Untuk memenuhi salah satu syarat guna

Memperoleh gelar Sarjana Hukum

YOGYAKARTA

2022

GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA PADA PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA ISLAM MASJID

(STUDI KASUS RISMA MUHAJIRIN KELURAHAN KEBUN GERAN KECAMATAN RATU SAMBAN KOTA BENGKULU)

Oleh:

Muhammad Farhan Julian

NIM: 18421167

Pembimbing

Erni Dewi Riyanti, S.S., M.Hum.

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)

Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Untuk memenuhi salah satu syarat guna

Memperoleh gelar Sarjana Hukum

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	MUHAMMAD FARHAN JULIAN
NIM	:	18421167
Program Studi	:	Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)
Fakultas	:	Ilmu Agama Islam
Judul Skripsi	:	**GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA PADA PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA ISLAM MASJID** **(STUDI KASUS RISMA MUHAJIRIN KELURAHAN KEBUN GERAN KECAMATAN RATU SAMBAN KOTA BENGKULU)**

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 02 November 2022

Yang Menyatakan,



M. FARHAN JULIAN

HALAMAN PENGESAHAN

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fiai.uii.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Ahwal Al-Syakhshiyyah yang dilaksanakan pada:

Hari	:	Rabu
Tanggal	:	23 November 2022
Judul Skripsi	:	Game Online dan Pengaruhnya pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid (Studi Kasus Risma Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu)
Disusun oleh	:	MUHAMMAD FARHAN JULIAN
Nomor Mahasiswa	:	18421167

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Syariah pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua	:	Muhammad Miqdam Makfi, Lc., MIRKH.	(.....)
Penguji I	:	Muhammad Najib Asyrof, S.Pd.I., Lc., M.Ag.	(.....)
Penguji II	:	Prof. Dr. H. Amir Mu'allim, MIS	(.....)
Pembimbing	:	Erni Dewi Riyanti, S.S., M.Hum.	(.....)

Yogyakarta, 1 Desember 2022
Dekan,

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA ★ YOGYAKARTA ★ FAKULTAS AGAMA ISLAM

Dr. Drs. Asmuni, MA

NOTA DINAS

Yogyakarta, 02, November 2022 M
7 Rabi'ul Akhir 1444 H

Hal : **Skripsi**
Kepada **:** Yth. **Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**
Universitas Islam Indonesia
Di-Yogyakarta

Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat Nomor: 910/Dek/60/DAATI/FIAI/VII/2022 tanggal 22 Juli 2022 atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara:

Nama Mahasiswa : Muhammad Farhan Julian
Nomor Mahasiswa : 18421167
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia
Jurusan/Prodi : Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)
Tahun Akademik : 2021/2022
Judul Skripsi : **Game Online Dan Pengaruhnya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid (Studi Kasus Risma Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu)**

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi Saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi dimaksud.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing,



Erni Dewi Riyanti, S.S., M.Hum.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini Dosen Pembimbing Skripsi, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama Mahasiswa : Muhammad Farhan Julian
Nomor Mahasiswa : 18421167
Judul Skripsi : **Game Online Dan Pengaruhnya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid**

(Studi Kasus Risma Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu)

Bahwa berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Dosen Pembimbing Skripsi,



Erni Dewi Riyanti, S.S., M.Hum.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang sangat saya cintai dan saya sayangi. Khususnya Ayah dan Ibu, anugrah terindah yang Allah berikan kepada ku. Kasih sayang, cinta, pengorbanan, serta doa yang selalu mengiringi langkah ku sampai detik ini. Semoga Allah membalas beribu-ribu kebaikan kepadamu wahai Ayah dan Ibu.

Teruntuk juga adikku yang selalu memerikan dukungan, dan kepada seluruh keluarga serta sahabat-sahabat seperjuangan yang selalu ada disaat suka maupun duka.

MOTTO

يٰٓاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّ وَعْدَ اللّٰهِ حَقٌّ فَلَا تَغُرَّنَّكُمُ الْحَيٰوةُ الدُّنْيَاۖ وَلَا يَغُرَّنَّكُمْ بِاللّٰهِ الْغَرُوْرُ

Hai segenap manusia, ketahuilah bahwa janji Allah adalah haq; jangan sampai kehidupan dunia menipumu dan jangan sampai setan berhasil menipumu untuk berpaling dari Allah.[1]

[1] Tim Penerjemah Al-Qura'an UII, Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya, ed. Kedua (Yogyakarta: UII Press, 2018), 773.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987
Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em

ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama

يْ...َ	Fathah dan ya	ai	a dan u
وْ...َ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ...ىَ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ىِ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
وُ...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيْلَ qīla
- يَقُوْلُ yaqūlu

D. Ta’ Marbutah

Transliterasi untuk ta’ marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta’ marbutah hidup

   Ta’ marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. Ta’ marbutah mati

   Ta’ marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta’ marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta’ marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

   Contoh:

- رَوْضَةُ الأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِيْنَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةْ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- البِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلاَلُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khużu
- شَيئٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain

karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِيْنَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn
- بِسْمِ اللهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ للهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn
- الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهُ غَفُوْرٌ رَحِيْمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلهِ الأُمُوْرُ جَمِيْعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

ABSTRAK

GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA PADA PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA ISLAM MASJID

(STUDI KASUS RISMA MUHAJIRIN KELURAHAN KEBUN GERAN KECAMATAN RATU SAMBAN KOTA BENGKULU)

Muhammad Farhan Julian

18421167

Penelitian ini mengkaji isu-isu terkait game online dan pengaruhnya pada perilaku keagamaan remaja Islam masjid. Penelitian ini berfokus pada pengaruh game online pada perilaku keagamaan remaja Islam masjid di Kelurahan Kebun Geran. Remaja Islam Masjid di Kelurahan Kebun Geran semakin terlibat dalam game online, terbukti dengan fakta bahwa saat bermain game online banyak remaja yang lupa dengan waktu, Hal ini berakibat negatif terhadap kewajiban remaja, khususnya dalam kaitannya dengan ibadah dan kedisiplinannya sebagai pelajar.

Studi ini menggunakan metode kualitatif. Untuk mengumpulkan data dilakukan dengan menggunakan cara pengamatan secara langsung, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilaksanakan secara langsung kepada subjek penelitian dan observasi dilaksanakan dengan melihat dan mencatat keadaan subjek penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan konsep C.Y. Teori Glock dan Rodney Strak mengenai karakter keagamaan dan Maqashid Syari'ah dalam konteks game online. Penelitian ini menemukan bahwa perilaku keagamaan remaja Islam masjid di Kelurahan Kebun Geran Bengkulu dipengaruhi oleh game online. Penelitian ini lebih berfokus pada perilaku seseorang berdasarkan sudut pandang keyakinan, yang meliputi keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya dan sudut pandang keyakinan ini erat kaitannya dengan keyakinan seseorang, begitu pula dengan aspek ibadah (ritualistik) dan konsekuensial (aplikasi), serta menjaga kemaslahatan dan menghindari mafsadat, baik di dunia maupun di akhirat. Maslahat dan mafsadat yang dapat dianggap sebagai standar perintah dan larangan dalam syariat adalah yang sesuai dan tidak bertentangan dengan maqasid syariah. Menurut para ahli ushul fiqh, ada lima unsur utama yang harus dijaga dan diwujudkan agar terwujud kemaslahatan di dunia dan akhirat. Kelima poin tersebut adalah agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta.

Kata Kunci : *Game Online, Perilaku Remaja, Keagamaan.*

ABSTRACT

ONLINE GAMES AND THEIR EFFECT ON THE RELIGIOUS BEHAVIOR OF ISLAMIC YOUTH MOSQUE

(CASE STUDY OF RISMA MUHAJIRIN, KEBUN GERAN SUB-DISTRICT, RATU SAMBAN DISTRICT, BENGKULU CITY)

Muhammad Farhan Julian

18421167

This study examines issues related to online games and their influence on the religious behavior of mosque Muslim youth. This study focuses on the effect of online games on the religious behavior of Muslim youths at the mosque in Kebun Geran Village. Mosque Islamic youth in Kebun Geran Subdistrict are increasingly involved in online games, as evidenced by the fact that when playing online games many teenagers forget the time. This has a negative impact on the obligations of adolescents, especially in relation to worship and discipline as students.

This study uses a qualitative method. Data collection is done by direct observation, interviews, and documentation. Interviews were conducted directly with the research subjects and observations were made by observing and recording the conditions of the research subjects. In this study using the concept of C.Y. Glock and Rodney Strak's theory about religious character and Maqashid Syari'ah in the context of online games. This study found that the religious behavior of mosque Muslim youth in Kebun Geran Bengkulu Village was influenced by online games. This research is more focused on a person's behavior based on a belief perspective, which includes a person's belief in his religious teachings and from a belief perspective this is closely related to a person's beliefs, as well as worship (ritualistic) and consequential aspects. its application), as well as maintaining benefit and avoiding mafsada, both in this world and in the hereafter. Maslahat and mafsada that can be considered as standard commands and prohibitions in the Shari'a are those that are appropriate and do not conflict with the maqasid Shari'ah. According to ushul fiqh experts, there are five main elements that must be maintained and realized in order to achieve the benefit of the world and the hereafter. The fifth point is religion, soul, mind, lineage and wealth.

Keywords: *Online Game, Youth Behavior, religious.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحْمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِيْنُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللهِ مِنْ شُرُوْرِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللهُ فَلاَ مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يُضْلِلْ فَلاَ هَادِيَ لَهُ أَشْهَدُ أَنْ لاَ إِلَهَ إِلاَّ اللهُ وَحْدَهُ لاَشَرِيْكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُوْلُهُ.، أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur kepada Allah swt. Dzat yang memberikan pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, hidayah, dan ‘inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Game Online Dan Pengaruhnya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid (Studi Kasus Risma Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu) ”. Sholawat serta salam kepada Rasulullah saw yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan suri tauladan yang baik untuk seluruh umat manusia di dunia.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan studi pada program Studi Ahwal Syakhshiyah juruan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Tidak dapat dipungkiri bahwa butuh usaha yang keras, kegigihan dan kesabaran menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan bantuan dan dukungan selama menyelesaikan studi dan skripsi ini. Oleh karena itu, dari lubuk hati yang paling dalam penulis mengucapkan terima kasih dan mendoakan semoga Allah swt memberikan balasan yang terbaik kepada:

1. Prof. Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. DR. Drs. Asmuni, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam indonesia.
3. Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E.,M.M. selaku ketua Jurusan Studi Islam.
4. Krismono, SHI., MSI. selaku ketua program Studi Ahwal Syakhshiyah

5. Erni Dewi Riyanti, S.S., M.Hum. selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, nasehat dan motivasi dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
6. Seluruh Dosen Program Studi Ahwal Syakhshiyah Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Indonesia yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama proses perkuliahan dan seluruh staf yang sabar dalam melayani segala administrasi selama proses perkuliahan dan proses penelitian ini.
7. Kedua orang tua penulis, Ayah dan Ibu, yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, nasehat serta doa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugrah terbesar dan terindah. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.
8. Adik penulis, terimakasih atas do'a dan segala dukungannya.
9. Sahabat terdekat di bangku perkuliahan, terima kasih atas bantuan, saran, diskusi, pengalaman dan canda tawa yang membahagiakan. Penulis berharap kita masih terus berteman sampai tua nanti.
10. Seluruh teman-teman penulis di Prodi Ahwal Syakhshiyah angkatan 2018 yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Terima kasih atas pertemanan selama ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penyususnan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kekurangan penulisan ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 02 November 2022



M. Farhan Julian

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
NOTA DINAS iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
MOTTO vii
PEDOMAN TRANSLITERASI viii
ABSTRAK xv
ABSTRACT xvi
KATA PENGANTAR xvii
DAFTAR ISI xix
DAFTAR TABEL xxi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Fokus Penelitian 4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian 4
1. Tujuan Penelitian 4
2. Manfaat Penelitian 4
D. Sistematika Pembahasan 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 7
A. Kajian Pustaka 7
B. Landasan Teori 13
1. Game Online dan Konsep Perilaku Menurut Teori Glock dan Stark 13
2. Perilaku Keagamaan pada Remaja 18
3. Hakikat Maqashid Syari'ah 24
4. Maqashid Syari'ah Dalam Konteks Game Online 25
BAB III METODE PENELITIAN 31
A. Jenis Penelitian dan pendekatan 31
B. Tempat atau lokasi penelitian 31
C. Informan penelitian 31
D. Teknik penentuan informan 32
E. Teknik pengumpulan data 33

F. Keabsahan data 33
G. Teknik analisis data 33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 36
A. Profil Remaja Islam Masjid Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu 36
B. Faktor Yang Mendorong Para Remaja Mengakses Game Online 39
C. Pengaruh Game Online Pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu 44
BAB V PENUTUP 51
A. Kesimpulan 51
B. Saran 52
DAFTAR PUSTAKA 54
LAMPIRAN 1
Lampiran I: CV 1

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar identitas informan, *32*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Selama dekade terakhir, jejaring sosial yang paling populer adalah game online. Game online adalah jenis permainan yang menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya dan melibatkan banyak pemain yang saling berinteraksi dalam keadaan yang berbarengan.[2] Game online merupakan salah satu jenis jejaring sosial yang banyak diminati oleh kalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Dalam bermain game online, pemainnya bisa lupa waktu, Hal ini terjadi karena rata-rata gamer melakukan aktivitas yang berlebihan karena gamer mengatakan bahwa game online sangat menyenangkan dan dapat menghilangkan kebosanan. Game online saat ini dapat dimainkan di ponsel, membuat game online dapat diakses oleh masyarakat pedesaan maupun perkotaan.[3]

Di era globalisasi, perkembangan di bidang telekomunikasi sangat pesat, menuntut, dan segala sesuatunya mudah didapat. Misalnya, alat komunikasi telepon seluler yang sudah tersedia dengan kualitas terjamin dan harga yang sangat terjangkau. Teknologi dan informasi di Indonesia semakin berkembang setiap saat. Penggunaan media internet secara bertahap meningkat. Hal ini juga didukung dengan keberadaan telepon genggam yang biasa disebut (HP). Perkembangan teknologi berkembang tidak hanya di kota-kota besar, tetapi juga meluas ke pedesaan. Dengan adanya internet, kita dapat dengan mudah berinteraksi dan berkomunikasi. Bentuk dari internet adalah adanya berbagai

[2] Alif Harsan, Jago Bikin Game Online, (Jakarta: Trans Media, 2011), 1.
[3] Ibid, 2.

macam jejaring sosial seperti facebook, twitter, instagram, whatsapp, line, game online, dll.[4]

Pada tahun 2019, dunia dihebohkan dengan munculnya virus berlabel istilah Covid-19 yang menyebabkan semua aktivitas kehidupan manusia terhambat dan membuat aktivitas sehari-hari lebih banyak di rumah. Salah satu contoh dampak pandemi ini khususnya dikalangan remaja membuat mereka semua diharuskan untuk belajar dari rumah atau (online) dengan demikian memicu para remaja lebih banyak untuk bermain game dari pada belajar. Pertumbuhan game online masih akan fenomenal di masa depan. Berbagai gadget baru dengan aplikasi game online canggih juga akan muncul. Budaya bermain game online sudah menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat khususnya generasi muda, baik di pedesaan maupun perkotaan, termasuk di lingkungan Masjid Pemuda Islam (RISMA) Kebun Geran, Kecamatan Ratu Samban, Kota Bengkulu.

Masa pandemi mengubah aktivitas para remaja khususnya remaja Islam masjid, membuat mereka bermain game online untuk mengisi waktu luang. Sehingga menimbulkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction (terlalu banyak dalam bermain game). Dalam teori behavioral disebutkan bahwa orang yang sehat adalah orang yang dapat merespon rangsangan di lingkungan secara tepat dalam berperilaku untuk memenuhi kebutuhannya dan dapat mengembangkan reinforcer internal disamping eksternal serta memiliki self-control yang baik . Kepribadian yang tidak sehat adalah ketika perilaku individu tersebut kurang atau tidak memuaskan sehingga menimbulkan konflik diri dengan lingkungan. Dengan kata lain disebut perilaku maladaptif

[4] Andang Ismail, Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Dengan Permainan Edukatif, (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), 16.

(perilaku tidak pantas) yang terbentuk melalui proses interaksi dengan lingkungan.

Berkaitan dengan pengertian maslahat dan mafsadat secara substansi, dikatakan bahwa suatu perbuatan dikatakan mempunyai manfaat baik secara pribadi maupun umum jika perbuatan itu mendatangkan manfaat, menambah ilmu, kelezatan, kesenangan, kesehatan dan sebagainya. Sedangkan suatu perbuatan yang dapat mendatangkan mafsadat jika perbuatan tersebut berimplikasi pada kerugian, kebodohan, kesakitan, kelelahan, penyakit dan lain-lain yang berkonotasi negatif.[5]

Sehingga saat ini banyak remaja islam masjid(RISMA) kelurahan kebun geran yang mengakses game online, mereka rela untuk duduk berjam- jam hanya untuk bermain game online, di sisi lain remaja belum bisa memaknai agamanya menjadi tujuan hidupnya. Remaja yang semestinya spirit dalam beribadah, akan tetapi faktanya masih banyak remaja yang belum istiqomah dalam melaksanakan perintah agamanya. Dari resiko yang ditimbulkan oleh kecenderungan remaja islam masjid (RISMA) kelurahan kebun geran dalam menggunakan internet untuk game online, maka bagaimana konsep maqasid al-syariah yang menjadi landasan utama kehidupan sebuah Muslim yang baik yang mampu merespon fenomena ini terlepas dari apakah itu legitimasi atau penyaringan.

Sebagaimana latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti game online dan dampaknya pada remaja islam masjid. Sehingga judul dari penelitian ini ialah “Game Online Dan Pengaruhnya Pada

[5] Muasthafa Ahmad al-Zarqa, Hukum Islam dan Perubahan Sosial: Studi Komparatif Delapan Mazhab Fiqh (Jakarta : Riora cipta, 2000), 36.

Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid (Studi Kasus Risma Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu)".

B. Fokus Penelitian

1. Apa saja faktor yang mendorong para Remaja Islam Masjid (RISMA) Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu mengakses Game Online tersebut?
2. Bagaimana pengaruh Game Online terhadap perilaku keagamaan Remaja Islam Masjid (RISMA) Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui Apa saja faktor yang mendorong para Remaja Islam Masjid (RISMA) Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu mengakses Game Online tersebut.

2. Untuk mengetahui pengaruh Game Online pada perilaku keagamaan Remaja Islam Masjid (RISMA) Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu.

2. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

   Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang dapat dijadikan masukan untuk menginspirasi persoalan ibadah remaja sekarang dan yang akan datang.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Program Studi Ahwal Syakhshiyah

Diharapkan penelitian ini dapat berguna untuk menambah ilmu pengetahuan di bidang maqashid syari'ah.

b. Bagi remaja

Diharapkan dengan studi ini memberikan khazanah ilmu pengetahuan dibidang keagamaan bagi para pembaca khususnya remaja.

c. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau referensi mengenai dampak bermain pada kegiatan ibadah remaja, sehingga dapat memberikan arahan kepada para remaja untuk memilih permainan yang bernilai positif.

D. Sistematika Pembahasan

Secara umum, pembahasan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, isi dan akhir. Dari tiga bagian tersebut ada lima bab, setiap bab memiliki bahasan tersendiri.

Bab pertama, pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, fokus dan pertanyaan penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika pembahasan. Bab ini merupakan pengantar awal dalam penyususan skripsi yang akan peneliti lakukan.

Bab kedua, berisi tentang kajian pustaka dan landasan teori yang berisikan kajian pustaka/literasi terhadap penelitian terdahulu dan beberapa teori pendukung yang memperkuat penelitian ini dan sesuai dengan pembahasan dalam penelitian, diantaranya yaitu game online dan pengaruhnya, perilaku keagamaan pada remaja, remaja masjid dan perkembangannya, hakikat maqashid syari'ah dan maqashid syari'ah dalam konteks game online.

Bab ketiga, membahas metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian dan pendekatan, tempat atau lokasi penelitian, informan penelitian, Teknik penentuan informan, Teknik pengumpulan data, keabsahan data dan Teknik analisis data. Bab ini akan menjelaskan bagaimana metode penelitian yang akan peneliti laksanakan.

Bab keempat, berisi tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah peneliti laksanakan, pada bab ini semua hasil dan pembahasan yang telah ada akan dipaparkan bagaimana Game Online dan Pengaruhnya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid di Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu.

Bab kelima, yaitu penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Di mana kesimpulan berisi jawaban-jawaban singkat atas fokus pernyataan penelitian, sedangkan saran berisi masukan-masukan atau rekomendasi bagi peneliti atau pengguna penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Jika dilihat dari permasalahan di atas, sepanjang pengetahuan penulis, belum ada karya ilmiah yang membahas tentang Game Online dan Pengaruhnya pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid. Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada penelitian yang terdahulu mengenai hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan tersebut, diantaranya yaitu:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Dwi Runjani Juwita (2020) dalam jurnal yang berjudul "*KONSEP MAQASID AL-SYARIAH DALAM KONTEKS GAME ONLINE DI MASYARAKAT"* Inti dari jurnal ini adalah Game Online merupakan bagian dari kemajuan teknologi yang menggunakan internet dengan mekanisme menghubungkan antar pemain secara online. Dengan adanya game online ini banyak sekali mudharat dan mafsadat terutama bagi para remaja dan para penggiat game online karena permainan ini bisa mendatangkan kelelahan, sakit, bermalas-malasan dan sesuatu yang bersifat negatif.[6] Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya buat yaitu penelitian ini orientasi permasalahannya dalam kehidupan bermasyarakat sedangkan penelitian saya lebih berfokus pada remaja islam masjid. Persamaannya yaitu sama-sama membahas konsep maqashid syari'ah dalam konteks game online.

Kedua, jurnal yang disusun oleh Ardi. Yang berjudul "*Peran Bimbingan*

[6] Dwi Runjani Juwita, "Konsep Maqasid Al-Syariah Dalam Konteks Game Online Di Masyarakat," *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 2, no. 1 (2020): 25–44, https://doi.org/10.37680/almanhaj.v2i1.306.

Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online". Inti dari jurnal ini membahas permasalahan bahwa mengakses internet yang tidak terkendali pada diri remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya karena perkembangan remaja yang masih labil, ketidakmampuan mengendalikan kecanduan bermain game online dapat menyebabkan para siswa malas belajar sehingga prestasi akademik dan kualitas kesehatannya menurun. Untuk mengatasi hal tersebut sangat dibutuhkan peran dan bimbingan konseling Islami. Dengan adanya bimbingan konseling Islami dan metode yang bersumber dari al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW seperti keteladanan Rasulullah SAW yaitu penyucian jiwa dan penyucian pendapatan ibadah sosial bisa menjadi solusi untuk mengatasi kecanduan game online seseorang.[7]

Ketiga, jurnal yang disusun oleh Edrizal. Yang berjudul "*Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap game online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di SMP N 3 Teluk Kuantan*". Inti dari jurnal ini bahwa bahwa efek yang timbul akibat kecanduan permainan playonline bagi siswa yang kecanduan antara lain: 1) lebih banyak waktu dihabiskan di komputer atau warnet dengan durasi yang lebih lama. 2) waktu untuk bermain lebih banyak sehingga Anda bisa melupakan waktu mereka untuk belajar. 3) kurang memperhatikan kondisi kesehatan tubuh mereka (begadang). 4) menyebabkan rasa malas untuk sekolah dan penurunan nilai di sekolah. Itulah beberapa efek yang bisa ditimbulkan jika seseorang yang kecanduan opium terlalu banyak dengan game online. Efek ini seakan membuat dirinya menjadi orang abnormal. Karena seseorang yang kecanduan game online merasa mereka

[7] Ardi Ardi, "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online," *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan* 18, no. 1 (2019): 802–10, https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.370.

gagal memberikan pelayanan yang baik untuk hidup mereka.[8] Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin saya buat yaitu penelitian ini membahas tentang pengaruh kecanduan siswa sedangkan penelitian saya membahas tentang pengaruh kecanduan game online terhadap remaja islam masjid. Persamaan penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang game online.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini dan Dina Mardiana (2021) dalam jurnal yang berjudul "*PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KETAATAN BERIBADAH MAHASISWA DI JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG"* Inti dari jurnal ini bahwa faktor yang menyebabkan kecanduan game online dimulai dari menjauh dari Tuhan, kurangnya aktifitas, jenuh di rumah, dan keinginan untuk mencoba-coba. Orang yang sudah kecanduan game online cenderung lupa waktu sehingga mengabaikan tugas dan kewajibannya termasuk tugas dan kewajiban agamanya. Banyak orang yang bermain game online lupa makan, belajar, dan bahkan lupa beribadah kepada Tuhan karena keasyikan bermain.[9] Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya buat yaitu penelitian ini orientasi permasalahannya kepada mahasiswa di Jurusan Pendidikan Islam Universitas Muhammadiyah Malang, khususnya pada mahasiswa angkatan 2017 dan 2018 sedangkan penelitian saya lebih berfokus pada remaja islam masjid. Persamaan penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang game online.

[8] Edrizal Edrizal, "Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 2, no. 6 (2018): 1001, https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6543.

[9] Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, and Dina Mardiana, "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 98, https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.43475.

Kelima, jurnal dengan judul "*Game online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta)*" karya Aloysius Bagas Pradipta Irianto dkk. Dalam penelitian tersebut menghasilkan bahwa di lingkungan Tambak bayan, Yogyakarta game online tidak mempengaruhi komunikasi antara anak dengan orang tua. Selain itu orang tua di lingkungan Tambak bayan, Yogyakarta menyikapi anak yang kecanduan bermain game online dengan cara membatasi waktu bermain anak terhadap game online.[10] Persamaan penelitian di atas dengan yang peneliti lakukan terletak pada pembahasannya yang sama-sama membahas game online namun berbeda dalam obyek penelitiannya. Obyek penelitian di atas berfokus pada pengaruh game online terhadap komunikasi dalam keluarga di Tambak bayan, Yogyakarta sedangkan obyek penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan remaja islam masjid.

Keenam, Jurnal dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung"* karya Nadhief Muhammad Fauzan, Bambang Saiful Ma'arif dan Muhammad Fauzi Arif. Inti dari jurnal ini bahwa terdapat pengaruh negatif antara penggunaan game online terhadap ketepatan waktu dalam pelaksanaan ibadah shalat. Penggunaan game online tersebut membuat remaja tidak melaksanakan ibadah shalat di awal waktu, selain itu remaja lebih mendahulukan bermain game oline dibandingkan melaksanakn ibadah shalat terlebih dahulu dan terdapat pengaruh negatif antara penggunaan game online terhadap kesadaran dalam pelaksanaan ibadah shalat. Penggunaan

[10] Aloysius Bagas Pradipta Irianto et al., "Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta)," *Sebatik* 23, no. 2 (2019): 381–86, https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.786.

game online tersebut membuat remaja malas untuk melaksanakan ibadah shalat. Selain itu, penggunaan game online juga membuat remaja tidak memiliki kesadaran diri untuk melaksanakan ibadah shalat ketika sedang asyik bermain game online.[11]

Ketujuh, jurnal disusun oleh Tasya Aulia Fitri, Triyana Harlia Putri dan Nita Arisanti Yulanda. Yang berjudul *"HUBUNGAN KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA"* Inti dari jurnal ini bahwa kontrol diri memiliki hubungan yang negatif dengan kecanduan game online pada remaja, jika seseorang individu memiliki kontrol diri yang tinggi dalam bermain game online maka seseorang tersebut tidak akan mudah kecanduan game online, Semakin tinggi kontrol diri pada remaja maka akan semakin rendah kecanduan game online pada remaja.[12] Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin saya buat yaitu penelitian ini membahas tentang hubungan kontrol diri terhadap kecanduan game online pada remaja sedangkan penelitian saya membahas tentang pengaruh kecanduan game online terhadap remaja islam masjid. Persamaan penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang game online.

Kedelapan, Skripsi yang disusun oleh Asmaul Islamiah, 2018 UIN Sunan Ampel Surabaya yang berjudul, *(Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik)*. Mendeskripsikan aktivitas para remaja di desa Menganti mencakup dua hal yang saling berhubungan, yaitu pemahaman ibadah mereka dan perilaku yang bisa dinilai dalam kehidupan

[11] Nadhief Muhammad Fauzan and Bambang Saiful, "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung," n.d., 85–91.

[12] N. Arisanti T. Aulia, "HUBUNGAN KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA" 3, no. 1 (2021): 1–9.

sehari-hari. Pemahaman keagamaan mereka tidak dapat dipungkiri dari peran tokoh agama setempat dan peran kedua orang tua, karena di zaman teknologi yang semakin cangging seperti saat ini, remaja hanya memilih dengan handphonenya, membuka sosial media, dari pada mengurus kegiatan para remaja yang berhubungan di masjid. Para orang tua juga khawatir dengan remaja masjid akan terjerumus dan terpengaruh ke dalam hal yang negatif akibat pengaruh teknologi dan informasi yang semakin canggih.[13]

Kesembilan, Skripsi yang ditulis oleh Fina Hilmuniati, 2011 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, yang berjudul *"Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan"*. Mendeskripsikan perihal game online yang mendatangkan pengaruh pada perilaku keagamaan khususnya dalam sholat. Hal ini yang terjadi pada anak di Kelurahan Pisangan, Tangerang Selatan, akibatnya mereka menjadi bermalas-malasan dalam melaksanakan ibadah sholat bahkan lalai melaksanakan sholat. Seandainya mereka melaksanakan sholat karena untuk menghargai perintah dari orang tuanya bukan atas dasar kewajiban, dengan demikian mereka yang mengerjakan sholat tidak akan khusyuk, karena yang ada dibenaknya hanyalah game.[14]

Kesepuluh, Skripsi yang berjudul *"Perilaku Keberagamaan Anak Jalanan di Ledhok Timoho, Kelurahan Muja Muju, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta"* ditulis oleh Yosi Uswatun Hasanah. Skripsi ini mendeskripsikan bahwasanya karakter keagamaan anak jalanan yang berada di Ledhok Timoho memperlihatkan frekuensi yang baik,

[13] Asmaul Islamiah, "Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja Di Menganti Gresik," *Skrispi* (2018), http://digilib.uinsby.ac.id/26988/.

[14] Fina Hilmuniati, "Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan" (2011).

walaupun tidak semua karakter keagamaan dilaksanakan sepenuhnya sesuai dengan ajaran dan syariat islam. Hal ini karena lingkungan sekeliling ikut memepengaruhi akan sikap keagamaan mereka. Selain itu, dapat diketahui bahwasanya perilaku keagamaan tidak sepenuhnya berpengaruh secara seimbang dengan kehidupan sehari-hari. Kehidupan anak jalanan dengan berbagai banyaknya karakteristik menjadi ciri khas yang membedakannya dengan kalangan masyarakat lainnya.[15]

Demikianlah sejumlah penelitian dan studi yang membahas tentang Game Online dan Pengaruhnya. Dari sejumlah penelitian dan studi diatas belum ada yang membahas tentang Game Online dan Pengaruhnya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid, maka dari itu penulis tertarik membuat penelitian tentang hal ini dan akan menjelaskan dengan detail mengenai permasalahan yang ada.

B. Landasan Teori

1. Game Online dan Persepsi Perilaku Menurut Konsep Glock dan Stark

a) Definisi Game Online

Game adalah arena untuk membuat pemain merasa puas dalam menjalankan aksi-aksinya. Ada target-target yang dimainkan secara maksimal.[16]

Secara bahasa, game berasal Dari bahasa Inggris yaitu games yang berarti bentuk permainan. Istilah game online berasal dari dua

[15] YOSI USWATUN HASANAH, "Perilaku Keberagamaan Anak Jalanan Kampung Ledhok Timoho Yogyakarta" (2013), http://digilib.uin-suka.ac.id/7690/.

[16] Salsabilla Senja Safitri, "Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Di Universitas Muhammadiyah Surakarta," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 364–76, https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533.

kata yakni: game dan online. Game adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memberikan kesenangan, dalam memaikannya terdapat berbagai macam aturan main, sehingga para pemain bisa menang dan ada juga yang kalah. Menurut Eddy Liem (Direktris Indonesia Gamer), game online adalah segala aliran permainan yang seseorang mainkan dengan menggunakan jaringan internet, computer, handphone dan sebagainya.[17]

Game online sering dijumpai dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Pada zaman dulu game online hanya bisa di mainkan dengan menggunakan komputer saja. Tetapi saat ini game online sudah bisa diakses menggunakan handphone. Pada saat ini, rata-rata seorang pemain memainkan game online hanya dengan menggunakan handpone dan dilengkapi dengan jaringan internet yang memadai. Di dalam handphone biasanya game online dapat diunduh menggunakan App Store ataupun Google Play Store. App Store dan Google Play Store memiliki berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Didalamnya seseorang dapat mengunduh atau menginstal berbagai macam game online.[18]

b) Karakter Keagamaan Berlandaskan Persepsi C.Y. Glock dan Rodney Stark

Karakter religius yakni tindakan atau perbuatan yang dilandasi oleh nilai-nilai agama atau pelaksanaan hukum yang ditetapkan oleh agama. Agama diyakini dan dihayati oleh semua orang, praktek dan

[17] Baby Cher Stores, "Teori Game Online",Official Website of Baby Cher Stores, https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial, diakses 22 Februari 2022.

[18] Nisrina Fatin, "Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Edukasi Nonformal, Vol.7,No.4,(2018).

penjiwaan keagamaan ini sering disebut sebagai religiusitas.

Keberagamaan merupakan perilaku yang berdasarkan langsung atau tidak langsung dari wahyu Tuhan. Dalam beragama seluruh fungsi dari jiwa raga pada manusia akan terlihat, hal tersebut menunjukkan bahwa kesadaran beragama pada seseorang meliputi aspek-aspek afektif, konatif, kognitif, motorik. Dalam aspek afektif dan konatif bisa terlihat dalam pengamalan ketuhanan. Sedangkan dalam aspek motorik dapat terlihat dalam tingkah laku keagamaan. Aspek kognitif mencakup mengenai pengetahuan dalam beragama.[19] Seluruh aspek tersebut bisa dikatakan sulit untuk saling dipisahkan, karena hal tersebut merupakan bentuk kesadaran beragama yang menyeluruh dalam kepribadian seseorang.[20]

Dalam bukunya American Piety: The Nature of Religius Commitmen, Charles Young Glock dan Rodney Stark menyatakan: Ada 5 dimensi komitmen beragama pada manusia, berikut ini adalah lima dimensi agama manusia: dimensi kepercayaan (ideologis), ibadah (ritual), penghayatan (ekperensial), pengalaman (konsekuensial), pemahaman agama (intelektual).[21]

Pertama, dimensi keyakinan (ideologis) dalam dimensi keyakinan ini mendeskripsikan mengenai harapan dengan berpegang teguh pada prinsip dari agamanya dan mempercayai akan kebenaran dari doktrin-doktrin agama, dan memberikan sebuah pemahaman mengenai penjelasan tentang Tuhan, alam, manusia serta hubungan

[19] Abdul Aziz Ahyadi, Psikologi Agama..., 37.
[20] Ibid,.
[21] Glock dan Stark, dalam Roland Robertson Sosiologi Of Religion, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, Agama Dalam Analisa..., 259.

antar ketiganya. Keyakinan atau kepercayaan ini merupakan makna dari pengetahuan atau perilaku yang baik yang sudah dikehendaki oleh Tuhan. Seorang yang beragama akan berpegang teguh pada ajaran teologis tertentu serta akan meyakini tentang kebenaran dari doktrin-doktrin agamanya, seperti meyakini adanya malaikat, surga-neraka, dan lainnya.[22] Dengan demikian bisa dikatakan bahwa dalam dimensi keyakinan ini menyangkut keyakinan seorang muslim terhadap ajaran agamanya, serta dimensi keyakinan ini (dalam ajaran Islam) berhubungan erat dengan keimanan seseorang pada rukun iman.

Kedua, dimensi peribadatan (ritualistic) ini Dimensi keberagamaan yang melekat dengan sejumlah perilaku. Perilaku dalam hal ini maksudnya mengacu pada perilaku-perilaku yang sudah ditetapkan dalam agamanya, misalnya tata cara (dalam Islam) ibadah sholat, puasa, zakat, haji dan lain sebagainya yang semua ini merupakan bagian dari ritual-ritual yang harus ditaati dan juga dilaksanakan.[23]

Ketiga, dimensi penghayatan (eksperensial) merupakan bagian dari keagamaan yang mempunyai sifat efektif, yaitu keterlibatan antara emosional dan sentimental pada pelaksanaan ajaran agama (religion felling). Dimensi penghayatan (eksperensial) ini berhubungan dengan pengalaman-pengalaman atau perasaan-perasaan yang dialami oleh seseorang atau kelompok keagamaan

[22] Djamaluddin Ancok dan Fuad Nashori Suroro, Psikologi Islam..., 77.
[23] Djamaluddin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, Psikologi Islam..., 77.

pada saat melaksanakan ritual keagamaan.[24] Dalam dimensi eksperensial berhubungan dengan perasaan agama yang dialami oleh penganut agama tersebut. Ada empat tingakatan dalam perasaan agama antara lain: Merasakan hubungan yang akrab dan penuh dengan cinta dengan Tuhan, Responsif (merasa bahwa Tuhan menjawab keluhannya), Parsipatif (merasa menjadi kawan, kekasih setia Tuhan), Konfirmatif (marasa akan kehadiran Tuhan atas yang sedang diamatinya).[25]

Dalam dimensi eksperensial ini menjelaskan seberapa jauh tingkat seseorang atau kelompok keagamaan dalam merasakan perasaan-perasaan atau pengalaman-pengalaman keberagamaan yang dialaminya. Misalnya dalam ajaran agama Islam dimensi ini terwujud dalam perasaan yaitu merasakan adanya kedekatan antara seorang hambanya dengan Allah SWT, merasakan ketentraman hati pada saat membaca Al-Qur'an, merasa khusyuk dalam melaksanakan sholat dan berdoa, dan lain sebagainya.

Keempat, dimensi pengetahuan agama (intelektual) mengacu pada pengetahuan tentang ajaran-ajaran agama, dari dimensi inilah bisa diketahui seberapa jauh tingkat pemahaman agama serta ketertarikan untuk mempelajari agama dari penganut agama. Dimensi ini mengaharapkan kepada orang-orang yang memiliki agama paling tidak mempunyai beberapa pengetahuan tentang dasar-dasar keyakinan, ritual-ritual, kitab suci serta tradisi-tradisi yang ada

[24] Ibid,.
[25] Jalaluddin Rakhmat, Psikologi Agama Sebuah..., 93.

pada agamanya.[26] Dimensi ini berkaitan dengan pengetahuan seseorang mengenai ajaran-ajaran dalam agamanya. Pengetahuan tersebut didapatkan melalui proses intelektual yang tidak sebentar baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Contohnya saja dalam Islam, orang-orang Islam setidaknya harus memiliki pengetahuan tentang pokok ajaran-ajaran dalam agamanya serta kitab sucinya, hukum-hukum Islam, sejarah Islam, dan lain-lainnya.

Kelima, dimensi penerapan (pengamalan) atau konsekuensial, dimensi ini merujuk pada tingkatan seseorang dalam berperilaku yang mendapatkan motivasi dari ajaran agamnya atau seberapa jauh seseorang untuk menerapkan ajaran agamanya dalam perilaku kehidupan sehari-hari.

2. Perilaku Keagamaan pada Remaja

a) Ibadah

Seorang remaja muslim diwajibkan untuk memelihara jiwanya, maka dia mulai mengasah dan memperbaikinya melalui ibadah secara konstan dan takwa kepada Allah, tepat waktu.[27]

Ibadah menurut bahasa berarti taat, tunduk, merendahkan diri dan menghambakan diri.[28] Ibadah perbuatan atau penyataan bakti terhadap Allah yang didasari oleh peraturan agama, segala usaha lahir dan batin yang sesuai perintah agama yang harus dituruti

[26] Djamaluddin Ancok dan Fuad Anshori Suroro, Psikologi Islam...,77.
[27] Muhammad Ali, Muslim Ideal, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2003), 62.
[28] Aunur Rahim Faqih, Ibadah dan Akhlak dalam Islam, (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2002) 2.

pemeluknya, upacara yang berhubungan dengan agama.[29]

Remaja yang hebat adalah remaja yang mengisi masa mudanya untuk beribadah kepada-Nya. Namun, remaja seperti ini sekarang sangat langkah. Dari ribuan remaja, mungkin hanya satu yang bisa kita temukan. Remaja yang hebat bukanlah remaja yang setiap malam datang ke tempat hiburan. Bukan pula mereka yang banyak pacarnya. Bukan pula mereka yang menghafal ribuan lirik lagu. Tapi remaja yang hebat adalah mereka yang menghabiskan waktunya untuk ibadah kepada-Nya. Ibadah dalam pengertian yang umum adalah menjalani kehidupan untuk memperoleh keridaan Allah dengan mentaati syariatnya.[30]

Remaja muslim berupaya memperkuat jiwanya melalui berbagai jenis ibadah yang dilaksanakan semata-mata karena patuh dan takut kepada Allah, seperti sholat.[31] Sholat salah satu sarana komunikasi antara hamba dengan Tuhannya sebagai bentuk ibadah yang di dalamnya merupakan amalan yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbiratul ikhram dan diakhiri dengan salam, serta sesuai dengan syarat dan rukun yang telah ditentukan syara'.[32] Rasanya bahwa kehidupan modern dewasa ini hampir tidak memberikan kesempatan kepada seseorang untuk membina hubungan sosial yang baik dengan lingkungannya, dengan sholat berjamaah, dapat dibina kerukunan sosial dan saling mengenal

[29] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), 536.

[30] Aunur Rahim Faqih, Ibadah dan Akhlak dalam Islam, (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2002), 6.

[31] Muhammad Ali, Muslim Ideal, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2003), 63.

[32] Ali Imran, Fiqih, (Bandung : Cita Pustaka Mdia Perintis , 2011), 39.

dan membatu antara sesama anggota masyarakat.[33] Sholat merupakan kewajiban bagi setiap muslim sehari semalam lima kali. Perintah sholat pertama kali disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW Ketika beliau sedang isra' dan mi'raj langsung dari Allah SWT, seperti salah satu ayat Al-qur'an Q.S Al-Baqarah : 43.

وَاَقِيْمُوا الصَّلٰوةَ وَاٰتُوا الزَّكٰوةَ وَارْكَعُوْا مَعَ الرّٰكِعِيْنَ ٤٣

"Dirikanlah salat, keluarkan zakat dan rukuklah Bersama mereka yang rukuk".[34]

b) Moral

Moral merupakan penilaian terhadap tindakan yang umumnya diyakini oleh seseorang sebagai yang salah atau yang benar.[35] Salah satunya akhlak yang berarti perbuatan spontan, aturan tentang perilaku lahin dan batin yang dapat membedakan antara perilaku yang terpuji dan tercela, antara yang salah dan yang benar, antara yang patut dan yang tidak patut, antara yang baik dan yang buruk.[36] Dan saat ini sikap individualisme yang menjadi ciri manusia modern, yang bersifat egoisme, mementingkan dirinya sendiri sehingga mengorbankan orang lain demi kepentingannya sendiri.[37]

Pengertian moral sendiri yaitu sifat positif manusia.[38] Moral mengatur segala perbuatan yang dinilai baik dan perlu dilakukan, dan suatu perbuatan yang dinilai tidak baik dan perlu dihindari.

---

[33] Aunur Rahim Faqih, Ibadah dan Akhlak dalam Islam, (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2002), 31.

[34] Tim Penerjemah Al-Qura'an UII, Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya, ed. Kedua (Yogyakarta: UII Press, 2018), 11.

[35] Lawrence Kohlberg, Tahap-Tahap Perkembangan Moral, (Yogyakarta: Kanisius, 1995), 125.

[36] Zaky Mubarok Latif, Akidah Islam, (Jogjakarta: UII Pres, 2003), 80.

[37] Zaky Mubarok Latif, Akidah Islam, 43.

[38] Rohmalina Wahab, Psikolgi Agama, (Jakarta: Rajagrafindo, 2015), 13.

Moral berkaitan langsung dengan kemampuan untuk menentukan benar dan yang salah. Dengan demikian, moral merupakan kendali dalam bertingkah laku. Kepercayaan bahwa moralitas menjadi mustahil tanpa agama. Telah mendominasi dunia barat hampir selama 20 abad.[39]

Perilaku moral pada umumnya merupakan unsur fundamental dalam bertingkah laku sosial. Moral merupakan bagian penting bagi jiwa remaja, karena moral bisa mengendalikan tingkah laku remaja untuk tidak melakukan hal-hal yang menyimpang dari norma masyarakat ataupun ajaran agama itu sendiri dan mendorong manusia untuk berbuat kebaikan ataupun kejahatan. Hal ini jelas dalam firman allah Q.S As-Syams ayat : 8.

فَاَلْهَمَهَا فُجُوْرَهَا وَتَقْوٰىهَاۗ ٨

"Allah mengilhamkan kepada hati dua pilihan: kejahatan dan kebaikan".[40]

c) Kesadaran Remaja Islam Masjid Beragama di Kebun Geran

Tercapainya kematangan kesadaran beragama seseorang bergantung pada kecerdasan, kematangan alam perasaan, kehidupan, motivasi, pengalama hidup, dan keadaan lingkungan sosial budaya.[41] Semangat beragama para remaja mulai cenderung meninjau dan meneliti bagaimana caranya beragama di masa kecil dulu, remaja berfikir terkadang lucu dan tidak memuaskan serta tidak

[39] Henry Hazlitt, Dasar-Dasar Moralitas, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), 99., 426.

[40] Tim Penerjemah Al-Qura'an UII, Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya, ed. Kedua (Yogyakarta: UII Press, 2018), 1108.

[41] Abdul Aziz Ahyadi, Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), 37.

menggembirakan. Misalnya dilarang melakukan sesuatu karena agama, remaja tidak puas jika alasannya dengan dalil-dalil aqil, untuk itulah mereka ingin menjadikan agama itu sebagai suatu perilaku yang bisa diterima oleh akar pikiran, karena itulah remaja tidak mau lagi beragama sekedar mengikuti saja.[42]

Motivasi beragama atau penyebab yang mendorong maupun menarik manusia menganut suatu agama berdasarkan diamika psikologis serta peranan fungsi kejiwaan dalam perilaku keagamaan.[43] Selaras dengan jiwa remaja yang berada dalam transisi dari masa anak-anak menuju kedewasaan, maka kesadaran beragama pada masa remaja berada dalam keadaan peralihan dari kehidupan beragama anak-anak menuju kemantapan beragama. Remaja mulai menemukan pengalaman dan penghayatan ke-Tuhanan yang bersifat individual dan sukar digambarkan kepada orang lain seperti dalam pertaubatan.[44]

Minat beragama terjadi setelah usia remaja diatas 17 tahun, mulai berbentuk apakah timbul semangat positif dan semangat hurafi. Semangat positif maksudnya dengan menjauhkan bid'ah dan kurafat dari agama. Semangat beragama yang positif ini melihat agama dengan pandangan yang kritis, sedangkan semangat hurafi ialah semangat yang mempunyai kecenderungan kepada mengambil unsur luar yang tercampur kedalam agama misalnya hurafat, bid'ah dan

[42] Rohmalina Wahab, Psikologi Agama, (Jakarta: Rajagrafindo, 2015), 115

[43] Abdul Aziz Ahyadi, Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), 176.

[44] Abdul Aziz Ahyadi, Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), 43.

sebagainya.[45] Tanda kesadaran beragama yang matang ialah adanya motif kehidupan beragama yang otonom. Dari sudut psikologi perkembangan, motivasi kehidupan beragama pada mulanya berasal dari dorongan biologis seperti rasa lapar, rasa haus, dan seperti kebutuhan jasmaniah lainnya. Adanya semangat mencari kebenaran, keimanan, rasa ke-Tuhanan, dan cara-cara terbaik untuk berhubungan dengan manusia dan alam sekitar.[46]

Dalam perspektif Islam, perilaku keagamaan dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 208,

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوا ادْخُلُوْا فِى السِّلْمِ كَاۤفَّةً ۖوَّلَا تَتَّبِعُوْا خُطُوٰتِ الشَّيْطٰنِۗ اِنَّهٗ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِيْنٌ ٢٠٨

"Hai orang-orang yang beriman, masuklah kamu ke dalam Islam secara total, dan jangan mengikuti jejak setan, dia itu sungguh musuhmu yang jelas".[47]

Allah SWT menuntut pada orang-orang yang beriman (Islam) untuk beragama semuanya tidak hanya satu aspek atau dimensi tertentu saja, melainkan terjalin secara harmonis. Maka dari itu, seorang Muslim dalam berfikir maupun dalam bertingkah laku harus sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma agama Islam.

Dari penjelasan diatas, yang dimaksud dengan perilaku keagamaan dalam penelitian ini yaitu perilaku seseorang yang didasari pada keyakinan, pengetahuan, ajaran-ajaran dan norma-norma yang berlaku dan sesuai dengan ajaran agama yang sudah ditrerapkan sehari-hari.

---

[45] Ibid.

[46] Abdul Aziz Ahyadi, Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila, 52.

[47] Tim Penerjemah Al-Qura'an UII, Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya, ed. Kedua (Yogyakarta: UII Press, 2018), 56.

3. Hakikat Maqashid Syari'ah

Dari segi bahasa, maqashid al-syariah berarti maksud atau tujuan hukum Islam. Oleh karena itu, pokok bahasan di dalamnya adalah tentang persoalan hikmat dan illat pengesahan hukum. Untuk menentukan apakah suatu perkara masih berlaku menurut ketentuan hukum, kita perlu mengetahui tujuan ketentuan hukum tersebut. Karena perubahan struktur sosial, hukum tidak berlaku. "pengetahuan tentang maqashid syari'ah menjadi kunci bagi keberhasilan mujtahid dalam ijtihadnya". Tentu saja, masalah hukum di sini berarti hukum yang berkaitan dengan bidang muamalah.[48]

Tujuan Allah Swt menetapkan hukumnya ialah bertujuan untuk menjaga kemaslahatan manusia, sekaligus untuk mencegah mafsadat, baik itu di dunia maupun di akhirat. Maslahat dan mafsadat yang bisa dianggap sebagai parameter perintah dan larangan dalam syariat islam adalah maslahat dan mafsadat yang selaras dan tidak berseberangan dengan maqasid syariah. Tujuan tersebut hendak dicapai melalui taklif, yang pelaksanaannya sesuai pada pemahaman sumber hukum yang utama, al-Qur'an dan Hadits. Dalam bentuk mewujudkan kemaslahatan di dunia dan akhirat, berlandaskan penelitian para ahli ushul fiqh, ada lima unsur pokok yang harus dipelihara dan dilaksanakan, kelima pokok tersebut adalah agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta. Seorang mukallaf akan memperoleh kemaslahatan, apabila dia dapat memelihara kelima aspek pokok

[48] Dwi Runjani Juwita, "Konsep Maqasid Al-Syariah Dalam Konteks Game Online Di Masyarakat," *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 2, no. 1 (2020): 25–44, https://doi.org/10.37680/almanhaj.v2i1.306, 36.

tersebut, sebaliknya ia akan merasakan adanya mafsadat, apabila dia tidak dapat memelihara kelima unsur dengan baik.[49]

Guna kepentingan menetapkan hukum, kelima unsur diatas dibedakan menjadi tiga peringkat, dharuriyyat, hajiyyat, dan tahsiniyyat. Pengelompokan ini berdasarkan tingkat kebutuhan dan skala prioritas. Peringkat ini menunjukkan pentingnya manfaat yang ada di setiap peringkat ketika mereka saling bertentangan. Dalam hal ini yang diutamakan adalah dharuriyat terlebih dahulu, baru disusul hajiyyat, kemudian disusul lagi oleh tahsiniyyat. Namun di sisi lain, dapat dilihat bahwa baris 3 melengkapi baris 2, dan baris 2 melengkapi baris 1. Dalam Islam, perbuatan seseorang disertai dengan tanggung jawab yang harus diberikan. Perilaku manusia tidak boleh melanggar dari norma-norma akhlak yang mulia. Oleh karena itu, moralitas tidak dapat dipisahkan dari ajaran agama. Ajaran agama tidak dapat dipisahkan dari apa yang disebut hukum.[50]

4. Maqashid Syari'ah Dalam Konteks Game Online

a) Konsep Penjagaan Agama (Hifz- Ad-Din)

Agama sangat penting bagi kehidupan manusia. Agama adalah pedoman bagi segala tindakan dan perbuatan yang dilakukan oleh seluruh umat Islam. Berpegang teguh pada agama bukan hanya tentang ibadah, tetapi juga tentang aktivitas manusia sehari-hari baik itu yang bermanfaat atau tidak. Islam bukanlah agama yang membatasi. Islam juga bukan agama utopis yang memperlakukan

[49] Ibid, hal 37.
[50] Ibid, hal 38.

manusia seolah-olah mereka adalah malaikat tanpa syahwat ataupun nafsu. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri manusia. Islam benar-benar memberikan kelapangan dan keluasan untuk merasakan kenikmatan hidup. Tapi tidak semua hiburan (al-lahwu) bisa diterima dalam Islam. Islam hanya membolehkan hiburan yang mengandung unsur pendidikan, kesehatan dan nilai moral.[51]

Selain pada persoalan diatas, pengaruh game online terlepas dilakukan di warnet maupun dirumah sejauh belum memiliki self kontrol yang baik akan berimbas pada menurunnya kualitas dan kuantitas nilai ibadah seseorang. Hal ini secara kongkrit dapat dilihat pada menurunnya nilai kedisplinan menjalankan ibadah tepat pada waktunya dan bahkan secara ektrim dapat meninggalkan kewajiban sebagai insan beragama. Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar dan dalam diri manusia (al-Islam din wâqi'iy). Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan dan kemerduan, Islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar.[52]

b) Menjaga Jiwa (Hifz al-Nafs)

Agama Islam mewajibkan umatnya untuk mencintai dan menjaga diri sendiri dengan cara menjaga jiwa sehingga dapat

[51] Dwi Runjani Juwita, "Konsep Maqasid Al-Syariah Dalam Konteks Game Online Di Masyarakat," *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 2, no. 1 (2020): 25–44, https://doi.org/10.37680/almanhaj.v2i1.306, 38.

[52] Ibid, hal 39.

melawan segala godaan yang ada didunia ini dan mampu istiqomah terhadap ajaran agama. Salah satu cara memelihara jiwa yaitu selalu istiqomah dalam menjalankan ibadah dengan begitu maka jiwa kita akan selalu terjaga sebab senantiasa ingat kepada Allah. Selain itu memelihara jiwa juga bisa dilakukan dengan cara berbuat amal shalih. Amal shalih dapat diperbanyak dengan dengan beragam cara mulai dari berbuat baik kepada keluarga juga berbuat sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain.[53]

Terkait masalah game online maka para remaja atau para penggiat game online ini akan menghabiskan waktunya untuk bermain dan rasa sosial mereka akan menurun baik terhadap keluarga maupun terhadap masyarakat. Selain itu mereka akan menghabiskan waktunya untuk game online ini dan mereka lupa bahwa jiwa mereka juga mempunyai hak-hak maupun kewajiban yang harus ditunaikan.[54]

c) Menjaga Akal (Hifz- Aql)

Akal adalah seuatu yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Inilah salah satu yang yang menjadi penyebab manusia merupakan makhluk dengan penciptaan terbaik dibandingkan makhluk lainnya. Akal akan membantu manusia untuk menentukan mana yang baik dan mana yang buruk. Penghargaan Islam terhadap peran akal terdapat pada orang yang berilmu, yang mempergunakan akalnya untuk memikirkan ayat-ayat Allah. Sebagaimana firman

[53] Ibid, hal 39.
[54] Ibid.

Allah SWT dalam QS. Ali Imran ayat 191-192.

الَّذِيْنَ يَذْكُرُوْنَ اللّٰهَ قِيَامًا وَّقُعُوْدًا وَّعَلٰى جُنُوْبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُوْنَ فِيْ خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِۚ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هٰذَا بَاطِلًاۚ سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ١٩١ رَبَّنَآ اِنَّكَ مَنْ تُدْخِلِ النَّارَ فَقَدْ اَخْزَيْتَهٗۗ وَمَا لِلظّٰلِمِيْنَ مِنْ اَنْصَارٍ ١٩٢

(yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Maha suci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka. Ya Tuhan kami, sesungguhnya orang yang Engkau masukkan ke dalam neraka, maka sungguh, Engkau telah menghinakannya, dan tidak ada seorang penolong pun bagi orang yang zalim.[55]

Bahwasannya untuk memelihara akal, maka syariat mengharamkan semua yang bisa merusaknya, baik yang maknawi (abstrak) maupun yang bersifat fisik. Misalkan tontonan yang bisa merusak akal termasuk game online. Selain membuat malas bekerja, game online juga bisa membuat manusia tidak mau belajar dan berpikir lagi. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget sejak dini terutama untuk bermain game, juga cenderung memiliki kepribadian yang rapuh, tidak mandiri, cengeng dan daya juang yang rendah.[56]

d) Menjaga Keturunan (Hifdz al- Nasl)

Menjaga keturunan hal pokok yang harus dijaga untuk mewujudkan kemaslahatan bagi manusia. Menjaga keturunan adalah

[55] Al-Qur'an dan terjemahan :191-192.

[56] Dwi Runjani Juwita, "Konsep Maqasid Al-Syariah Dalam Konteks Game Online Di Masyarakat," *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 2, no. 1 (2020): 25–44, https://doi.org/10.37680/almanhaj.v2i1.306, 38.

[56] Ibid, hal 41.

memelihara kelangsungan manusia dan membina sikap mental generasi penerus agar terhindar dari perbuatan-perbuatan buruk yang bisa menjerumuskan mereka. Termasuk menjaga para remaja untuk selalu melakukan hal-hal yang positif yang bisa mendatangkan manfaat bagi mereka dan juga orang lain umumnya.[57]

Para orang tua diharapkan bisa mendidik anak-anaknya menjadi pribadi yang baik yang bermanfaat bagi orang lain, menjaga mereka dari perbuatan yang tidak berguna dan mengarahkan mereka untuk melakukan hal-hal yang positif. Anak-anak yang sudah kecanduan game online cenderung tidak peduli dengan nasehat orang tua bahkan sering membantah perintah orang tua. Ini menjadi tugas orang tua untuk memelihara anak-anaknya dan tidak merusaknya dengan membiarkan anak-anak menghabiskan waktunya dengan bermain game.[58]

e) Menjaga Harta (Hifz al-Mal)

Harta merupakan kebutuhan pokok dalam kehidupan dimana manusia tidak akan bisa terpisah darinya. Manusia termotivasi untuk mencari harta demi menjaga eksistensinya dan demi menambah kenikmatan materi dan religi, dia tidak boleh berdiri sebagai penghalang antara dirinya dengan harta. Namun semua motivasi ini dibatasi dengan tiga syara, yaitu harta dikumpulkan dengan cara yang halal, dipergunakan untuk hal-hal yang halal dan dari harta ini harus dikeluarkan hak Allah dan hak orang lain. Terkait dengan

[57] Ibid.
[58] Ibid, hal 42.

game online, maka pemeliharaan harta ini juga penting, karena dalam permainan ini juga sering terjadi penipuan dan ini bertentangan dengan maksud dari pemeliharaan harta. Selain itu game online adalah sesuatu yang kurang bermanfaat dan ini juga bertentangan dengan syarat memperoleh harta yang kedua yaitu menggunakan harta untuk hal-hal yang halal dan juga bermanfaat.[59]

[59] Ibid.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan pendekatan

Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif yang mana bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan dari pengaruh sosial yang terjadi.[60] Peneliti menggunakan jenis kualitatif karena penelitian ini berhubungan dengan kehidupan RISMA di Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu.

Pendekatan penilitian yang digunakan oleh peneliti ialah pendekatan studi kasus, yang mana kasus diperoleh dari Game Online dan Pengaruhnya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid di Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu.

B. Tempat atau lokasi penelitian

Adapun lokasi penelitian yang akan digunakan penulis dalam memperoleh sumber data ialah di Masjid Muhajirin dan sekitarnya (Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu).

C. Informan penelitian

Informan penelitian ialah subjek yang memahami informasi objek penelitian Subjek dalam penelitian ini adalah ketua remaja islam masjid dan remaja islam masjid sendiri di Kelurahan Kebun Geran.

Sedangkan obyeknya adalah Game Online dan Pengaruhnya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid di Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu.

---

[60] J. Moloeng Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).

Tabel
Daftar Identitas Informan

No	Nama	Status	Keterangan
1.	Fero Sanjaya	Ketua Risma	Informan
2.	Andre Kurniawan	Pengurus Risma	Informan
3.	Bagas	Pengurus Risma	Informan
4.	Deny Kurniawan	Pengurus Risma	Informan
5.	M. Zaky	Pengurus Risma	Informan
6.	Okta Rizky	Pengurus Risma	Informan

Sumber Data Hasil Wawancara 2022

D. Teknik penentuan informan

Teknik Penentuan Informan dalam penelitian ini menggunakan metode purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan data yang sering digunakan didalam penelitian atau teknik pengambilan data secara sengaja. kemudian teknik penentuan infroman pada penelitian ini dilakukan berdasarkan tujuan penelitian. Adapun kriteria informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah informan yang memberikan suatu informasi mengenai Game Online yang dimainkan oleh para remaja itu sendiri, yakni ada 3 jenis game mobile, Pertama, FPS (First Person Shooter) contohnya: Modern Combat 5 dan Point Blank. Kedua, Third Person Shooter contohnya: Free Fire-Battleground dan Player Unknown Battle Ground. Ketiga, Strategy contohnya: Mobile Legends dan Pengaruhnya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid di Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu setalah memainkan game mobile tersebut.

E. Teknik pengumpulan data

Untuk mengumpulkan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan dengan cara:

1) Observasi: pengumpulan data melalui pengamatan langsung, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena yang muncul.
2) Wawancara: Merupakan Teknik pengumpulan data di mana peneliti akan langsung berkomunikasi dengan para informan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan baik yang dilakukan secara tatap muka maupun tidak.
3) Dokumentasi: Merupakan upaya untuk melengkapi data-data yang telah diperoleh melalui interview atau wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan menyertakan dokumen foto.

F. Keabsahan data

Pada penelitian ini untuk mengetahui keabsahan data, maka peneliti memilih untuk menggunakan Teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.[61]

G. Teknik analisis data

Sebelum menganalisis data peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data. Setelah data dikumpulkan oleh peneliti langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti ialah menyusun dan menginterpretasikan data yang telah terkumpul. Dalam menganalisis data tahapan yang dilakukan peneliti meliputi: menyusun data, klasifikasi data, mengolah data dan menyimpulkan data.

[61] Ibid, 330

Dalam hal ini penulis menggunakan model interaktif untuk menganalisis data. Aktivitas menganalisis data dilakukan secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Parameter kejenuhan data ditandai dengan tidak ditemukannya informasi baru. Adapun model interaktif dalam analisis data sebagai berkut:

1. Reduksi Data

   Teknik triangulasi digunakan untuk mengolah data yang telah diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi direduksi dengan cara memilih, merangkum dan memfokuskan data sesuai dengan tujuan dari penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilah-milah data kemusian merangkum dan mengabstraksi data dari catatan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

2. Penyajian Data

   Setelah mereduksi data tahap yang peneliti lakukan ialah menyajikan data. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis yang kemudian disajikan dalam bentuk catatan wawancara, catatan lapangan dan catatan dokumentasi. Masing-masing data tersebut kemudian peneliti analisis dan kemudian peneliti sajikan dalam bentuk teks.

3. Kesimpulan, Penarikan atau Verifikasi

   Langkah terakhir yang peneliti lakukan dalam menganalisis data model interaktif adalah dengan menarik kesimpulan. Peneliti membuat kesimpulan dengan menyertakan bukti yang kuat berdasarkan data yang

telah direduksi dan disajikan. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah di ungkapkan di awal.[62]

[62] Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldana, Qualitative Data Analysis, Ed-3 (Califonia: SAGE, 2014), 14.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Remaja Islam Masjid Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu

1. Sejarah berdirinya RISMA Muhajirin Bengkulu

Remaja Islam Masjid adalah perkumpulan pemuda masjid yang melakukan aktivitas sosial dan ibadah di lingkungan suatu masjid. Pembagian tugas dan wewenang dalam remaja masjid termasuk dalam golongan organisasi yang menggunakan konsep Islam dengan menerapkan asas musyawarah, mufakat, dan amal jama'i (gotong royong) dalam segenap aktivitasnya. Di Kebun Geran, organisasi Remaja Islam Masjid, Tahun berdiri 2016).

RISMA (Remaja Islam Masjid) adalah suatu organisasi atau wadah perkumpulan remaja muslim yang menggunakan masjid sebagai pusat aktivitasnya.[63] RISMA juga merupakan salah satu majelis yang lebih khusus bergerak dalam bidang dakwah Islamiyah. Sesuai dengan nama majelisnya, RISMA beranggotakan remaja-remaja muslim. Pengertian RISMA juga bisa dijelaskan dari bentuk kata RISMA itu sendiri RISMA berbentuk dari tiga kata yakni remaja, Islam dan masjid. Dari tiga kata ini didapat pula arti, maksud dan tujuan dari majelis RISMA itu sendiri.

Kata kedua dari RISMA itu adalah Islam. Islam merupakan agama yang kompleks dan lengkap. Kesemuanya diatur dalam undang-undang agama Islam yakni kitab Al-Qur’an. Banyak pendapat ilmuan yang mendefinisikan makna Islam. Islam secara bahasa diartikan selamat, pasrah, patuh, secara lebih luas,

[63] Siswanto, Panduan Praktis Organisasi Remaja Masjid, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), 1.

Islam dimaknai kepatuhan, keselamatan, kedamaian. Artinya semua umat Islam harus memiliki kepatuhan, keselamatan, kedamaian dan kepatuhan selama menjalani kehidupan.[64]

Dari pendapat di atas maka dapat dijelaskan bahwa Islam adalah merendahkan dan memasrahkan diri dalam segala urusan baik dunia maupun akhirat atas dasar prinsip mendengar, taat dan patuh untuk mencapai keselamatan. Kemudian kata yang terakhir dalam RISMA adalah masjid. Masjid adalah rumah Allah di bumi, tempat dimana kita beribadah, mengadu, merintih, dan tentu saja menyatakan kesyukuran kepada Allah SWT. [65]

Dengan demikian masjid mempunyai kedudukan yang begitu penting bagi kaum muslimin, di antaranya sebagai sarana pembina iman, sarana pembina masyarakat Islami, sarana pengokoh Ukhuwah Islamiyah, sarana perjuangan dan sarana Tarbiyah.[66]

Dari pengertian masing-masing remaja, Islam, dan masjid yang telah penulis kemukakan, Maka RISMA dapat di artikan sebagai majelis yang beranggotakan remaja-remaja muslim yang berkumpul untuk mendakwahkan dan melaksanakan segala aktivitas demi kemakmuran masjid yang mengandung kepatuhan, tunduk, dan ketaatan kepada Allah SWT. Dalam rangka untuk menggapai keselamatan dunia akhirat.

2. Visi Misi dan Tujuan RISMA Muhajirin Bengkulu

a. Visi

Organisasi RISMA ini memiliki visi mengantarkan masyarakat islam

[64] "M. Saekhan Muchith, "Problem Keilmuan Pendidikan Agama Islam" Vol.9, No. 2 (2 Agustus 2015):

[65] Syaikh Wahid bin Abdussalam bali, 90 Kesalahan Dalam Masjid, (Jakarta; Pustaka AlKautsar, 2006), Cet.1, 4

[66] R Aris Hidayat, "Masjid Sebagai Pelestarian Tradisi" Vol. XVIII, No. 02 (2 Desember 2011), 231

berpendidikan, berbudaya, berkepribadian dan berakhlak luhur.

b. Misi

1. Meningkatkan dan pengajaran pada semua anggota pemuda dan pemudi di bawah pengurus organisasi RISMA
2. Membina manusia muslim (pemuda dan pemudi) yang bertaqwa, berbudi luhur berpengetahuan sempurna, cakap dan terampil serta bertanggung jawab terhadap agama, bangsa dan negara.
3. Membendung kebudayaan yang bertentangan dengan Islam atau kepribadian manusia.
4. Mengantarkan pemuda dan pemudi diwilayah kel. Kebun Geran yang beragama Islam sebagai bagian muslim yang berpendidikan dan bermartabat.

c. Tujuan

1. Meningkatkan SDM dan fasilitas organisasi demi tercapainya upaya peningkatan kualitas organisasi RISMA.
2. Mengembangkan dakwah Islamiyah di masyarakat demi terciptanya manusia muslim yang taqwa, berbudi luhur, berpengetahuan sempurna cakap dan terampil serta bertanggung jawab terhadap agama, bangsa dan negara.
3. Membantu perintah untuk mensosialisasikan pendidikan agama untuk masyarakat Kebun Geran, khususnya para pemuda pemudi di tengah kemajuan zaman yang penuh tantangan dan rintangan khususnya di Kota Bengkulu.

3. Struktur RISMA Muhajirin Bengkulu

a. Pelindung	: Rendy Suci Tiawan	(Lurah Kebun Geran)
	Nurmaidi	(Ketua RW 01)
	Hazairin	(Ketua RT 07)
b. Penasehat	: Dr. Hery Noer Ali	(Imam Masjid Muhajirin)
	H. Ramsan	(Ketua BKM)
	H. Darmansyah	(Kepala Adat Kel. Kebun Geran)
	H. Rasui Salim	(Tokoh Masyarakat)
c. Pembina	: Ari Wiyono	(Da'i Kel. Kebun Geran)
	Zulkarnain	
	Imam Syafe'i	
d. Ketua	: Fero Sanjaya	
e. Sekretaris	: Okta Rizky	
	Deny Kurniawan	
f. Bendahara	: Yudha Santoso	

B. Faktor Yang Mendorong Para Remaja Mengakses Game Online

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan canggih, segala sesuatu dengan mudah untuk mendapatkannya. Terutama dalam alat komunikasi handphone yang saat ini sangat digandrungi oleh semua masyarakat tanpa terkecuali, semuanya mengenal alat komunikasi ini. Terlebih lagi saat ini sedang marak-maraknya permainan yang bisa dimainkan di handphone, seperti berbagai jenis permainan bisa dimainkan di alat komunikasi ini, biasanya disebut dengan nama game online.[67]

Game online ini banyak kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun

[67] Alif Harsan, Jago Bikin Game Online, (Jakarta: Trans Media, 2011), 1.

banyak orang yang berpikir bahwa permainan game online ini sangat identik dengan komputer, padahal tidak semua game berhubungan dengan komputer saja melainkan game juga bisa dimainkan dengan menggunakan telepon genggam (HP). Game online juga bisa dijadikan sarana untuk refreshing atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan si pemain baik itu dalam kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar serta faktor-faktor yang lainnya atau hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja.

Banyak faktor-faktor yang mendorong para remaja mengakses game online, salah satunya yakni gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Tidak bisa dipungkiri bahwa sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan akan bangga jika semakin mahir dalam sebuah permainan. Faktor yang lainnya yaitu untuk menghilangkan kebosanan atau kejenuhan setelah beraktivitas sehari-hari dan dapat membuat mereka merasa terhubung dengan orang lain. seperti yang dirasakan oleh subyek 1 yaitu berinisial AD dan subyek 3 yaitu berinisial OR. Menurut AD :

> *Dengan bermain game online itu seru nian kak, biso menghilangkan raso suntuk, raso jenuh dan raso penat awak. Karena awak butuh sarana hiburam jugo, karena setiap kegiatan disekolah mano online pulo kan, mulai dari jam 7 sampai jam 12 dan kegiatan TPA bae diliburkan dulu mano idak awak suntuk nian.*[68] *(Dengan bermain game online itu seru banget kak, bisa menghilangkan rasa suntuk, rasa jenuh dan rasa penat saya. Karena saya membutuhkan sarana hiburan juga, karena setiap kegiatan disekolah online juga, mulai dari jam 7 sampai jam 12 dan kegiatan TPA aja diliburkan sementara gimana saya engga suntuk banget).*

Sedangkan menurut OR tidak jauh berbeda seperti yang diungkapkan oleh AD:

> *Memang enak nian kak main game online tu, enaknyo raso suntuk dan bosan awak selama kegiatan pelajaran bisa hilang karno awak main game online. Lagian dengan awak main game online bisa lebih meningkatkan konsentrasi dan bisa membuat otak awak jadi lebih berpikir, walaupun terkadang awak sering kalah dan bisa jadi kesal, tapi ado raso yang membuat awak senang*

[68] AD, Hasil Wawancara, Kelurahan Kebun Geran Provinsi Bengkulu, 26 September 2022.

> *mainnyo.*[69] *(Memang enak banget kak bermain game online itu, enaknya rasa suntuk dan bosan saya selama kegiatan pelajaran bisa hilang karena saya bermain game online. Lagian dengan saya bermain game online bisa lebih meningkatkan konsentrasi dan bisa membuat otak saya jadi lebih berpikir, walaupun terkadang saya sering kalah dan bisa membuat kesal, tetapi ada rasa yang membuat saya menjadi senang dengan bermain game online).*

Jadi, subyek 1 dan 3 menganggap bahwa dengan mereka mengakses permainan game online ini bisa mengilangkan rasa suntuk dan jenuh karena selama 7-8 jam mereka berativitas secara monoton, yang sudah pasti pikiran mereka capek dan butuh hiburan, hiburan mereka tidak aneh-aneh hanya dengan bermain game online. Selain menghilangkan rasa suntuk dan jenuh game online juga dapat dijadikan sebagai sarana meningkatkan konsentrasi dan membuat otak jadi lebih berpikir. Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih juga merupakan faktor yang mendorong masyarakat khususnya remaja untuk lebih mudah dalam mengakses game online. Tidak dapat dipungkiri bahwa di zaman modern ini semua remaja sudah pasti mempunyai handphone.[70]

Selain itu, faktor lingkungan juga mempengaruhi seseorang mengakses game online. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain bermain game online menjadikan seseorang untuk mencoba game online tersebut yang lama-kelamaan akan menjadi kecanduan.

> *Permulaan awak mulai main game online awalnyo nenggok kawan-kawan bae dan akhirnyo awak cubo lah main game itu, memang pada saat awal main kayak biaso bae, tapi lamo-lamo seru jugo karna bisa dapat kawan baru dari game itu dan bisa langsung terhubung karena satu tim. Jadi, sekarang awak senang kalo main game online, dari awalnyo nengok-nengok bae sekarang awak jadi akses terus game itu.*[71] *(Permulaan saya memulai bermain game online awalnya melihat teman-teman saja dan akhirnya saya mencoba untuk bermain game itu, memang pada saat awal bermain seperti biasa saja, tapi lama-kelamaan seru banget karena bisa dapat teman baru dari game itu dan bisa langsung terhubung karena satu tim. Jadi, sekarang saya senang jika bermain game online, dari awalnya melihat-lihat saja sekarang saya jadi akses terus game itu).*

[69] OR, Hasil Wawancara, Kelurahan Kebun Geran Provinsi Bengkulu, 27 September 2022.
[70] MZ, Hasil Wawancara, Kelurahan Kebun Geran Provinsi Bengkulu, 29 September 2022.
[71] DK, Hasil Wawancara, Kelurahan Kebun Geran Provinsi, 30 September 2022.

Selain itu, faktor kurangnya dalam bersosial dalam lingkungan masyarakat juga mempengaruhi seseorang dalam mengakses game online. seperti pengakuan dari subyek 4 yang berinisial FS. Dia hanya keluar rumah untuk bersekolah, TPA dan berkumpul sama teman-temannya saja, jadi dia jarang sekali keluar rumah, dan waktu luangnya lebih banyak dihabiskan di rumah dengan bermain game online.[72] Dalam Al-Qur'an QS. Al-Hujurat ayat 13:

يٰٓاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنٰكُمْ مِّنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثٰى وَجَعَلْنٰكُمْ شُعُوْبًا وَّقَبَاۤىِٕلَ لِتَعَارَفُوْا ۚ اِنَّ اَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللّٰهِ اَتْقٰىكُمْ ۗاِنَّ اللّٰهَ عَلِيْمٌ خَبِيْرٌ

"Hai manusia, sungguh kami telah ciptakan kamu dari jenis Laki-laki dan perempuan, dan kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling kenal secara baik. Sungguh yang termulia di sisi Allah diantaramu adalah yang paling takwa kepadaNya. Allah sungguh Maha Mengetahui dan Mahateliti".[73]

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT. menciptakan manusia sebagai makhluk sosial, sehingga manusia saling membutuhkan dan saling mengenal antara satu masyarakat dengan masyarakat lainnya. Semakin kuat pengenalan satu pihak oleh pihak lain, semakin terbuka peluang untuk saling menguntungkan. Oleh karena itu ayat tersebut menekankan pentingnya saling mengenal. Dalam perkenalan perlu saling belajar dan menarik pengalaman antar pihak lain, guna meningkatkan ketakwaan kepada Allah SWT. yang pengaruhnya akan tercermin dalam kedamaian serta kemakmuran kehidupan dunia dan kebahagiaan di akhirat.

Hasil penelitian, banyak para remaja yang beranggapan bahwasanya dengan mereka bermain game online yang awalnya merasakan penat dan jenuh setelah beraktivitas seperti sekolah, TPA, dll lambat laun dapat hilang dan menyegarkan kembali pikirannya.

---

[72] FS, Hasil Wawancara, Kelurahan Kebun Geran Provinsi Bengkulu, 30 September 2022.

[73] Tim Penerjemah Al-Qura'an UII, Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya, ed. Kedua (Yogyakarta: UII Press, 2018), 931.

Sesuai kesaksian objek 4 berinisial FS, ia mengaku FS tidak sepenuhnya mengenal tetangganya di sekeliling tempat tinggalnya, karena FS sering berada di rumah, dan waktu luangnya hanya untuk memainkan game online saja bahkan FS sangat jarang bertegur sapa dengan tetangganya terdekat.[74]

Dalam hal ini banyak sebagian dari remaja yang secara tidak langsung bisa belajar bagaimana cara untuk lebih konsentrasi serta mengasah otak, selainnya remaja merasa penat, bosan, terlebih kurangnya kepedulian dari orang tua dan kurang aktif mengikuti kegiatan RISMA. Dengan demikian bisa mempengaruhi karakter para remaja yang sangat menyukai game online khususnya kepada para remaja Islam masjid muhajirin di Kelurahan Kebun Geran Bengkulu akan lalai dengan ibadah mereka bahkan lupa akan syari'at islam yang bertujuan merealisasikan kemaslahatan bagi manusia dan menghilangkan kemudharatan, sedangkan mabadi' (pokok dasar) yakni memperhatikan nilai-nilai dasar Islam, seperti keadilan, persamaan dan kemerdekaan.untuk lebih memahami agama.

Dari penjelasan di atas, ada beberapa penyebab yang mendorong remaja Islam masjid di Kelurahan Kebun Geran Bengkulu untuk mengakses game online. Rasa penat dan bosan adalah faktor utama yang mempengaruhi remaja untuk mengakses game online, menurut hasil penelitian, karena mereka lelah setelah kegiatan sehari. Seperti dalam hal ibadah pun mereka lalai bahkan lupa akan syari'at islam yang bertujuan merealisasikan kemaslahatan bagi manusia dan menghilangkan kemudharatan, sedangkan mabadi' (pokok dasar) yakni memperhatikan nilai-nilai dasar Islam, seperti keadilan, persamaan dan kemerdekaan untuk lebih memahami agama.

[74] FS, Hasil Wawancara, Kelurahan Kebun Geran Provinsi Bengkulu, 30 September 2022.

C. Pengaruh Game Online Pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu

Game adalah suatu kegiatan yang dilakukan sebagai sarana hiburan, dengan aturan main, menang dan kalah. Masuknya game online dalam jejaring sosial merupakan kebutuhan setiap orang, baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Game online adalah game yang dimainkan melalui Internet yang dapat digunakan dengan komputer atau ponsel.[75]

Game online dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan di lokasi yang berbeda atau yang sama. Perkembangan teknologi yang semakin kompleks mempengaruhi kemajuan game online. Tidak dapat dipungkiri perkembangan game online tidak hanya terjadi di masyarakat perkotaan, tetapi juga di pedesaan yang akrab dengan game online menggunakan ponsel.[76]

Remaja Islam masjid di Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu rata-rata bermain game online 5 sampai 8 jam sehari. Game online telah membuat mereka menjadi kecanduan dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan remaja terhadap game online mempengaruhi perilaku mereka sehari-hari. Pemain bisa duduk dan tidak terganggu untuk waktu yang lama hanya untuk bermain game. Jika mereka bermain di tempat yang ramai hal ini dapat mempengaruhi konsentrasi saat bermain game online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar remaja mengalami kegagalan dalam perilaku keagamaannya. Serta subjek 1 dengan inisial AD, dan subjek 2 dengan inisial BS. Setelah ketertarikan AD terhadap game online sejak

[75] Alif Hasan, Jago Bermain Game, (Jakarta: Trans Media, 2011), 1.
[76] Ibid, 2.

lama, dapat dikatakan bahwa AD kecanduan game online. AD mulai merasa sering mengabaikan waktu belajarnya, terlebih dalam hal sholat, AD merasa jarang sholat.[77] Sedangkan BS merasakan bahwa:

> *Kalo awak lagi main game online, awak biso lupo waktu kadangan karna kalo lah main tu harus selesaikan 1 permainan dulu, kalo idk selesai bisa dapat pengurangan bintang serta hukumannya. Jadi, kalo misalkan dipangil orang tua ataupun dimintain tolong awak tunda dulu, bahkan ibadah pun awak sering lalai.*[78] *(Jika saya lagi bermain game online, saya bisa lupa waktu terkadang karena jika sudah bermain harus diselesaikan 1 permainan dahulu, jika tidak terselesaikan bisa mendapatkan pengurangan bintang serta hukumannya. Jadi, jika misalkan dipanggil orang tua maupun diperintah saya tunda dulu, bahkan ibadah pun saya sering lalai).*

Selain melalaikan waktu sholat, game online juga memberikan efek berbohong, baik kepada orang tua maupun teman sekitar. Berbohong dalam hal ini menyangkut dengan telepon genggam sama saja seperti diberi telepon genggam oleh orang tuanya untuk belajar atau mengikuti pembelajaran daring tetapi kenyataannya handphone tersebut malah lebih banyak digunakan untuk bermain game online dari pada belajar.

Menurut hasil penelitian, banyak remaja yang membohongi orang tuanya tentang masalah tersebut. Seperti pengakuan OR bahwa OR berbohong kepada orang tuanya. Berbohong kepada orang tua yang awalnya meminta uang untuk membeli perlengkapan sekolah, tetapi sebenarnya uang yang diperoleh dari orang tuanya malah untuk membeli paket data karena ingin bermain game online.[79]

> *Awalnyo awak dekek OR main salah satu game online yaitu mobile legend dan pada waktu itu lagi trendnyo skin bang, jadi, kalo lah punyo skin itu kito jadi kayak padek nian main game itu, padahal semenjak itu awak memang merasakan boros dalam pakai uang, sedangkan OR nyo cerito kek awak kalo nyo pernah pakai uang keperluan sekolah untuk beli skin itu sangking ke ndak nian dikecek keren dan pd ketika main game itu.*[80] *(Awalnya saya Bersama dengan OR bermain salah satu game yaitu mobile legend dan pada waktu itu sedang trendnya skin bang, jadi, jika sudah mempunyai skin itu kita terlihat lebih hebat banget main game itu, padahal semenjak itu saya memang merasakan boros dalam mempergunakan uang, sedangkan OR dia cerita*

[77] AD, Hasil Wawancara, Kelurahan Kebun Geran Provinsi Bengkulu, 26 September 2022.
[78] BS, Hasil Wawancara, Kelurahan Kebun Geran Provinsi Bengkulu, 1 Oktober 2022.
[79] DK, Hasil Wawancara, Kelurahan Kebun Geran Provinsi, 30 September 2022.
[80] DK, Hasil Wawancara, Kelurahan Kebun Geran Provinsi, 30 September 2022.

kepada saya jika dia pernah memakai uang keperluan sekolah untuk membeli skin itu karena ingin terlihat keren dan pd ketika main game itu).

Game online tidak hanya mengajarkan remaja untuk berbohong, tetapi juga mengganggu istirahat. Sebagian remaja yang kecanduan game online rela untuk tidak istirahat hanya untuk bermain game online. Pemain juga bisa berdiam diri disatu tempat dengan waktu yang lama hanya untuk bermain game, para remaja juga kurang semangat untuk belajar jika mereka terlalu lama memainkan game online karena menyebabkan mereka kelelahan, beberapa remaja juga menjadi malas untuk belajar mengaji dan menghafal Al-Qur'an.

Dalam teori perilaku religius Glock dan Stark (Robertson), menjelaskan bahwa keberagamaan merupakan perilaku yang dihasilkan secara langsung dari wahyu Tuhan. Dalam agama, seluruh fungsi tubuh dan rohani dapat dilihat pada manusia, yang memperlihatkan bahwa kesadaran dalam beragama pada manusia mencakup aspek afektif, konatif, kognitif, motorik. Dalam aspek afektif dan konatif bisa dilihat di dalam pengamalan ketuhanan. Sedangkan dalam aspek motorik ini terlihat dalam tingkah laku keagamaan. Aspek kognitif mencakup tentang pengetahuan atau intelektual dalam beragama.[81]

Sifat dasar keberagamaan dalam Islam membawa konsekuensi bahwa, pada akhirnya, lingkup gejala ini tidak berhenti pada pemahaman semata, melainkan harus sampai pada pembentukan gejala yang merupakan kenyataan empiris. Bahkan, lingkup ini tidak hanya berhenti pada lapis gejala kejiwaan dalam diri orang beriman, melainkan juga sampai pada perilaku perorangan atau kelompok dengan keseluruhan aspek kehidupannya. Oleh karena itu, proses pembentukan setiap satuan perilaku beragama, baik unsur-unsur pembentukan prosedurnya ataupun kronologi rangkaian

[81] Abdul Aziz Ahyadi, Psikologi Agama, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), 37.

kegiatannya senantiasa berada dalam cakupan lingkup keberagamaan yang mulai dari pemahaman sampai pada wujud kehidupannya. Hal ini merupakan keniscayaan bagi lingkup keberagamaan Islam yang menjangkau sampai pada lapis kehidupan tersebut. Perilaku keagamaan manusia dipengaruhi tidak hanya kondisi kejiwaan, latar belakang budaya dan sejarah masa lalunya, tetapi juga dipengaruhi sosial dalam masyarakatnya.[82] Glock dan Stark (dalam Robertson) menyebutkan terdapat lima sudut pandang agama dalam diri manusia, yaitu dimensi keyakinan (ideologis), dimensi peribadatan (ritualistic), dimensi penghayatan (eksperensial), dimensi pengalaman (konsekuensial), dimensi pengetahuan agama (intelektual).[83]

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh dari bermain game online di Kelurahan Kebun Geran Provinsi Bengkulu yaitu para remaja dalam hal menurunnya kualitas dan kuantitas nilai ibadah (tidak mengerjakan sholat), rasa sosial mereka menurun baik terhadap keluarga maupun terhadap masyarakat. Selain itu mereka akan menghabiskan waktunya untuk game online ini dan mereka lupa bahwa jiwa mereka juga mempunyai hak-hak maupun kewajiban yang harus ditunaikan, membuat mereka tidak mau belajar dan berpikir lagi, cenderung tidak peduli dengan nasehat orang tua bahkan sering membantah perintah orang tua, suka berbohong, suka boros, tidak tidur, bahkan merokok dan suka berbicara kotor. Kebanyakan remaja di Kelurahan Kebun Geran Provinsi Bengkulu mengalami penurunan dalam hal ibadah, seperti sholat 5 waktu, yang berimbas kepada berkurangnya jama'ah sholat dari kelompok remaja.

Karakter keagamaan dalam penelitian ini adalah karakter remaja berdasarkan aspek keyakinan berkaitan dengan keyakinannya terhadap ajaran agamanya dan

[82] Muslim A Kadir, Ilmu Islam Terapan, Pustaka Pelajar Offset, Yogyakarta, 2003, hlm. 264-269.

[83] Glock dan Stark, dalam Roland Robertson Sosiologi Of Religion, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis, (Jakarta: Rajawali, 1995), 259.

dimensi keyakinan yang erat kaitannya dengan keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (ritualistic) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya, dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya.[84]

Studi ini mencatat beberapa efek negatif dari game online pada karakter keagamaan para remaja di Kelurahan Kebun Geran Provinsi Bengkulu antara lain: dalam hal menurunnya kualitas dan kuantitas nilai ibadah (tidak mengerjakan sholat), rasa sosial mereka menurun baik terhadap keluarga maupun terhadap masyarakat. Selain itu mereka akan menghabiskan waktunya untuk game online ini dan mereka lupa bahwa jiwa mereka juga mempunyai hak-hak maupun kewajiban yang harus ditunaikan, membuat mereka tidak mau belajar dan berpikir lagi, cenderung tidak peduli dengan nasehat orang tua bahkan sering membantah perintah orang tua, suka berbohong, suka boros, tidak tidur, bahkan merokok dan suka berbicara kotor. Hal tersebut tidak bisa sesuai dengan ajaran agama islam bahkan melanggar syariat islam serta para remaja islam masjid di Kelurahan Kebun Geran belum yakin terhadap syariat islam itu sendiri.

Seperti halnya dampak dari permainan game online yaitu meninggalkan shalat 5 waktu. Tidak dipungkiri bahwa remaja yang gemar bermain game online akan melupakan waktunya untuk melaksanakan shalat wajib, mereka menganggapnya biasa saja, karena mereka belum memahami hakikat agama yang sebenarnya dan belum memahami pentingnya untuk melaksanakan shalat. Dalam QS. An-Nisa' ayat

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

103 menjelaskan:

فَاِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلٰوةَ فَاذْكُرُوا اللّٰهَ قِيَامًا وَّقُعُوْدًا وَّعَلٰى جُنُوْبِكُمْ ۚ فَاِذَا اطْمَأْنَنْتُمْ فَاَقِيْمُوا الصَّلٰوةَ ۚ اِنَّ الصَّلٰوةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِيْنَ كِتٰبًا مَّوْقُوْتًا

"Bila kamu telah melaksanakan salat, berzikirlah kepada Allah sambil berdiri, duduk atau berbaring. Kalau kamu telah merasa aman, salat lah (secara utuh), karena salat bagi orang yang beriman adalah kewajiban yang ditentukan waktunya".[85]

Ayat tersebut menjelaskan bahwa shalat merupakan kewajiban bagi seorang muslim, perintah shalat telah ditentukan oleh Allah SWT. bagi yang beriman kepadanya.

Pemeliharaan agama merupakan bagian utama yang akan mengantarkan manusia kepada kebahagian serta kemaslahatan hidup baik di dunia maupun di akhirat. Memelihara agama dalam tingkatan dharuriyat, yaitu memelihara dan melaksanakan kewajiban keagamaan yang masuk pada peringkatan primer dalam agama, contohnya adalah sholat lima waktu.[86] Apabila seorang muslim meninggalkan sholat maka itu akan menyebabkan kerusakan pada pondasi agamanya, karena pembeda muslim dan kafir adalah meninggalkan sholat. Memelihara agama dalam tingkatan hajiyyat, yaitu melaksanakan ketentuan agama dengan maksud menghindari kesulitan, contohnya adalah sholat jamak dan qashar dalam keadaan tertentu. Apabila tidak dilakukan maka tidak akan menyebabkan kerusakan pada agama dan hanya menyebabkan seseorang menjadi lebih sulit dalam pelaksanaannya. Memelihara agama dalam tingkat tahsiniyyat, yaitu menjalankan perintah agama untuk memuliakan derajat manusia, dan sebagai pelengkap kewajiban kepada Allah.

[85] Tim Penerjemah Al-Qura'an UII, Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya, ed. Kedua (Yogyakarta: UII Press, 2018), 167.

[86] Abu Ishaq asy-Syatibi, al muwafaqat….., 266

Dalam hal ini para remaja di Kelurahan Kebun Geran belum memiliki keyakinan yang kuat terhadap ajaran agamanya, juga belum memahami hal-hal yang harus dilakukan dan hal-hal yang harus ditinggalkan. Untuk menunaikan kewajibannya sebagai seorang muslim yaitu menunaikan shalat 5 waktu, namun remaja di Kelurahan Kebun Geran ini tidak melakukannya. Hal-hal tersebut akan berdampak pada perilaku keagamaan mereka, seperti berkurangnya rasa sosial mereka baik keluarga maupun masyarakat. Selain itu mereka akan menghabiskan waktunya untuk game online ini dan mereka lupa bahwa jiwa mereka juga mempunyai hak-hak maupun kewajiban yang harus ditunaikan, membuat mereka tidak mau belajar dan berpikir lagi, cenderung tidak peduli dengan nasehat orang tua bahkan sering membantah perintah orang tua, suka berbohong, suka boros, tidak tidur, bahkan merokok, suka berbicara kotor, jarang mengaji, dan lain sebagainya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang penulis lakukan tentang Game Online Dan Pengaruhnya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Islam Masjid (Studi Kasus Risma Muhajirin Kelurahan Kebun Geran Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu) ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penyebab yang mendorong bagi remaja islam masjid (RISMA) di Kelurahan Kebun Geran Kota Bengkulu untuk memainkan game online diantaranya yakni: merasa penat dan bosan setelah beraktivitas sehari-hari yang monoton, dengan mereka memainkan game online bisa meningkatkan kembali konsentrasi dan bisa membuat otak jadi lebih berpikir, lingkungan sekeliling mereka yang kurang pengawasan akibatnya dengan mereka melihat teman-temannya yang lain memainkan game online membuatnya untuk mencoba game online tersebut yang lama-kelamaan akan menjadi ketagihan.
2. Pengaruh game online mengenai karakter keagamaan remaja Islam masjid di Kelurahan Kebun Geran Kota Bengkulu antara lain: menurunnya kualitas dan kuantitas nilai ibadah (tidak mengerjakan sholat), rasa sosial mereka menurun baik terhadap keluarga maupun terhadap masyarakat. Selain itu mereka menghabiskan waktunya untuk bermain game online ini dan mereka lupa bahwa jiwa mereka juga mempunyai hak-hak maupun kewajiban yang harus ditunaikan, membuat mereka tidak mau belajar, cenderung tidak peduli dengan nasehat orang tua bahkan sering membantah perintah orang tua, suka berbohong, suka boros, tidak tidur, merokok dan suka berbicara kotor.

3. Hukum Asal bermain game online merupakan suatu yang mubah atau dibolehkan dalam Islam. Bahkan bisa menjadi alternatif penghilang stres di tengah kejenuhan dan kebosanan. Namun dalam hal ini game online berubah menjadi sebuah sarana kegiatan yang mengasyikan bagi para remaja khususnya remaja islam masjid di Kelurahan Kebun Geran Kota Bengkulu, sehingga menyita waktu luang mereka. Dan ada yang terjatuh pada kecanduan yang akhirnya mengakibatkan efek negatif bagi diri remaja tersebut. Oleh karena itu, diperlukan peninjauan ulang terhadap status hukum permainan game online yang telah jatuh pada kegiatan yang berlebihan dan membahayakan diri para remaja. Maka berdasarkan tinjauan Maqashid Syari'ah bahwa bermain game online memiliki tiga pandangan hukum yaitu: Mubah apabila dilakukan sekedar melepas penat dan stress dan tidak menyita waktu luang yang berlebihan seperti Belajar, Ibadah serta hubungan sosial dan Keluarga. Dan bisa berubah menjadi makruh apabila telah mengganggu waktu utama seperti belajar, ibadah serta hubungan sosial dan keluarga. Bahkan menjadi haram apabila perbuatan tersebut menyebabkan kita meninggalkan kewajiban, belajar, ibadah serta hubungan sosial kepada masyarakat, membahayakan pada jiwa, akal dan harta.

B. Saran

Dari pemaparan kesimpulan di atas dapat diambil saran-saran sebagai berikut:

Diharapkan kepada para remaja di Kelurahan Kebun Geran Kota Bengkulu harus lebih memilah-milih dalam segala jenis permainan game online serta dalam memainkan game online tersebut, jangan sampai diri kita dikuasai oleh game online dan nantinya bisa mengubah karakter remaja khususnya perilaku dalam segi keagamaan dan akibatnya akan lalai bahkan meninggalkan kewajiban-kewajiban mereka yang seharusnya dilaksanakan. Para remaja

seharusnya sudah bisa memilah waktu antara melaksanakan kewajiban mereka seorang muslim dengan waktunya bermain game online dengan tidak lupa akan maslahatnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, and Dina Mardiana, "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 98, https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.43475.

Aziz Ahyadi, Abdul, Psikologi Agama, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002).

Ali Imran, Fiqih, (Bandung : Cita Pustaka Mdia Perintis , 2011).

Ali, Muhammad, Muslim Ideal, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2003).

Ancok, Djamaluddin dan Nashori Suroso, Fuad. Psikologi Islam. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011).

al-Zarqa, Muasthafa Ahmad, Hukum Islam dan Perubahan Sosial: Studi Komparatif Delapan Mazhab Fiqh (Jakarta : Riora cipta, 2000).

Ardi, "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online," *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan* 18, no. 1 (2019): 802–10, https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.370.

Edrizal, "Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 2, no. 6 (2018): 1001, https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6543.

Aloysius Bagas Pradipta Irianto, et al "Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta)," *Sebatik* 23, no. 2 (2019): 381–86, https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.786.

Faqih, Aunur Rahim, Ibadah dan Akhlak dalam Islam, (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2002).

Fatin, Nisrina, "Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Edukasi Nonformal, Vol.7,No.4,(2018).

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

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

HASANAH YOSI USWATUN, "Perilaku Keberagamaan Anak Jalanan Kampung Ledhok Timoho Yogyakarta" (2013), http://digilib.uin-suka.ac.id/7690/.

Hazlitt, Henry, Dasar-Dasar Moralitas, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003).

Hidayat R Aris, "Masjid Sebagai Pelestarian Tradisi" Vol. XVIII, No. 02 (2 Desember 2011).

Hilmuniati, Fina, "Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan" (2011).

Islamiah, Asmaul, "Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja Di Menganti Gresik," *Skrispi* (2018), http://digilib.uinsby.ac.id/26988/.

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

Juwita, Dwi Runjani, "Konsep Maqasid Al-Syariah Dalam Konteks Game Online Di Masyarakat," *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 2, no. 1 (2020): 25–44, https://doi.org/10.37680/almanhaj.v2i1.306.

Kadir, Muslim A, Ilmu Islam Terapan, Pustaka Pelajar Offset, Yogyakarta, 2003.

Kohlberg, Lawrence, Tahap-Tahap Perkembangan Moral, (Yogyakarta: Kanisius, 1995).

Latif, Zaky Mubarok, Akidah Islam, (Jogjakarta: UII Pres, 2003).

Lexy, J. Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).

Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldana, Qualitative Data Analysis, Ed-3 (Califonia: SAGE, 2014).

Muchith, M. Saekhan, "Problem Keilmuan Pendidikan Agama Islam" Vol.9, No. 2 (2 Agustus 2015).

N. Arisanti T. Aulia, "HUBUNGAN KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA" 3, no. 1 (2021).

Nadhief Muhammad Fauzan and Bambang Saiful, "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung," n.d.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008).

Rakhmat, Jalaluddin, Psikologi Agama Sebuah.

Safitri, Salsabilla Senja, "Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Di Universitas Muhammadiyah Surakarta," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 364–76, https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533.

Siswanto, Panduan Praktis Organisasi Remaja Masjid, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005).

Syatibi (al) Abu Ishaq, Al Muwafaqat, Kairo: Darul Hadis 2006.

Stores, Baby Cher, "Teori Game Online",Official Website of Baby Cher Stores, https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial, diakses 22 Februari 2022.

Syaikh Wahid bin Abdussalam bali, 90 Kesalahan Dalam Masjid, (Jakarta; Pustaka AlKautsar, 2006), Cet.1.

UII, Tim Penerjemah Al-Qura'an. Qur'an Karim Dan Terjemahan Artinya. Kedua. Yogyakarta: UII Press, 2018.

Wahab, Rohmalina, Psikolgi Agama, (Jakarta: Rajagrafindo, 2015).

Lampiran I: CV

CURRICULUM VITAE (CV)

A. Data Pribadi

Nama	:	Muhammad Farhan Julian
Tempat, Tanggal Lahir	:	Bengkulu, 23 Juli 2000
Usia	:	22 Tahun
Jenis Kelamin	:	Laki-laki
Golongan Darah	:	O
Kewarganegaraan	:	WNI
Agama	:	Islam
Status Pernikahan	:	Belum Menikah
Anak ke-	:	1 dari 2 bersaudara
Alamat	:	Bengkulu, RT.06/RW.02, Kecamatan Ratu Samban, Kelurahan Kebun Geran, Kota Bengkulu.
No. HP	:	082241706420
Email	:	farhanjulian020616@gmail.com
Kode Pos	:	59171

B. Riwayat Pendidikan Formal

Sekolah - Universitas	Tahun
TK Aisyiyah III	2005 - 2006
SDN 12	2006 – 2012
MTS Pancasila	2012 -2015
MAS Pancasila	2015 – 2018
Universitas Islam Indonesia (Ahwal Syakhshiyah)	2018 - Sekarang

C. Riwayat Pendidikan Non Formal

1. Mengikuti salah satu kegiatan Pencak Silat
2. Mengikuti kegiatan Olahraga Futsal Club
3. Mengikuti Dauroh Al-Qur'an 40 hari disalah satu Ma'had

Demikianlah Daftar Riwayat Hidup (Curriculum Vitae) ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat diperlukan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Oktober 2022



M. Farhan Julian