

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang berkaitan dengan *game online* sudah banyak dilakukan. Untuk memperkuat materi yang penulis bahas dalam penelitian ini, penulis mencantumkan beberapa penelitian yang berkaitan dengan materi yang penulis bawakan, diantaranya:

Rika Agustina Amanda (2016) penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja. Adapun hasil penelitiannya diperoleh $Y=27,06 + 0,75 X$, kemudian diperoleh nilai sebesar 1,980. Dengan demikian maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka jumlah t hitung lebih dari jumlah t tabel dapat dinyatakan H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya ada pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda¹.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Rika, karena penelitian ini fokus pada perilaku keagamaan remaja pada komunitas *mobile legends* di Yogyakarta. Dengan demikian penelitian ini memperluas kajian terkait *game online*.

Drajad Edi Kurniawan (2017) penelitiannya dengan judul *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik Pada Mahasiswa BK Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta* yang bertujuan menguji pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokratinasi. Adapun hasil penelitiannya dengan analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikan regression adalah sebesar 0,000. Mengacu pada kriteria hasil uji hipotesis maka nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Jadi hipotesis penelitian ini terdapat pengaruh intensitas bermain *game*

¹ Rika Agustina Amanda, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*, Jurnal Ilmu Komunikasi, 2016.

online terhadap perilaku prokratinasi akademik pada mahasiswa BK semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta².

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Drajad, karena penelitian kali ini berfokus pada pengaruh adiksi *game mobile legend* terhadap perilaku keagamaan pada komunitas *mobile legend* di Yogyakarta.

Penelitian Mimi Ulfa (2017) yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Mabes Game Center Jalan Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*, adapun tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa dan tanggapan orang tua terhadap perilaku anak. Hasil analisis yang dilakukan dengan uji hipotesis yaitu nilai t hitung $\geq t$ tabel, atau $4032.276 \geq 0.195$, maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja³.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Mimi, karena penelitiannya berfokus untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa dan tanggapan orang tua terhadap perilaku anak sedangkan penelitian kali ini berfokus perilaku keagamaan pada komunitas *mobile legends* di Yogyakarta.

Penelitian dari Bahrul Ulum (2018) yang berjudul *Game “Mobile legend s Bang Bang” di kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse, bertujuan untuk* memberikan gambaran umum mengenai berbagai motif pendorong perilaku mahasiswa penggemar *Mobile Legends Bang*

² Derajat Edi Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang Vol.3 No.1, 2017.

³ Mimi Ulfa, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*, Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, Vol.4 No.1, 2017.

Bang dan memahami relevansinya sebagai “kebutuhan palsu” dalam tinjauan teori “one dimensional man” Herbert Marcuse. Hasil penelitiannya ditemukan bahwa yang mendorong para mahasiswa UINSA menjadi kecanduan bermain *Mobile Legends* karena, terdapat rasa penasaran yang besar dalam diri mereka, mereka membutuhkan refresing guna untuk menghilangkan stress dari aktivitas perkuliahan, mereka juga tengah mengikuti trend yang sedang marak di lingkungan sekitarnya, dan menurut mereka tingkat kesulitan game-nya cukup tinggi. Sedangkan perspektif teori “*One Dimensional Man*” melihat bahwa kasus kecanduan *Mobile Legends Bang Bang* yang tengah terjadi pada mahasiswa UINSA adalah akibat dari kemajuan teknologi yang dibentuk dan dimanfaatkan oleh sistem totaliter status *quo* yang represif⁴.

Berbedaan pada penelitian Bahrul Ulum yang memberikan gambaran umum mengenai berbagai motif pendorong perilaku mahasiswa penggemar *Mobile Legends* dan memahami relevansinya sebagai “kebutuhan palsu” dalam tinjauan teori “*one dimensional man*” Herbert Marcuse sedangkan penelitian ini untuk mencari tahu ada tidaknya pengaruh adiksi *game online mobile legend* terhadap perilaku keagamaan pada komunitas *mobile legend* Yogyakarta.

Penelitian Andi Indri Abriani yang berjudul *Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends (Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)*, bertujuan untuk untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi pengguna *game online mobile legends* pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Halu Oleo. Penelitian ini menggunakan Teori Alih Kode menurut Bloom dan Gumpers. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini

⁴ Sekripsi Herbert & Bahrul, *Game “Mobile Legends Bang Bang” di kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse*, (UIN Sunan Ampel Surabaya: 2018).

menunjukkan bahwa perilaku komunikasi pengguna *game online mobile legends* itu terjadi karena adanya faktor kebiasaan dan faktor emosional yang mengacu pada perubahan sikap, perilaku, serta perubahan dalam menyampaikan informasi khususnya dalam penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasar yang umumnya bahasa tersebut digunakan sebagai sarana komunikasi antara seseorang dengan teman atau rekan lainnya yang sudah dipahami dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukung dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata⁵.

Penelitian ini hampir sama dengan penelitian Andi mengenai *game online mobile legends* yang membedakannya yaitu penelitian kali ini berfokus pada pengaruh adiksi *game mobile legends* dan perilaku keagamaan pada komunitas *game online mobile legends* di Yogyakarta.

Albima Rama Sudharto yang berjudul *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mhasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)* bertujuan untuk mengetahui perubahan pola Komunikasi dan Ketergantungan terhadap *game Mobile Legends*. Adapun hasilnya, yang diperoleh yaitu perubahan pola komunikasi seperti berkurangnya komunikasi terhadap orang di sekitar penggunaannya dan ketergantungan yang ditimbulkan oleh *game Mobile Legends*⁶.

Perbedaan pada penelitian Albima Rama Sudharto penenlitiannya berfokus untuk mengetahui perubahan pola komunikasi dan ketergantungan terhadap *game Mobile Legends* sedangkan penelitian kali ini berfokus pada pengaruh adiksi *game mobile legends* dan perilaku keagamaan pada komunitas *game online mobile legends* di Yogyakarta.

⁵ Andi & Marsia, *Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online "Mobile Legends" (Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)*. Jurnal Ilmu Komunikasi UHO, Vol.3 No.1, 2018.

⁶ Skripsi Albima Rama S., *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*, (Universitas Sumatra Utara: 2018).

Penelitian Rosi Kusumawati⁷, Yolivia Irna Aviani⁷ dan Yosi Molina dengan judul *Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuh*. Penelitian mereka bertujuan melihat perbedaan tingkat kecanduan *game online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. Hasil pengujian hipotesisnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan pada taraf signifikansi $p= 0.024$ ⁷.

Penelitian Rosi Kusumawati⁷, Yolivia Irna Aviani dan Yosi Molina lebih untuk melihat perbedaan tingkat kecanduan *game online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan, maka penelitian ini bukan fokus pada perbedaan tingkat kecanduan *game online* tapi lebih berfokus pada mengetahui ada atau tidaknya pengaruh adiksi *game online mobile legends* terhadap perilaku keagamaan di komunitas *mobile legends* Yogyakarta.

Penelitian Edrizal (2018) dengan judul *Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan*, bertujuan untuk mengetahui dampak yang muncul karena kecanduan bermain *game online* bagi para siswa yang pecandu. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada dampak yang dimunculkan akibat kecanduan bermain *game online* diantaranya: Lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer atau warnet dengan durasi yang lebih lama, waktu untuk bermain lebih banyak sehingga dapat melupakan waktu mereka untuk belajar, kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan tubuh mereka (begadang), dan menimbulkan rasa malas untuk sekolah dan penurunan nilai di sekolah⁸.

⁷ Rosi, Yolivia, & Yosi, *Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan*. Jurnal RAP, Vol.8 No.1, 2017.

⁸ 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), Vol.2 No.6, 2018.

Penelitian tersebut hampir mirip dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan metode kualitatif namun penelitian kali ini lebih fokus untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh adiksi *game online mobile legends* terhadap perilaku keagamaan di komunitas *mobile legends* Yogyakarta.

Penelitian Desri Rama, Elni Yakub, dan Raja Arlizon (2018) yang berjudul *Kecanduan Game Online Dan Penyesuaian Sosial Siswa Di Ma Muhammadiyah Pekanbaru* bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial siswa di sekolah. Hasil penelitiannya menunjukkan siswa mengenal *game online* dari teman, dalam sehari siswa bermain *game online* selama 3 sampai 4 jam, dana dalam bermain *game online* sebanyak 10.000 sampai 15.000 rupiah dalam sehari, sedangkan untuk jenis permainan yang dimainkan bergenre peperangan. Dampak yang dirasakan siswa akibat bermain *game online* adalah mata perih, tangan kebas atau kesemutan dan perasaan ingin marah-marah. Penyesuaian sosial siswa yang kecanduan *game online* adalah kurang baik. Dimana pada aspek penampilan siswa banyak yang melanggar tata tertib di sekolah seperti bolos pada jam pelajaran sekolah, pada aspek penyesuaian diri terhadap kelompok umumnya siswa bermain hanya dengan kelompok tertentu seperti bermain dengan teman sesama penggemar game. Pada aspek sikap sosial, secara umum siswa lebih memilih bermain *game online* dari pada aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, dan pada aspek kepuasan pribadi siswa merasa kurang puas ketika mengerjakan sesuatu sendirian⁹.

Penelitian Desri Rama, Elni Yakub, dan Raja Arlizon berfokus untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial siswa di sekolah, sedangkan

⁹ Rama, Yakub, & Arlizon, *Kecanduan Game Online Dan Penyesuaian Sosial Siswa Di Ma Muhammadiyah Pekanbaru*, Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Vol.5 No.1, 2018.

penelitian kali ini berfokus untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh adiksi *game mobile legends* terhadap perilaku keagamaan di komunitas *mobile legends* Yogyakarta.

Penelitian Dwi Kumalasari yang berjudul *Hubungan Antara Adiksi Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Sma Negeri 1 Banguntapan Yogyakarta bertujuan untuk* mengetahui hubungan antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Hasil penelitiannya menggunakan teknik analisis korelasi product moment diperoleh $r = 0,558$ dengan nilai $p = 0,00$ yang berarti antara variabel adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja memiliki hubungan yang positif dan signifikan ($p < 0,050$). Semakin tinggi adiksi *game online* maka cenderung tinggi perilaku agresifnya dan semakin rendah adiksi *game online* maka cenderung rendah perilaku agresifnya. Koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,312 berarti adiksi *game online* memberikan sumbangan sebesar 31,2% terhadap perilaku agresif¹⁰.

Penelitian Dwi berfokus untuk mengetahui hubungan adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja, sedangkan penelitian ini berfokus untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh adiksi *game online mobile legend* terhadap perilaku keagamaan di komunitas *mobile legends* Yogyakarta. Jadi penelitiannya hampir sama dengan subjek dan objek yang berbeda.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Definisi Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang dapat membentuk watak,

¹⁰ Disertasi Kumalasari, D., *Hubungan Antara Adiksi Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Banguntapan Yogyakarta*, (Universitas Mercu Buana Yogyakarta: 2018).

kepercayaan, perbuatan, atau perilaku seseorang¹¹. Sedangkan Menurut teori *Melvin DeFleur* pengaruh itu muncul dari media yang menyajikan stimuli perkasa yang secara seragam diperhatikan oleh massa. Stimuli ini membangkitkan desakan, emosi, atau proses lainnya yang hampir tidak terkontrol oleh individu. Setiap anggota massa memberikan respons yang sama pada stimuli yang datang dari media massa. Teori ini disebut dengan teori peluru karena teori ini mengansumsi massa yang tidak berdaya ditembaki oleh stimuli yang datang dari media massa¹².

Dalam *Hypodhermic Needle Theory* atau yang sering disebut dengan teori jarum suntik memiliki prinsip yaitu stimulus-respon dimana efek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu. Teori ini menganalogian pesan komunikasi seperti obat yang disuntikkan dengan jarum ke bawah kulit pasien. Apabila stimulus tidak diterima berarti stimulus tersebut tidak efektif mempengaruhi perhatian individu itu artinya selesai atau berhenti sampai disini. Namun apabila stimulus diterima organism itu artinya ada perhatian dari organism maka ia menangkap stimulus dan dilanjutkan ke pada proses berikutnya. Setelah itu organism mengolah stimulus yang diterimanya (bersikap)¹³. Dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari individu yaitu perubahan perilaku yang akan menimbulkan pengaruh.

2.2.2. Pengertian *Game Online*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut Nilwan, *Game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode

¹¹ Hasan, Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Depatermen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), Hlm. 849.

¹² Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1999), Hlm. 197.

¹³ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*,(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1999), Hlm. 197-198.

animasi. *Game* adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyenangkan diri. Dalam kegiatan ini, ada aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan¹⁴.

Game Online dapat didefinisikan sebagai jenis permainan Komputer yang memanfaatkan jaringan yaitu *LAN* atau internet. Salah satu penyebab *game online* menjadi populer yaitu dalam permainan *game online* terdapat skala besar yang mendukung permainan multiplayer. Namun tidak semua *game online* itu berarti selalu dimainkan secara *multiplayer*. Dengan demikian, *game online* dapat dikatakan sebagai bagian aktivitas sosial karena pemain dalam *game online* para pemain bisa berinteraksi secara visual dan menciptakan suatu komunitas *game* tersebut¹⁵.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Game* adalah suatu permainan yang berfungsi sebagai penghilang rasa jenuh maka hampir setiap orang baik anak kecil, remaja, maupun dewasa memilih menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game*. Permainan atau yang bisa disebut dengan *game* itu merupakan kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Game online memiliki jenis atau tipe yang banyak. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan¹⁶.

¹⁴ Agustinus Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. (Jakarta : Media Komputindo, 1998), Hlm. 13.

¹⁵ Wikipedia bahasa Indonesia. *Online Gaming*, diakses dari [https://id.wikipedia.org/online_geming_\(permainan_daring\)](https://id.wikipedia.org/online_geming_(permainan_daring)) pada tanggal 30 Maret 2018 pukul 19.30 WIB

¹⁶ Edrizal, *Pengaruh Kecanduan Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online)*, Jurnal Pelajar, Vol.2 No.6, Hlm. 1003.

1. *First-person shooter games (FPS)* adalah game tembak menembak yang memiliki ciri utama penggunaan sudut pandang orang pertama yang membuat kita seolah berada dibelakang senjata. *Game* ini juga merupakan penggabungan *game play FPS* dengan dunia virtual yang jumlah penggunanya tergolong banyak dan tentunya melalui internet¹⁷. Contoh *game* ini adalah *World War II, Counter Strike, Point Blank*.
2. *Massively Multyplayer Online Role-playing games (MMORPG)* salah satu jenis *genre role playing*. *Genre game* ini menggunakan interaksi antar komputer, baik LAN ataupun internet. Dalam *game* ini pemain akan memerankan tokoh fiksi dan menjalani serangkaian cerita¹⁸. Contohnya *World of Warcraft, Perfect World dan Rohan*.
3. *Tactical role-playing*, jenis *game* ini juga masuk kedalam *genre role playing*. *Tactical role-playing* menggabungkan *game strategi* untuk menggantikan sistem *RPG sederhana*, *game* ini mengontrol beberapa karakter, baik personal maupun grup¹⁹. Contoh dari jenis ini adalah *Age of Empaire, Clash of Clans dan Fire Emblem*.
4. *Multiplayer Online Battle Arena* yang biasa dikenal dengan *MOBA* adalah *game* yang teknik permainannya hampir mirip dengan *Massively Multyplayer Online Role-playing games (MMORPG)*, dimana dalam *game* ini pemain akan memerankan dan memilih tokoh/karakter fiksi. Bedanya pemain tidak menjalani

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ *Ibid.*

serangkaian cerita bersama, namun disediakan arena lalu pemain akan bertanding melawan pemain lainnya secara *on line*²⁰. Contohnya *game Mobile Legend*.

Dari berbagai jenis *game* tersebut, ada beberapa *game* yang terancam terblokir oleh Pemerintah Indonesia, diantaranya: *Atlantica, Bully, Conter Strike, Carmageddon, Call Of Duty, Cross Fire, Confilict Of Vietnam, Future Cop, Grand Theft Auto, Mortal Kombat, Dan Point Blank*. Dari nama-nama *game* tersebut kontennya dianggap berbahaya untuk anak. Menurut Erlinda, salah seorang komisioner KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), langkah pemblokiran *games* adalah salah satu cara untuk mencegah pengaruh buruk dari *games-games online* yang mengandung kekerasan²¹. Kemudian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menambahkan daftar nama *game Mobile Legends* juga masuk dalam kategori *game* yang dilarang karena dianggap sebagai *game* yang mengandung unsur kekerasan dan dapat menyebabkan anak tersebut mati rasa kehilangan empati²².

2.2.3. Game Online Mobile Legends

Mobile Legends atau yang biasa disebut dengan *Bang-bang* adalah sebuah permainan piranti *bergenre* jenis *MOBA*. Diterbitkan oleh *Shanghai Moonton*. Dirancang khusus untuk permainan *game online* di ponsel, *platform ISO*, dan *Android*.

²⁰ Edrizal, *Pengaruh Kecanduan Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online)*, Jurnal Pelajar, Vol.2 No.6, Hlm. 1003.

²¹Theasianparent Indonesia, *15 Game yang Resmi Diblokir Pemerintah*, diakses dari <https://id.theasianparent.com/ini-daftar-15-games-yang-resmi-diblokir-pemerintah/> pada tanggal 26 Januari 2019 pukul 14.35 WIB.

²²Yuslianson, *Kemendikbud larang anak-anak bermain mobile legends*, diakses dari <https://www.liputan6.com/tekno/read/3265060/kemendikbud-larang-anak-anak-main-gim-mobile-legends> pada tanggal 26 Januari 2019 pukul 14.47 WIB.

Mobile legends bergenre arena pertarungan daring multi pemain dan dirilis pada tanggal 11 Juli 2016²³.

Dibawah ini merupakan gambar terkait bagaimana cara bermain *mobile legends* yang penulis unduh melalui *situs youtube*²⁴.

Gambar 2.1.
Cara bermain *mobile legends*



Dalam permainan *mobile legends* ini jumlah pemain 10 orang dengan tujuan permainan menghancurkan markas milik musuh. Permainan ini menggunakan sebuah peta dengan tiga jalur, empat area hutan, delapan belas menara pertahanan, dan dua *Boss Creep*. Pemain akan terbagi ke dalam dua tim yang saling bermusuhan dengan wilayah markas yang berlawanan arah peta bagian atas dan bawah. Kedua tim akan

²³ Wikipedia bahasa Indonesia, *Mobile Legend: Bang Bang*, Diakses dari https://Wikipedia.Org/Wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang pada 22 Maret 2018 pukul 11.00

²⁴ Surya Flasher. *Cara Bermain Mobile Legend Bagi Pemula (Tips&Trik)-Mobile Legends Indonesia*, diakses melalui <https://m.youtube.com/watch?v=EUzINcCX4IE&t=398s> pada tanggal 29 Oktober 2018

berperang mempertahankan markas masing-masing, dengan tujuan permainan menghancurkan markas tim lain²⁵.

Pada tiap tim biasanya ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan *avatar* yang biasa dikenal dengan sebutan *Hero* dari perangkat mereka sendiri dan akan mengontrol *hero* tersebut selama permainan. Pemain akan berada satu tim dengan empat pemain lainnya, dibutuhkan strategi dan kerjasama tim yang baik untuk memenangkan sebuah permainan. Selain itu pemain dalam satu tim juga dapat berkomunikasi satu sama lain ketika permainan tersebut berlangsung. Durasi permainan *mobile legends* yaitu 30 menit hingga 60 menit dan bisa di mainkan dimana saja. Kalah atau menangnya pemain itu ditentukan oleh kekuatan *hero* dan juga kekompakan tim²⁶.

Berikut ini adalah contoh *Hero* yang terdapat dalam *game mobile legends* yang penulis unduh melalui *situs youtube*²⁷.

Gambar 2.2.
Hero dalam *mobile legends*



²⁵ Wawancara dengan Frandi, tanggal 29 Desember 2018 di Lippo Yogyakarta.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Surya Flasher, *Cara Bermain Mobile Legend Bagi Pemula (Tips&Trik)-Mobile Legends Indonesia* diakses melalui <https://m.youtube.com/watch?v=EUzINcCX4IE&t=398s> pada tanggal 29 Oktober 2018 .

Para pemain mendapatkan *hero* yang kuat dengan menukar *Battle Points* (BP) yang dikumpulkan selama bermain. Semakin sering orang bermain *mobile legends* maka semakin banyak pula *Battle Points* yang didapatkan. Menariknya dalam *mobile legends* itu *hero-hero* yang kuat selalu dirilis setiap sebulan sekali. Jadi, para pemain yang tidak mau ketinggalan dan selalu ingin lebih unggul dari pemain lainnya mau tidak mau harus memiliki *hero-hero* yang baru dan yang lebih kuat dari sebelumnya dengan cara menukar *battle point*²⁸.

Menurut Handri, caranya menukar *Battle Points* atau membelinya menggunakan pulsa atau dengan menukar *diamond* yang dimiliki. Namun apabila pemain merasa kesulitan karena *Battle Points* nya tidak mencukupi dan tidak memiliki *diamond* yang tidak mencukupi untuk membeli *hero*, maka pemain harus membeli *diamond*. Rata-rata orang membeli *diamond* dengan mudah yaitu melalui akun *Unipin.co.id*, lalu mengisi saldo melalui kartu kredit, pulsa maupun saldo *google play*²⁹.

Harga *diamond* berbeda-beda, untuk mendapatkan 19 *diamond* harganya 5.000, 36 *diamond* harganya 10.000, 184 *diamond* 50.000, 220 *diamond* harganya 60.000 hingga semakin banyak *diamond* yang ingin dimiliki, semakin banyak pula uang yang dikeluarkan untuk membelinya³⁰. Dengan demikian, tanpa disadari pemain mengeluarkan uang jika ingin bermain lebih unggul ketimbang *gamers mobile legends* lainnya karena tidak dapat mengandalkan *BP(Battle Points)* untuk membeli *hero* baru, sebab mengumpulkan *BP(Battle Points)* itu dengan proses yang lama.

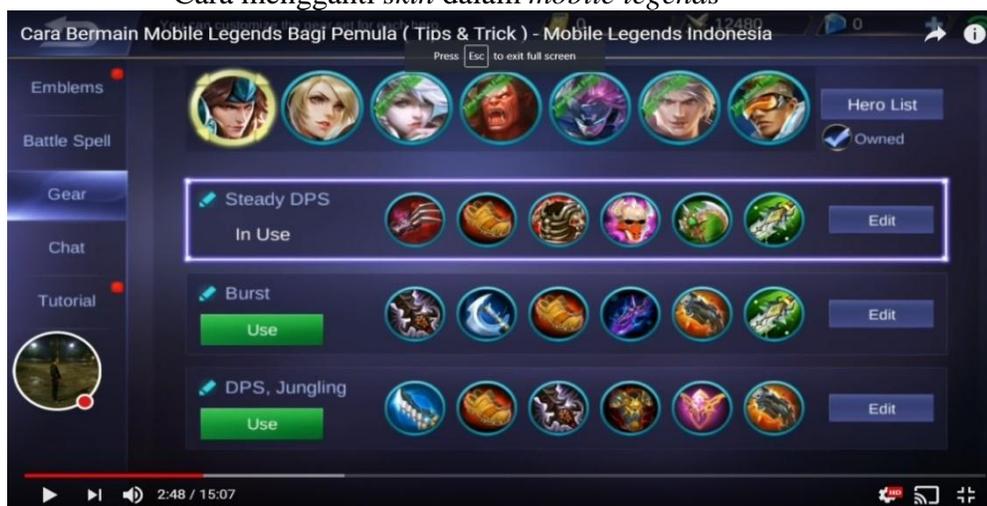
²⁸Wawancara dengan Frandi, tanggal 29 Desember 2018 di Lippo Yogyakarta.

²⁹HandriTV, *Cara Beli Diamond Mobile Legend di Unipin*, diakses melalui <https://m.youtube.com/watch?v=dUCseYSFqPg> pada tanggal 29 Oktober 2018

³⁰Gamers, MA., *Cara Beli Diamond/Top Up Diamond Mobile Legends Dengan Mudah*, diakses melalui <https://goo.gl/OodUZP> pada tanggal 11 Oktober 2018

Fungsi *Diamond dan Battle Points* selain untuk membeli hero juga dapat digunakan untuk membeli *skin*. *Skin* dalam *mobile legends* berupa kostum, sepatu, ataupun senjata yang akan diubah sesuai keinginan. Dibawah ini merupakan gambar terkait bagaimana mengubah *skin* dalam *mobile legends* yang peneliti unduh melalui situs *youtube*³¹

Gambar 2.3.
Cara mengganti *skin* dalam *mobile legends*



2.2.4. Dampak Positif dan Negatif bermain *Game Mobile Legends*

Dalam bermain *game online* tentu saja terdapat dampak positif dan negative. Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang bisa dibidang memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Sedangkan dampak *negative* yaitu dampak yang dapat merugikan si pengguna/pemain dan juga dapat merugikan orang lain³². Jadi dampak positif dan *negative* dalam bermain *game mobile legends* sama halnya dengan dampak bermain pada *game online* lainnya.

³¹Surya Flasher, *Cara Bermain Mobile Legend Bagi Pemula (Tips&Trik)-Mobile Legends Indonesia*, diakses melalui <https://m.youtube.com/watch?v=EUzINcCX4IE&t=398s> pada tanggal 29 Oktober 2018

³²Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta:Pustaka Mina, 2011), Hlm .28.

Beberapa dampak positif dari bermain *game online* yaitu, sebagai sarana hiburan diwaktu luang, penghilang *stres*, kebosanan dan kejenuhan akibat aktifitas yang padat dan melelahkan. *Game online* melatih konsentrasi karena dalam beberapa *game action* atau tembak-tembakkan membutuhkan konsentrasi dan trik agar menang dalam permainan. Selain itu *game online* dapat dijadikan sebagai ajang bersosial karena menambah teman di dunia maya dan dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya ketika sedang bermain³³.

Sedangkan dampak *negative* dari bermain *game online* adalah menyebabkan penggunanya kecanduan dan malas, orang yang asik bermain sering mengabaikan kewajibannya dan menunda waktu sholat. Selain itu juga dampak kususny untuk para pelajar adalah semakin berkurangnya waktu untuk belajar, pemborosan untuk membayar biaya internet atau untuk membeli kuota, mempersingkat umur *smartphone*, merusak mata karena radiasi *handphone*, dan ada kemungkinan orang yang kecanduan *game online* demi memenuhi rasa kecanduannya melakukan tindakan pidana seperti mencuri, merampok, atau melakukan tindakan kekerasan karena menerapkan karakter-karakter tokoh yang ada didalam *game online* tersebut didalam kehidupan sosialnya³⁴.

2.2.5. Pengertian Adiksi Game Online

Jika dilihat pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adiksi memiliki makna kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental pada suatu zat. Menurut Lemmens, Valkenburg, dan Peter mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai penggunaan yang berlebihan pada video *game* atau *game* komputer yang

³³ *Ibid.*

³⁴ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta:Pustaka Mina, 2011), Hlm .28.

menyebabkan masalah sosial atau emosional. Meskipun memiliki masalah pengguna tidak dapat mengendalikan penggunaan *game online* tersebut³⁵.

Menurut Feprinca kecanduan *game online* adalah situasi dimana bermain *game* menjadi kepuasan dan kesenangan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulang ulang kegiatan yang menyenangkan untuk bermain *game online*. Kecanduan *game online* juga merupakan perilaku seseorang yang ingin bermain *game online* terus menerus dan menghabiskan banyak waktunya sehingga individu tersebut tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya³⁶.

Game online menurut Adams dan Rollings adalah permainan dimana para pemain memainkannya dengan mesin mesin yang mereka miliki yang terhubung pada koneksi internet, kemudian menurut Kim, Namkoong, Ku dan Kim *game online* adalah permainan yang ditandai banyak orang dapat bermain bersama dan memerlukan sebuah koneksi internet (*Local area Network*) untuk dapat bermain³⁷.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah situasi dimana seseorang memainkan *gameo online* secara berulang ulang untuk mendapatkan kesenangan serta melupakan kegiatan lain dan seseorang yang sudah kecanduan *game online* sangat sulit untuk menghilangkan kebiasaan tersebut dan jika tidak memainkan *game online* maka seseorang tersebut akan merasa tidak nyaman sehingga orang tersebut harus sering bermain *game online*. Selain

³⁵ Lemmens, Valkenburg & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009, Hlm.78.

³⁶ Skripsi Ilham Kurnia W., *Hubungan antara Kesejahteraan Subjektif dan Kecanduan Game Online pada Remaja di Yogyakarta*, (Universitas Islam Indonesia: 2018), Hlm.14.

³⁷ Lemmens, Valkenburg & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009, Hlm.80

itu pemain yang sudah kecanduan *game online* kebanyakan memiliki masalah hubungan sosial.

2.2.6. Skala Kecanduan *Game Online*

Skala kecanduan *game online* yang dikembangkan oleh Lemmens pada tahun 2009 yaitu terdiri dari 21 item yang kemudian dibuat melalui tujuh aspek³⁸, diantaranya:

1. Kepentingan (*Salience*)

Bermain game menjadi aktivitas terpenting dalam kehidupan seseorang serta mendominasi pemikiran seseorang untuk berfikir bahwa *game* sangat mengasyikan sehingga hampir sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain *game online*. *Game* membuat ketagihan sehingga orang tersebut menggunakannya secara berlebihan³⁹.

2. Toleransi

Proses dimana seseorang mulai bermain *game* secara berlebihan atau sangat sering dengan demikian seseorang tersebut akan terbiasa untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Pemain biasanya kesulitan untuk berhenti dan malah menambah waktunya untuk bermain *game online*⁴⁰.

3. Modifikasi Mood (*Mood Modification*)

Mood Modification sebelumnya diberi label *euphoria*, mengacu pada tinggi atau seringnya dalam sebuah kegiatan. Seseorang yang bermain *game* sampai tidak mengingat dengan kegiatan lainnya, misalkan seseorang akan lupa waktu untuk

³⁸ . Lemmens, Valkenburg & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009, Hlm.80.

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ *Ibid.*

beribadah, membantu orang tua, bahkan lupa akan waktu makan. Bagaimanapun perubahan mood juga dapat berupa perasaan tenang terkait pelarian diri⁴¹.

4. Kekambuhan

Pada saat pemain *game online* ingin mengurangi waktu bermain *gamenya*, tetapi bila sudah dalam tahap kecanduan pemain akan kesulitan untuk mengurangi waktu bermain *game* dan kembali ke pola awal saat bermain *game online*⁴².

5. Menarik Diri (*Withdrawal*)

Seseorang merasa tidak nyaman ketika tidak bermain *game*. Sehingga seseorang tersebut akan merasa tertekan dan mudah emosi ketika tidak diberikan waktu untuk bermain *game*, dan berujung pada rasa cemas dan gelisah. Selain karena perubahan mood yang negatife dan mudah tersinggung, tetapi juga dapat berupa symptom psikologis seperti kejang. Karena hal tersebut pencandu *game online* jadi semakin sulit menarik diri dari kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan⁴³.

6. Konflik

Konflik mengacu pada semua konflik interpersonal sebagai hasil dari penggunaan *game* yang berlebih. Konflik ini muncul dari pemain dengan individu disekitarnya. Konflik bisa berupa pengabaian, perdebatan, berkelahi, kebohongan dan penipuan⁴⁴.

⁴¹ Lemmens, Valkenburg & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009, Hlm.80.

⁴²*Ibid.*

⁴³*Ibid.*

⁴⁴*Ibid.*

7. Masalah

Masalah disini mengacu pada permasalahan yang terjadi karena seseorang bermain *game online* secara berlebihan. Masalah terutama menyangkut masalah dalam aktivitas disekolah, pekerjaan, kehidupan sehari hari. Masalah yang juga timbul dalam diri individu mungkin yang berkaitan dengan tidak bisanya seseorang tersebut mengontrol dirinya⁴⁵.

Selain dari beberapa aspek diatas, kecanduan *game online* juga bisa dilihat dari rentan waktu yang digunakan seseorang untuk bermain *game online*. Dalam penelitian Pradipta Chirsty, Tri Rejeki, dan Nugraha A., Menurut Kusumadewi seseorang yang kecanduan *game online* biasanya menggunakan waktu 2-10 jam per minggu. Sedangkan menurut Young orang yang kecanduan *game online* bisa mencapai 39 jam dalam seminggu, dan menurut *Chen & Chou* rata-rata orang yang kecanduan *game online* menghabiskan waktu 20-25 jam per minggu⁴⁶.

2.2.7. Faktor Yang Mempengaruhi Adiksi *Game Online*

Lemmens, Valkenburg, dan Peter meneliti beberapa faktor yang dapat membuat seseorang menjadi kecanduan *game*, diantaranya :

1) Waktu yang Dhabiskan Untuk Bermain

Seseorang yang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* biasanya akan sulit untuk meninggalkannya. Walaupun hal tersebut tidak bisa langsung mengindikasikan bahwa seseorang tersebut memiliki kecanduan *game*

⁴⁵ Lemmens, Valkenburg & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009, Hlm.80.

⁴⁶ Pradipta, Tri & Nugraha, *Prilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Ketrampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*, *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 2012, Vol.1 No.2, Hlm. 4

online. Namun akan tetap ada hubungan kuat antara banyaknya waktu bermain *game* dengan keanduan *game online*⁴⁷.

2) Kepuasan Hidup

Penggunaan permainan *game online* yang berlebihan dapat memiliki pengaruh untuk mengurangi kesejahteraan psikologis dan kepuasan hidup seseorang, seseorang yang merasakan kepuasan hidup yang kurang puas dengan kehidupan yang dijalani akan melepaskan dirinya ke *game online* dan akan berlebihan dalam memainkannya⁴⁸.

3) Rasa Kesepian

Seseorang yang kesepian tentunya secara naluri seseorang akan mencari sesuatu untuk menemaninya agar orang tersebut menjadi tidak kesepian, salah satunya adalah bermain *game online*⁴⁹.

4) Kompetensi Sosial

Kecenderungan seseorang dalam bergaul dengan teman sebaya. Semakin tinggi seseorang kecanduan *game online* maka semakin tidak ramah orang tersebut⁵⁰.

5) Agresi

Seseorang yang sudah kecanduan *game online* biasanya juga memiliki sikap agresi dalam dirinya sehingga banyak sekali yang menghubungkan antara sikap agresi dengan kecanduan *game online*⁵¹.

⁴⁷ Lemmens, Valkenburg, & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009, Hlm.81.

⁴⁸ *Ibid.*, Hlm.82.

⁴⁹ *Ibid.*, Hlm.82

⁵⁰ *Ibid.*, Hlm.82

Jadi kesimpulan dari beberapa faktor di atas adalah banyak pemain yang menjadi kecanduan karena masalah yang dihadapi sehingga banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Selain itu rasa kesepian juga dapat mempengaruhi seseorang untuk dapat bermain *game online*, kemampuan bersosialisasi dan pengendalian sikap agresi juga menjadi faktor penting dalam menjadikan seseorang kecanduan *game online*.

2.2.8. Pengertian Perilaku Keagamaan

Perilaku keagamaan menurut para ahli sebagai berikut :

Menurut Jalaluddin, Perilaku keagamaan merupakan suatu tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan pengaruh keyakinan terhadap agama keyakinan yang dianutnya⁵².

Pendapat Ahyadi, Perilaku keagamaan merupakan pernyataan atau ekspresi kehidupan kejiwaan manusia yang dapat diukir, dihitung dan dipelajari yang diwujudkan dalam bentuk kata-kata, perbuatan atau tindakan jasmaniah yang berkaitan dengan pelajaran agama islam⁵³

Selanjutnya menurut Djamiluddin Ancok, Perilaku keagamaan yaitu aktivitas seseorang yang terjadi ketika melakukan ibadah/ritual seperti, shalat, puasa, mengaji, dan lainnya⁵⁴.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perilaku keagamaan adalah suatu tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dalam sebuah prinsip dan kepercayaan.

⁵¹ *Ibid.*, Hlm.83.

⁵² Jalaluddin, *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Dan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) , Hlm.55.

⁵³ Ahyadi, *Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila*, (Jakarta: Sinar Baru, 1998), Hlm.28

⁵⁴ Djamiluddin Ancok, dkk., *Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011) , Hlm.76.

Dalam agama ada ajaran-ajaran yang harus ditaati contohnya dalam islam menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan- Nya. Ajaran-ajaran yang harus ditaati diantaranya sholat, zakat, puasa, haji, menolong orang lain, dan masih banyak lagi. Sedangkan hal-hal yang dilarang itu seperti, minum-minuman keras, berjudi, berzina, korupsi, dan lain-lain.

2.2.9. Dimensi-Dimensi Perilaku Keagamaan

Menurut *Glock & Stark*, ada lima macam dimensi keberagamaan, yaitu dimensi keyakinan (*ideologis*), dimensi peribadatan/praktik agama (*ritualistic*), dimensi penghayatan (*eksperiensial*), dimensi pengalaman (*konsekuensial*), dan dimensi pengetahuan agama (*intelektual*)⁵⁵.

1) Dimensi Keyakinan (*Ideologis*)

Dimensi keyakinan dalam islam disejajarkan dengan Aqidah. Dimensi ini menunjuk pada seberapa tingkat keyakinan seorang Muslim terhadap kebenaran ajaran-ajaran di dalam agamanya, terutama pada ajaran-ajaran yang bersifat fundamental dan dogmatik. Misalnya keyakinan terhadap Allah, surga,dan neraka, para nabi dan rasul,kitab-kitab Allah dan juga qadha dan qadhar⁵⁶.

2) Dimensi Peribadatan/Praktik Agama (*Ritualistic*)

Dimensi Peribadatan dalam islam disejajarkan dengan Syariah. Dimensi ini menunjuk pada seberapa tingkat kepatuhan seorang Muslim dalam

⁵⁵ Djamaluddin Ancok, dkk., *Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Hlm. 80.

⁵⁶ *Ibid.*, Hlm. 81.

mengerjakan kegiatan ritual yang telah dianjurkan didalam agamanya. Misalnya, Sholat, puasa, zakat, haji, berdoa, berzikir, membaca Al-Qur'an, dan lainnya⁵⁷.

3) Dimensi Pengalaman (*Konsekuensial*)

Dimensi Pengalaman dalam islam disejajarkan dengan akhlak. Dimensi ini menunjuk pada seberapa tingkatan seorang Muslim dalam berperilaku yang dimotivasi oleh ajaran dalam agamanya. Maksudnya, bagaimana seseorang berelasi dengan dunianya, terutama terhadap sesama manusia. Misalnya, tolong menolong, bekerjasama, berlaku jujur, memaafkan, menjaga lingkungan sekitar, tidak mencuri, tidak berjudi, tidak meminum minuman keras, dan lainnya⁵⁸.

4) Dimensi Pengetahuan Agama (*Intelektual*)

Dimensi ini mengacu kepada seberapa tingkat pengetahuan dan pemahaman seorang Muslim dalam ajaran-ajaran yang terdapat didalam agamanya, terutama mengenai ajaran-ajaran pokok yang termuat dalam kitab suci. Misalnya, pengetahuan dalam memahami isi Al-Qur'an, mengetahui tentang sejarah islam, mengetahui rukun iman dan rukun islam, hukum-hukum islam, dan lainnya⁵⁹.

5) Dimensi Penghayatan (*Eksperiensial*)

Dimensi ini menunjuk kepada seberapa jauh tingkat seorang Muslim dalam merasakan dan mengalami perasaan-perasaan dan pengalaman-pengalaman dalam religius. Dalam dimensi ini contohnya, perasaan khusuk ketika melaksanakan sholat dan berdoa, perasaan dekat dengan Allah, merasa doanya sering

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ Djamaluddin Ancok, dkk., *Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Hlm. 81.

⁵⁹ *Ibid.*

dikabulkan, perasaan bergetar ketika mendengar azan, perasaan tawakkal, perasaan diberi teguran atau peringatan dari Allah, perasaan mendapatkan pertolongan Allah, dan lainnya⁶⁰.

2.2.10. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan

Menurut Thouless dalam Risna terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang yaitu faktor sosial dan faktor alami. Faktor sosial yaitu dimana tidak seorang pun dapat mengembangkan sikap-sikap keagamaan dalam keadaan terisolasi dari komunitas masyarakat. Mulai masa kanak-kanak hingga masa dewasa manusia menerima perilaku orang-orang di sekitarnya, dari apa yang mereka lihat, mereka dengar dan apa mereka katakan dapat berpengaruh dari sikap-sikap keberagaman tersebut. Sikap-sikap keberagaman tersebut akan menjadi perilaku keagamaan seseorang. Keyakinan-keyakinan seseorang tidak hanya terpengaruh oleh faktor sosial, pola-pola ekspresi emosional pun bisa terbentuk oleh lingkungan sosial⁶¹.

Sedangkan, Faktor alami yaitu dimana adanya manusia, tumbuhan, hewan dan alam yang dijadikan sebagai bukti adanya dzat yang mencipta yaitu Tuhan yang memiliki tanda adikodrati (*Supernatural*). Kesadaran manusia dengan dunia nyata ini merupakan bagian dari ekspresi dunia spiritual karena memiliki makna keagamaan. Pengalaman dunia nyata ini memberikan kontribusi dalam pembentukan sikap dan perilaku keagamaan, dengan demikian manusia akan merasa membutuhkan Tuhan.

⁶⁰ Djamaluddin Ancok, dkk., *Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011) Hlm. 82.

⁶¹ Risna Widyawati, *pengaruh perilaku keagamaan orang tua terhadap motivasi anak dalam shalat berjamaah di dusun nongko desa sumberagung kecamatan ngaringan kabupaten Grobogan*, (doctoral dissertation, UIN Walisong: 2017), Hlm. 28.

Manusia akan melaksanakan apa yang diperintahkan dan akan menjauhi apa yang dilarang-Nya⁶².

Sedangkan menurut Jalaluddin dalam bukunya yang berjudul Psikologi Agama dijelaskan bahwa yang menjadi sumber pokok timbulnya keinginan untuk mengabdikan diri kepada Tuhan karena manusia membutuhkan beberapa kebutuhan misalnya, kebutuhan rasa kasih sayang, rasa aman, kebutuhan rasa harga diri, rasa bebas, rasa sukses, dan rasa ingin tahu⁶³.

- 1) Kebutuhan rasa kasih sayang menyebabkan manusia mempunyai sifat mengeluh, mengadu, dan ingin diperhatikan. Jika kebutuhan ini tidak terpenuhi, maka akan timbul gejala *psiko-somatis* seperti hilang nafsu makan, pesimis, keras kepala, kurang tidur dan lain-lain⁶⁴.
- 2) Kebutuhan akan rasa aman merupakan kebutuhan yang mendorong manusia mengharapkan adanya perlindungan. Kenyataan dalam kehidupan ini manusia membutuhkan perlindungan agar dirinya aman. Kehilangan rasa aman akan mengakibatkan manusia sering curiga, nakal, mengganggu, membela diri, menggunakan jimat dan lain-lain⁶⁵.

⁶² Risna Widyawati, *pengaruh perilaku keagamaan orang tua terhadap motivasi anak dalam shalat berjamaah di dusun nongko desa sumberagung kecamatan ngaringan kabupaten Grobogan, (doctoral dissertation, UIN Walisong: 2017)*, Hlm. 29.

⁶³ Jalaluddin, *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Dan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2005), Hlm.61.

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ *Ibid.*

- 3) Kebutuhan akan rasa harga diri, kebutuhan yang bersifat individual yang mendorong manusia agar dirinya dihormati dan diakui oleh orang lain. Kehilangan rasa harga diri akan mengakibatkan tekanan batin misalnya sakit jiwa, delusi dan ilusi⁶⁶.
- 4) Kebutuhan akan rasa bebas, kebutuhan yang menyebabkan seseorang bertindak secara bebas untuk mencapai kondisi dan situasi rasa lega⁶⁷.
- 5) Kebutuhan akan rasa sukses, kebutuhan manusia yang menyebabkan ia mendambakan rasa keinginan untuk dibina dalam bentuk penghargaan terhadap hasil karyanya⁶⁸.
- 6) Kebutuhan akan rasa ingin tahu, kebutuhan yang menyebabkan manusia selalu meneliti dan menyelidiki sesuatu kebutuhan ini diabaikan akan mengakibatkan tekanan batin, oleh karena itu kebutuhan ini harus disalurkan untuk memenuhi pemuasan pembinaan pribadinya⁶⁹.

2.2.11. Pengaruh Adiksi *Game Mobile Legend* Terhadap Perilaku Keagamaan

Game online mobile legends adalah salah satu *game online* masa kini yang sedang populer dan digandrungi oleh masyarakat Indonesia, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Orang yang sudah adiksi/kecanduan *game online* tentu saja akan memiliki dampak untuk orang tersebut. Dalam Teori Lemmens terdapat beberapa aspek yang dijadikan skala ukur untuk mengukur kecanduan *game online* diantaranya, kepentingan, toleransi, modifikasi mood, kambuh, menarik diri, konflik, dan masalah. Aspek kepentingan disini maksudnya adalah orang yang sudah kecanduan *game online* akan cenderung berfikir bahwa *game* sangat mengasyikan, kemudian orang

⁶⁶. *Ibid.*

⁶⁷ Jalaluddin, *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Dan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2005), Hlm.61.

⁶⁸ *Ibid.*

⁶⁹ *Ibid.*

tersebut akan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sehingga timbul ketagihan dan menjadikan *game* sebagai aktifitas penting dalam hidupnya⁷⁰.

Aspek toleransi disini maksudnya adalah seorang yang kecanduan *game online* tidak bisa mentoleransi waktunya dan berhenti dalam bermain *game*, justru orang tersebut akan semakin menambah waktunya untuk bermain. Aspek Modifikasi mood yaitu dimana orang yang terkena adiksi *game online* akan bermain sampai tidak mengingat dengan kegiatan lainnya, misalkan seseorang akan lupa waktu untuk beribadah, membantu orang tua, bahkan lupa akan waktu makan. Bagaimanapun perubahan mood juga dapat berupa perasaan terkait pelarian diri misalnya seseorang yang sedang tertimpa masalah dan stress akan menggunakan *game online* sebagai pelariannya⁷¹.

Aspek menarik diri, dimana orang yang terkena adiksi *game online* akan cenderung menarik diri dari lingkungan sekitar, selain itu juga tidak bisa menarik diri dalam bermain *game online*. Jika orang tersebut tidak bermain *game online* maka orang tersebut akan gelisah, cemas marah hingga bisa terjadi kejang. Aspek konflik yaitu orang yang terkena adiksi *game online* akan memicu konflik dengan keluarga maupun orang lain misalnya diabaikan, berkelahi, adanya penipuan hingga pencurian⁷².

⁷⁰ Lemmens, Valkenburg & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009, Hlm.80

⁷¹ Lemmens, Valkenburg & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009, Hlm.81.

⁷² *Ibid.*

Kemudian aspek masalah dimana dalam aspek ini mengacu pada permasalahan yang terjadi karena seseorang bermain *game online* secara berlebihan hingga menimbulkan masalah yang menyangkut aktivitasnya misal, di sekolah, pekerjaan hingga kehidupan sehari-hari⁷³. Selain itu juga masalah yang ditimbulkan akibat adiksi *game online* juga bisa mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang. Perilaku keagamaan adalah suatu tindakan atau perbuatan yang dilakukan seseorang dalam sebuah prinsip dan kepercayaan dalam agamanya⁷⁴. Contohnya dalam Agama Islam sangat menganjurkan seseorang untuk dapat memanfaatkan waktu dengan baik, hal tersebut tertulis di Al Qur'an surat al-ashr ayat 1-3⁷⁵.

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصُوا بِالحَقِّ وَتَوَّصُوا بِالصَّبْرِ (٣)

"Demi masa (1) Sesungguhnya manusia penuh kerugian (2) kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal shalih dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran (3)."

Maksud ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah Ta'ala bersumpah dengan masa tersebut manusia berada dalam kerugian, yakni yang benar-benar merugi dan binasa, kecuali bagi orang-orang yang beriman dengan hati mereka dan menjalankan amal shalih dengan anggota tubuhnya. Sehingga disimpulkan bahwa seseorang yang bermain *game online* termasuk dalam orang-orang yang merugi karena lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

⁷³ *Ibid.*

⁷⁴ Jalaluddin, *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Dan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), Hlm.55.

⁷⁵ Q.S. Al- Ashr ayat 1-3.

2.3. Hipotesis

Pada penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif, menurut Sugiyono hipotesis asosiatif adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah asosiatif, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih⁷⁶. Hipotesis dalam penelitian ini dibangun untuk mencari hubungan atau pengaruh variabel dependen terhadap variabel independen. Berdasarkan hasil penelitian Ananda Erfan, menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif anak⁷⁷. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diasumsikan bahwa adiksi *game online* memiliki pengaruh terhadap perilaku keagamaan, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Terdapat Pengaruh Adiksi *Game Online Mobile Legends* (X) Terhadap Perilaku Keagamaan (Y)

Ho : Tidak Terdapat Pengaruh Adiksi *Game Online Mobile Legends* (X) Terhadap Perilaku Keagamaan (Y)

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2013), Hlm. 103

⁷⁷ Ananda Erfan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*,(*Interaksi Online*, 2015)