

**FENOMENA KECANDUAN *GAME ONLINE*: STUDI KASUS
PADA MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi dan Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Gelar Sarjana
Agama (S.Ag) Program Studi Studi Agama-Agama



UIN SUSKA RIAU

Disusun Oleh :

ALI AR-RAHMAN

NIM. 12230313331

Pembimbing I

Dr. Khairiah, M.Ag

NIP: 197301162005012004

Pembimbing II

Drs. Salmaini Yeli, M.Ag

NIP: 196906011992032001

**STUDI AGAMA-AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
PEKANBARU RIAU
2026 M/1447 H**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Fenomena Kecanduan Game Online: Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Nama : Ali Ar-Rahman
NIM : 12230313331
Program Studi : Studi Agama-agama

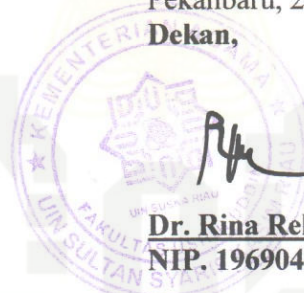
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang panitia Ujian Sarjana Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 22, April 2026

Sehingga skripsi ini dapat diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Agama (S.Ag) dalam Program Studi Agama- agama Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 22 April 2026

Dekan,



Dr. Rina Rehayati, M.Ag.
NIP. 19690429 200501 2 005

Panitia Ujian Sarjana

Ketua

[Handwritten signature]
Dr. Khotimah, M. Ag.
NIP. 19740816 200501 2 002

Sekretaris

[Handwritten signature]
Usman, M.Ag.
NIP. 19700126 199603 1 002

MENGETAHUI

Penguji III

[Handwritten signature]
Dr. Jamaluddin, M. Us.
NIP. 19670423 199303 1 004

Penguji IV

[Handwritten signature]
Dr. Alpiar, M.Si.
NIP. 19640625 199203 1 004

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
UIN Suska Riau
State Islamic University
Sultan Syarif Kasim Riau

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

Dr. Khairiah M.Ag
DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Saudara/i

An. **Ali Ar-Rahman**

Kepada Yth :

Dekan Fakultas Ushuluddin
UIN Sultan Syarif Kasim Riau
di-
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi skripsi saudara :

Nama	: Ali Ar-Rahman
NIM	: 12230313331
Program Studi	: Studi Agama-Agama
Judul	: Kecanduan <i>Game Online</i> : Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN SUSKA Riau

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau. Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 18 Februari 2026
Pembimbing I

Dr. Khairiah M. Ag
NIP. 197301162005012004

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

Drs. Salmaini Yeli M.Ag
DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Saudara/i
An. **Ali Ar-Rahman**

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Ushuluddin
UIN Sultan Syarif Kasim Riau
di-
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi skripsi saudara :

Nama : Ali Ar- Rahman
NIM : 12230313331
Program Studi : Studi Agama-Agama
Judul : Kecanduan *Game Online*: Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN SUSKA Riau

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau. Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 18 Februari 2026
Pembimbing II



Drs. Salmaini Yeli M. Ag
NIP. 196906011992032001



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS DAN HAK CIPTA

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau / Sultan Syarif Kasim Riau University of Sultan Syarif Kasim Riau

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ali Ar-Rahman
 Tempat/Tgl Lahir : Kota Lama, 05 Juni 2003
 NIM : 12230313331
 Fakultas/Prodi : Ushuluddin / Studi Agama- Agama
 Judul Skripsi : Kecanduan *Game Online*: Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN SUSKA Riau

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli karya tulis saya dan belum pernah diajukan oleh siapapun untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di universitas islam negeri sultan syarif kasim riau maupun di perguruan tinggi lainnya
2. karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing
3. dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar kepustakaan
4. saya dengan ini menyerahkan karya tulis ini kepada fakultas ushuluddin uin suska riau. mulai dari sekarang dan seterusnya hak cipta atas karya tulis ini adalah milik fakultas ushuluddin, dan publikasi dalam bentuk apapun harus mendapat izin tertulis dari fakultas ushuluddin
5. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dengan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku

Pekanbaru, 18 Februari 2026

Yang Membuat Pernyataan,



ALI AR-RAHMAN
NIM. 12230313331

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

“Janganlah kecewa ketika orang lain menyembunyikan kebenaran dari kita, sementara kita sendiri masih sering menyembunyikan kebenaran dari diri kita.”

(Francois de La Rochefoucauld)

“musuh terbesarmu adalah dirimu sendiri”

(F.W. Nietzsche, “Thus Spoke Zarathustra”)

“jangan mengubah dunia sesuai keinginanmu, pertama, ubahlah dirimu”

“Jangan menunda langkah menuju kebenaran, karena sering kali yang menghalangi bukan orang lain, melainkan diri kita sendiri.”

(ALI)


Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil- 'alamin, Pertama puji Syukur yang tiada henti penulis panjatkan atas kehadiran Allah *Subhanahu Wata'ala* Tuhan semesta alam, atas limpahan nikmat dan karunianya yang begitu besar, sehingga penulis diberikan kekuatan, kesehatan, dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Kecanduan Game Online: Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Agama (S. Ag) pada program studi Studi Agama-agama, Fakultas Ushuluddin, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi besar Muhammad *Shallahu 'Alaihi Wassalam*, yang telah diutus oleh Allah sebagai Rahmat bagi seluruh alam dan telah membawa umat manusia keluar dari masa kegelapan (*Jahiliyyah*) menuju masa yang penuh Cahaya petunjuk (*Islamiyyah*) yang kini dapat kita rasakan manfaatnya dalam berbagai aspek kehidupan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M. Si, AK, CA beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di universitas ini.
2. Ibunda Dr. Rina Rehayati, M. Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin beserta seluruh jajaran
3. Ibunda Dr. Khotimah, M. Ag selaku Ketua Program studi Studi Agama-Agama

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Ibunda Dr. Khairiah, M. Ag selaku Dosen Pembimbing I dan Ibunda Drs. Salmaini Yeli, M. Ag selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan Staf Akademik Fakultas Ushuluddin yang telah memberikan ilmu serta pelayanan terbaik selama penulis menempuh studi.
6. Seluruh rekan-rekan yang telah bersedia menjadi informan penelitian, yang telah memberikan izin, waktu, serta informasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
7. Penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya dan setinggi-tingginya kepada kedua orang tua tercinta Ayah & Mamak, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan utama dalam kehidupan penulis. Doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, kesabaran, pengorbanan, serta dukungan moral dan material yang diberikan sejak awal pendidikan hingga penyelesaian skripsi ini merupakan anugerah yang sangat berarti bagi penulis. Nasehat, motivasi, dan keteladanan yang diberikan oleh orang tua telah membentuk karakter, semangat, serta tanggung jawab penulis dalam menempuh pendidikan dan kehidupan secara keseluruhan.
8. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada adik atas dukungan, perhatian, serta doa yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Dukungan tersebut memberikan kontribusi yang signifikan dalam menunjang kelancaran penulis dalam menjalani setiap tahapan penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan akhir. Dukungan keluarga tersebut menjadi salah satu faktor pendukung yang memungkinkan skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku.
9. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan perhatian, dukungan, dan dorongan semangat selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Kehadiran keluarga sebagai tempat berbagi, menguatkan, dan mendoakan penulis dalam setiap langkah menjadi salah satu faktor penting yang membantu penulis untuk tetap istiqamah dan pantang menyerah dalam menyelesaikan studi ini.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu dalam proses pengumpulan data penelitian. Danda Eka Putra, Dirman Saleh Harahap, Hazarudin, Ray Candra, Wawan. Terima kasih sudah membantu dan kebersamai selama perkuliahan dan memberikan support, ide, serta saran pada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Keluarga besar Studi Agama-agama (SAA) khususnya Angkatan 2022 dan seluruh teman-teman yang telah berjuang Bersama, tentu ini menjadi sebuah kenangan yang indah yang selalu menghiasi masa-masa perkuliahan. Semoga jarak dan waktu tidak menjadi pemisah di antara kita untuk terus menjalin silaturahmi, sukses terus dan jadilah orang-orang yang hebat.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan demi penyempurnaan penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam memperkaya kajian mengenai moderasi beragama dan persepsi remaja masjid di lingkungan masyarakat.

Pekanbaru, 12 Februari 2026

ALI AR-RAHMAN

NIM. 12230313331

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

MOTTO	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	7
C. Alasan Pemilihan Judul	13
D. Identifikasi Masalah	14
E. Batasan Masalah	14
F. Rumusan Masalah	15
G. Tujuan dan Manfaat Penelitian	15
H. Sistematika Penelitian	16
BAB II KERANGKA TEORITIS	18
A. Landasan Teori	18
B. Kajian Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Metode Penelitian	34
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
D. Subjek Dan Objek Penelitian	34
E. Informan Penelitian	35
F. Populasi dan Sampel	36
G. Sumber Data	37
H. Teknik Pengumpulan Data	38
I. Teknik Analisis Data	39

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV	HASIL PENELITIAN.....	42
	A. Gambaran Umum Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.....	42
	B. Fenomena Bermain <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa yang Kecanduan	46
	C. Dampak Kecanduan Terhadap Kehidupan Mahasiswa.....	56
	D. Analisis Data	69
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
	A. Kesimpulan.....	78
	B. Saran.....	79
	DAFTAR PUSTAKA	80



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Informan penelitian	34
Tabel 3.2 Jumlah Data Mahasiswa Aktif Fakultas Ushuluddin	36
Tabel 4.1 Struktur Kepemimpinan Fakultas Ushuuddin	43



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Penelitian.....	85
Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian.....	88



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi arab–latin ini disusun berdasarkan keputusan bersama menteri agama dan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/u/1987. Secara umum, ketentuan dalam keputusan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Konsonan

Bunyi konsonan dalam bahasa Arab yang pada sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam sistem transliterasi sebagian dinyatakan dengan huruf Latin, sebagian dengan tanda tertentu, dan sebagian lagi menggunakan kombinasi huruf dan tanda. Berikut ini disajikan daftar huruf Arab beserta padanan transliterasinya dalam huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	Be
ت	ta	t	Te
ث	sa	s	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	De
ذ	zal	ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	Er
ز	zai	z	Zet
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	es dan ye

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

س	şad	ş	es (dengan titik di bawah)
د	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ت	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ز	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ء	‘ain’.....	koma terbalik di atas
ج	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	..’..	apostroph
ي	ya	y	ye

2. Vokal

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

a) Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◻	Fathah	A	a

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

□	Kasrah	I	i
□	Dammah	U	u

Contoh:

- سئل -suila
فعل -fa'ala
كتاب -kitabun

b). Vokal Rangkap

Vokal Rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasi gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
□ ي	Fathah dan ya	Ai	a dan i
□ و	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- بيت -baitun
يوم -yaumun

c). Maddah

Maddah atau vokal panjang lambangnya dengan harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
□ ا □ ي	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
□ ي	Kasroh dan ya	Ī	i dan garis di atas
□ و	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

باب	-babun
عين	-ainun
ايمان	-imanun
يقول	-yaqulu

d). Ta'Marbutah

Transliterasi untuk Ta'Marbutah ada dua:

1. Ta'Marbutah hidup

Ta'Marbutah yang hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasroh dan dammah, transliterasinya adalah /t/.

2. Ta'Marbutah mati

Ta'Marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

3. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya Ta'Marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka Ta'Marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

المدينة جامعة	-jamiatu al-madinatu
	-jamiatul al-madinatu
الحديقة زهرة	-zahrotu al-hadiqotu
	-zahrotul al-hadiqotu

e). Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid dalam sistem tulisan Arab dinyatakan dengan sebuah tanda khusus. Dalam sistem transliterasi Arab-Latin, tanda syaddah tersebut direpresentasikan dengan pengulangan huruf, yaitu menggunakan huruf Latin yang sama dengan huruf Arab yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

مدرسة	-mudarrisatun
محمد	-muhammadun

f). Kata Sandang

Dalam sistem penulisan Arab, kata sandang dilambangkan dengan huruf al. Namun, dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

Contoh:

الماء	-almaq
الولد	-alwaladu
المسجد	-almasjidu
اليوم	-alyauma

g). Hamzah

Dalam pedoman transliterasi Arab–Latin, huruf hamzah yang berada di tengah atau di akhir kata dinyatakan dengan tanda *apostrof* ('). Namun, apabila hamzah terletak di awal kata, hamzah tersebut tidak dituliskan dalam bentuk transliterasi karena dalam tulisan Arab posisinya diwakili oleh huruf alif.

Contoh:

1. Hamzah di awal

اخذ	-akhaza
اذن	-uzunun

2. Hamzah di tengah

رأس	-ro'sun
يسأل	-yas'alu

3. Hamzah di akhir

جزاء	-jazau
دعاء	-dua'u

h). Penulisan Kata

Secara prinsip, semua kata, baik fi'il, isim, maupun huruf, dituliskan secara terpisah. Untuk kata-kata tertentu yang dalam tulisan Arabnya biasa digabung dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihapus. Karena itu, dalam transliterasi ini kata-kata tersebut boleh ditulis dengan dua cara, yakni dipisah per kata atau tetap digabung.

Contoh:

الرزقین خير لھو اللھ وان	-wa innallaha lahuwa khair ar-raziqin
	-wa innalaha lahuwa khairur-raziqin

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

والميزان الكيل فاوفا

-fa aufu al-kaila wa al-mizana

-fa aufu alkaila wal-mizana

i). Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Pemakaian huruf kapital sama seperti kaidah EYD, misalnya untuk menulis huruf pertama nama diri dan huruf pertama di awal kalimat. Jika nama diri itu diawali oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital adalah huruf pertama nama diri tersebut, bukan huruf pertama kata sandangnya.

Contoh:

القران فيه انزل الذي رمضان شهر -Syahru Ramadana a;-lazi unzila fih al-qur'an

رسول الامحمد وما -Wa ma Muhammadun illa rasul

j). Tajwid

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

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena meningkatnya penggunaan game online di kalangan mahasiswa, termasuk mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Game online yang awalnya berfungsi sebagai hiburan, dalam perkembangannya dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan, terutama aspek akademik, sosial, psikologis, dan keagamaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau serta dampaknya terhadap kehidupan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Informan penelitian adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin yang terindikasi mengalami kecanduan game online. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena kecanduan game online pada mahasiswa ditandai dengan intensitas bermain yang tinggi, kesulitan mengontrol waktu bermain, serta menjadikan game sebagai prioritas utama dibandingkan aktivitas lain. Dampak kecanduan tersebut terlihat pada menurunnya kualitas ibadah, seperti keterlambatan atau kelalaian dalam melaksanakan shalat, menurunnya aktivitas keagamaan, serta menurunnya motivasi mengikuti kegiatan keislaman. Selain itu, kecanduan game online juga berdampak pada aspek akademik dan sosial siswa. Dengan demikian, kecanduan game online mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan keagamaan mahasiswa, terutama dalam hal kedisiplinan ibadah, kesadaran spiritual, dan keterlibatan dalam aktivitas keagamaan.

Kata kunci: kecanduan game online, mahasiswa, kehidupan keagamaan, Fakultas Ushuluddin.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

This study is motivated by the increasing use of online games among university students, including those at the Faculty of Ushuluddin, UIN Sultan Syarif Kasim Riau. While online games initially function as a form of entertainment, excessive engagement may lead to addiction that affects various aspects of students' lives, particularly academic, social, psychological, and religious dimensions. This research aims to examine the phenomenon of online game addiction among students of the Faculty of Ushuluddin and to analyze its impact on their religious and daily lives. This study employs a qualitative method with a case study approach. The research informants consisted of students who were indicated to experience online game addiction. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. The data were analyzed using qualitative procedures, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that online game addiction among students is characterized by high playing intensity, difficulty in controlling playing time, and the prioritization of gaming activities over academic and daily responsibilities. The negative impacts are particularly visible in the decline of religious practices, such as delays or negligence in performing prayers, reduced participation in religious activities, and decreased spiritual motivation. Furthermore, addiction to online games also affects students' academic performance and social interactions. Overall, the study demonstrates that excessive engagement with online games significantly influences students' religious life, particularly in terms of worship discipline, spiritual awareness, and participation in religious activities.

Keywords: online game addiction, university students, religious life, Faculty of Ushuluddin.

Hak Cipta Ditanggung Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الملخص

تنطلق هذه الدراسة من ظاهرة تزايد استخدام الألعاب الإلكترونية على الإنترنت بين الطلبة الجامعيين، بما في ذلك طلبة كلية أصول الدين بجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو. وكانت الألعاب الإلكترونية في بدايتها وسيلة للترفيه، إلا أنها مع مرور الوقت قد تؤدي إلى الإدمان، مما يعكس سلبيًا على مختلف جوانب الحياة، ولا سيما الجوانب الأكاديمية والاجتماعية والنفسية والدينية. وتهدف هذه الدراسة إلى التعرف على ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة كلية أصول الدين بجامعة سوسكا رياو، وكذلك معرفة أثارها على حياتهم. وقد استخدمت الدراسة المنهج الكيفي من خلال مدخل دراسة الحالة، حيث تم اختيار عينة من الطلبة الذين تظهر عليهم مؤشرات إدمان الألعاب الإلكترونية. وتم جمع البيانات عن طريق الملاحظة والمقابلة والتوثيق، في حين تم تحليل البيانات باستخدام تقنيات تقليل البيانات، وعرضها، واستخلاص النتائج. وأظهرت نتائج الدراسة أن ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة تتمثل في ارتفاع كثافة اللعب، وصعوبة التحكم في وقت اللعب، وجعل اللعبة أولوية رئيسية مقارنة بالأنشطة الأخرى. كما تبين أن لهذا الإدمان آثارًا سلبية على الجانب الديني، مثل التأخر أو التقصير في أداء الصلاة، وانخفاض الأنشطة الدينية، وضعف الدافعية للمشاركة في الفعاليات الإسلامية. إضافة إلى ذلك، يؤثر إدمان الألعاب الإلكترونية على الجانبين الأكاديمي والاجتماعي للطلبة. وبناءً على ذلك، فإن إدمان الألعاب الإلكترونية له تأثير ملحوظ على الحياة الدينية للطلبة، خاصة في جوانب الانضباط في العبادة، والوعي الروحي، والمشاركة في الأنشطة الدينية.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب الإلكترونية، الطلبة الجامعيين، الحياة الدينية، كلية أصول الدين

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BABI PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya yang sangat menabukkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.¹

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda.²

Terbentuknya suatu jaringan tentunya memerlukan yang namanya komputer yang akan digunakan sebagai alat komunikasi. Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *computare* yang berarti mengitung (*to compute*), karena pada awalnya komputer pertama yang dirancang digunakan untuk keperluan. Terbentuknya suatu jaringan tentunya memerlukan yang

¹ Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), h. 2.

² Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), h.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

namanya komputer yang akan digunakan sebagai alat komunikasi. Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *computare* yang berarti mengitung (*to compute*), karena pada awalnya komputer pertama yang dirancang digunakan untuk keperluan perhitungan. Inspirasinya diambil dari alat hitung tertua bernama “*Abaccus*” (300 SM) atau lebih dikenal dengan *sipoa* yang berasal dari negeri Cina.³ Komputer rasanya kurang lengkap jika tidak disertai dengan sesi bermain *games*, demikian juga ketika kita sedang beraktifitas di internet. Kita akan menjumpai berbagai situs yang menawarkan permainan komputer secara *online*, bahkan beberapa situs secara khusus hadir untuk memberikan layanan *game online* tersebut.⁴ Selain itu, jasa internet dapat membantu para pelajar Indonesia untuk mencari informasi apapun dari seluruh dunia. Namun, kebanyakan pelajar di Indonesia menggunakan internet hanya untuk bermain *game online* dan melihat situs situs yang menayangkan hal senonoh, misalnya situs porno.

Di zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget/smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game*, baik *game offline* maupun yang *online*.⁵

Game online merupakan jenis *game* yang cara mengaksesnya menggunakan jaringan Internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus berinteraksi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu yang

³ Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer* (Edisi 1; Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005), h.7.

⁴ Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, dan Download* Edisi I (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2004), h. 80.

⁵ Rizki Ichwan Faozani, “Makalah tentang *Game*”, *Official Website of Riki Ichwan Faozani*. <http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> (9 Agustus 2016).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bersamaan. *Game online* merupakan jenis jejaring sosial yang banyak diminati mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. *Game online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu, itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena pemain *game* menyatakan bahwa *game online* permainan yang sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejenuhan.⁶

Selain menyenangkan dan untuk menghilangkan rasa jenuh dan stres, ternyata *game online* mulai dianggap sesuatu yang candu. Para pemainnya mampu berlama-lama duduk demi memainkan *game* tersebut tanpa ingat waktu dan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut.

Para *gamers* yang kecanduan dengan *game online* yang membuang waktunya dengan sia-sia hanya untuk bermain *game online* dan melupakan segala sesuatu seperti lupa makan, mandi, tugas-tugas lain yang sudah menjadi kewajibannya bahkan sampai meninggalkan ibadah hanya demi *game online*. Karena dalam pikiran para *gamers* hanya ada main, sampai pencapaian mereka terwujud dan memikirkan strategi yang membuatnya bisa menang dalam sebuah permainan *game online*.

Perkembangan sosial merupakan bagian dari perkembangan remaja, seperti perkembangan fisik, motorik, cara bicara, dalam mengendalikan emosi, serta perkembangan bermain, dan kepribadiannya. Semuanya akan dialami oleh remaja, karena adanya perubahan terhadap diri mereka yang membuat rasa ingin tahu itu semakin tinggi sehingga apa yang sedang berkembang saat ini, itulah yang mereka cari tahu dan ingin mencoba seperti halnya *game online* yang marak dimainkan oleh semua kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.⁷

Game online adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam

⁶ Alif Harsan, *Jago Bikin Game online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), h 2

⁷ Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama* (Jakarta: Kansius, 1995), h. 27.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan *visual*. *Game online* dapat dimainkan pada berbagai platform, seperti computer, konsol, atau perangkat *mobile* dan memanfaatkan media *visual* elektronik lainnya yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering.

Game saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan, dan memungkinkan pemain *game* (*gamers*) untuk berinteraksi dengan *gamers* secara *real-team*. Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa ikut memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa, bahkan orang dewasa yang sudah berkeluarga. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁸

Saat ini sudah banyak *game online* yang menyediakan fitur komunitas online, yang menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game game* semacam inilah yang sekarang ini sangat diminati daripada yang *single player games*, karena para *gamer* bisa merasa tertantang untuk mengalahkan orang lain dan ada kepuasan batin tersendiri. *Game* jenis ini biasanya disebut dengan *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG).

⁸ Faozani Z, "Karya Ilmiah Tentang *Game online*", *Official Website of Faozani Z*.
http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam *game* MMOG terdapat beberapa jenis *game* antara lain: MMORPG (*Massively Multiplayer Online RolePlaying Game*): *Ragnarok*, *Seal*. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*): *WarCraft*, *DotA*. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *Counter Strike*, *Rising Force*, *Perfeck Wars*, dan yang terbaru dari MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *Mobile Legends: Bang Bang*, *PUBG Mobile*, *Free Fire* dan *AOV*.⁹

Dampak positif dari maraknya perkembangan *game online* ini banyak bermunculan komunitas-komunitas *game* yang akan memfasilitasi para *gamer* dalam bertukar cerita tentang pengalaman mereka seputar bermain *game online* tersebut. Komunitas-komunitas *game* ini menjadi ajang untuk komunikasi antar anggota atau antar pemain lainnya yang bisa untuk menyambung tali persaudaraan antar pemain satu dengan pemain yang lainnya. Efek negatif dari maraknya *game online* juga banyak bermunculan, mulai dari segi psikologi, segi sosial, segi ekonomi, segi akhlak, bahkan perilaku agama yang sangat berpengaruh terhadap para *gamers* tersebut.

Oleh karena itu, terdapat efek atau dampak yang dihasilkan yaitu menurunnya aktivitas keagamaan, dengan perkembangannya *game online* ini bisa mempengaruhi perilaku keagamaan terutama pada diri remaja. Perilaku keagamaan adalah suatu sikap yang menonjol dalam kehidupan beragama yang mempunyai keyakinan terhadap hal-hal ghoib atau supranatural yang memiliki pengaruh dalam kehidupan.¹⁰

Perilaku tersebut muncul karena adanya konsistensi antara kepercayaan terhadap agama sebagai unsur kognitif, perasaan terhadap unsur agama afektif dan tindakan agama tindakan terhadap agama sebagai unsur konatif. Jadi perilaku keagamaan merupakan integrasi yang kompleks

⁹Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game online di Indonesia*,
<http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-onlinedi.html>

¹⁰ Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kanisius, 1995), h 27.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

antara ketiganya. Namun, tidak semua orang mempunyai sikap yang sama dan pengetahuan, perasaan, dan perilaku dalam beragama.¹¹

Perwujudan perilaku bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor pengetahuan, kebiasaan, hasrat dan juga keyakinan. Perilaku muncul bersama dengan peralihan kekuasaan atas tingkah laku yang diatur dari dalam disertai dengan rasa tanggung jawab atas tindakan yang sudah diperbuatnya masing-masing.¹² Jika seseorang melakukan suatu perbuatan entah hal tersebut memiliki dampak positif ataupun dampak negatif mereka harus siap untuk bertanggung jawab.

Religiusitas pada remaja masih membutuhkan bimbingan atau arahan dari orang tua dan guru karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaiannya dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya. Jika remaja tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari tutur kata, akhlak dan bahkan kurangnya ketaatan dalam hal melaksakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan remaja Masjid.¹²

Selain dalam ketaatan beribadah juga ketaatan dalam menjadi seorang pelajar akan terbengkalai, dimana pelajar akan malas untuk datang ke kampus tepat waktu, tidak mau menyelesaikan tugas-tugas kampus yang sudah diberikan oleh bapak/ibu dosen, enggan mengikuti proses belajar mengajar dengan tertib.¹³

Dari hal tersebut, sebaiknya remaja lebih meningkatkan religiusitasnya agar bisa meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-Nya dan juga menjauhi semua larangan-Nya serta menerapkan perilaku yang mencerminkan ajaran keagamaan. Jika perilaku keagamaan

¹¹ Sururin, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2004), h 7-8.

¹² Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama*, h 27.

¹² Anwar, *Pengertian Perilaku Keagamaan* (Semarang: Depublish, 2011), h. 15.

¹³ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), h 8.

remaja semakin tinggi maka remaja bisa merasa tenang karena kebutuhan rohaninya sudah terpenuhi.

Tingkat religiusitas remaja bisa ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan apa yang diajarkan dalam agama. Tetapi dalam realitanya, remaja masih belum bisa memaknai agama sebagai tujuan hidupnya, karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah dari ajaran agamanya. Remaja yang seharusnya semangat dalam beribadah dan menuntut ilmu, namun fakta dilapangan masih banyak remaja yang bermalas-malasan dalam menjalankan perintah agamanya dan menuntut ilmu, remaja sudah mulai suka berbohong baik kepada orang tua maupun orang lain untuk mewujudkan keinginan mereka.¹⁴

Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia. Termasuk di kota Pekanbaru khususnya remaja yang berstatus Mahasiswa. Maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam “**Fenomena Kecanduan *Game online*: Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau**”.

B. Penegasan Istilah

Agar kajian ini dapat lebih mudah di pahami serta menghindari kekeliruan dalam memahami kata kunci yang terdapat dalam judul, penulis merasa perlu untuk menjelaskan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. *Game online*

Game online adalah sebuah permainan (*game*) yang dimainkan oleh beberapa orang secara bersama-sama dengan menggunakan jaringan internet baik dimainkan melalui komputer maupun smartphone.¹⁵

Secara bahasa, *Game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang berarti bentuk permainan. Sedangkan secara terminologi *game online*

¹⁴ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara,2014), h 9.

¹⁵ Misbach, M, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), h 7.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berasal dari dua kata yaitu *game* dan online. *Game* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberi kesenangan, yang mempunyai peraturan dalam bermain sehingga nantinya pasti ada yang menang dan ada yang kalah. Menurut Edy Liem (Direktur Indonesia *Game*) sebuah pecinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah bentuk permainan yang dimainkan secara online (jaringan internet), menggunakan PC (personal computer) atau menggunakan handphone (HP) dan sejenisnya. *Game online* dapat dimainkan lebih dari satu orang pemain, biasanya sudah disediakan sebuah layanan permainan dari perusahaan yang menyediakan jasa online dan dapat langsung diakses melalui halaman web dari permainan tersebut.¹⁶

Adapun *game-game* yang banyak di populer dan banyak di mainkan oleh remaja Indonesia ialah:

a. Mobile Legend: Bang-Bang

Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan video seluler bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance. Dirilis pada tahun 2016, permainan ini makin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara, termasuk Indonesia dan sejak itu telah melampaui 1 miliar kali unduhan dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. Pada tahun 2021, "Mobile Legends: Bang Bang" mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US\$1 miliar dengan 44 persen pendapatannya berasal dari luar Asia, menjadikannya permainan seluler teratas dari genrenya dengan daya tarik paling global.

Mobile Legends adalah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim masing-masing berisi lima orang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga

¹⁶ "Baby Cher Stores, "Teori *Game online*", Official Website of Baby Cher Stores <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>, diakses 21 januari 2026

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jalur, yang dikenal sebagai jalur "atas", "tengah" dan "bawah", yang menghubungkan ke setiap markas.

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang mengendalikan karakter sendiri-sendiri, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan komputer disebut "minion", yang bersarang di markas tim lalu menyebar ke tiga jalur dan melawan menara serta lawan yang menghadang. Mengumpulkan EXP berguna untuk menaikkan level hero saat permainan berlangsung, dan Mengumpulkan Gold berguna untuk membeli item di dalam permainan yang sedang berlangsung, caranya adalah mengeliminasi monster yang di sebut dengan buff dan mengeliminasi minion agar gold tim bertambah.¹⁷

b. Free Fire

Garena Free Fire atau biasa disebut Free Fire (sering disingkat FF) adalah permainan battle royale yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio dan diterbitkan oleh Garena untuk Android dan iOS. Permainan ini merupakan permainan piranti genggam yang paling banyak diunduh secara global pada tahun 2019.

Karena popularitasnya, permainan ini menerima penghargaan untuk "Best Popular Vote *Game*" oleh Google Play Store pada tahun 2019. Pada Mei 2020, Garena Free Fire telah mencetak rekor dengan lebih dari 80 juta pengguna aktif harian di seluruh dunia. Pada November 2019, Garena Free Fire telah mencapai lebih dari US\$1 miliar dalam pendapatan seumur hidup di seluruh dunia.

Free Fire Max adalah versi peningkatan dari *game* battle royale terkemuka, Garena Free Fire. Berbeda dengan versi

¹⁷ Mobile Legend: Bang-Bang, https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang , diakses 21 januari 2026

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebelumnya, Free Fire Max menghadirkan pengalaman bermain yang lebih optimal dengan grafis dan suara yang bagus.

Seperti yang telah diumumkan, Free Fire Max tidak menggantikan Free Fire versi sebelumnya. Kehadiran Free Fire Max justru meningkatkan kenyamanan pemain Free Fire yang telah ada dengan menghadirkan grafik yang lebih keren.

Survivors (sapaan untuk pemain Free Fire) dapat login ke akun Free Fire yang sudah ada untuk memainkan Free Fire Max. Progress dan item akan dipertahankan di kedua aplikasi dalam saat yang bersamaan.

Semua mode permainan dapat dimainkan di kedua versi secara bersamaan, terlepas dari versi apa yang dimainkan. Free Fire Max dirilis pada tanggal 28 September 2021.

Gameplay Free Fire dimulai dengan semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib melakukan terjun bebas. Setiap pemain harus mencari senjata dan peralatan medis untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah permainan, akan ada pesawat yang meluncurkan airdrop berupa kotak besar berisi rompi anti peluru, helm, dan senjata khusus seperti AWM, Groza, M79, dan M249. Menemukan airdrop tidak sulit karena sebelum turun akan terlihat tanda berbentuk airdrop dengan parasut yang muncul di minimap. Kotak ini akan memancarkan cahaya kuning vertikal dari langit.

Free Fire memberi indikator untuk barang-barang dalam airdrop. Jika semuanya telah diambil, cahayanya akan hilang, tetapi jika ada elemen yang belum diambil, cahaya akan tetap menyala. Setelah beberapa waktu, cahaya tersebut akan hilang meskipun item di dalamnya masih ada, hanya meninggalkan seberkas cahaya kuning di tepi airdrop.

Pada waktu tertentu, Zona Bahaya akan muncul, ditandai dengan lingkaran merah di peta. Di zona ini akan terjadi ledakan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam mode squad, pemain yang terkena ledakan akan berada dalam kondisi hit, tetapi dalam mode solo, pemain tersebut akan langsung mati.

Waktu bermain yang lama dan peta yang luas membuat permainan ini berakhir jika tidak ada zona bahaya. Di luar zona aman, darah pemain akan terus berkurang. Jika pemain berada di area aman yang terlalu kecil, adrenalin akan meningkat karena pemain harus bermigrasi ke zona lain. Di sinilah kualitas pemain diuji. Selain keterampilan bertarung dan kemampuan bertahan hidup, permainan ini juga membutuhkan ketenangan dan keberuntungan.¹⁸

c. PUBG Mobile

PUBG: Battlegrounds (sebelumnya dikenal sebagai PlayerUnknown's Battlegrounds) adalah sebuah permainan battle royale, di mana 100 orang sekaligus dapat bermain secara daring. Pemenang dari permainan ini adalah individu atau tim yang dapat bertahan hingga akhir. Pemain bisa bermain sendirian (solo), tim dengan dua orang (duo), dan tim dengan empat orang (squad). Pemain bisa mengundang teman di daftar teman (friend list) untuk bergabung ke dalam permainan sebagai sebuah tim.

PlayerUnknown's Battlegrounds diluncurkan di Steam pada bulan Maret 2017. Walaupun belum genap satu tahun, tapi permainan ini telah membuat rekor baru, ada sekitar 877.844 pemain yang daring secara bersamaan pada tanggal 26 Agustus 2017 di platform Steam. Angka ini mengalahkan rekor jumlah pemain Dota 2 dalam waktu bersamaan yang hanya mencapai 842.919.

Di Google Play, permainan ini telah dimainkan sebanyak lebih dari 50 juta pengguna Android seluruh dunia. Spesifikasi ponsel pintar untuk memainkan PUBG adalah 2GB/16GB (versi

¹⁸ Garena Free Fire https://id.wikipedia.org/wiki/Free_Fire, diakses 21 Januari 2026.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lite) tetapi disarankan 4GB/64GB dan 6GB/128GB (versi asli). LightSpeed & Quantum Studio, divisi internal dari Tencent Games, mengembangkan versi Android dan iOS untuk permainan ini.¹⁹

2. Kecanduan *Game Online*

Yohanes Yusuf mendefinisikan kecanduan dengan sebuah aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang serta dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan atau yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *addiction*, dalam istilah psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Pada mulanya istilah *addiction* atau kecanduan hanya disematkan pada kasus penyalahgunaan obat, namun dalam perkembangannya kecanduan digunakan pada banyak ranah. Pengertian *addiction* kemudian meluas pada tingkah laku yang mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukkan), tak terkecuali *video game playing*.²⁰

Maka dalam konteks penelitian ini, pengertian Kecanduan *game online* merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain *game online* dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti.²¹ *World Health Organisation* (WHO) saat ini sudah resmi menyatakan bahwa kecanduan *game online* sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dalam *11th Revision of the International Classification of Diseases* (ICD-11). Penyakit kecanduan *game online* ini memiliki beberapa karakteristik antara lain pola perilaku bermain secara terus-menerus yang ditandai dengan gangguan kontrol terhadap *game*, sehingga *game* lebih diutamakan dari pada kebutuhan

¹⁹ *PUBG: Battlegrounds*, https://id.wikipedia.org/wiki/PUBG:_Battlegrounds, diakses 21 Januari 2026.

²⁰ Yohanes Rikky D.S. dan Jusuf Tjahjo Purnomo, "Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja", Pax Humara: Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni 2017

²¹ Nurdillah, N. (2018). *Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kualitas Tidur Remaja*. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21007>

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hidup lainnya.²² Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Koo, Wati, Choong, & Hea (2011) di Korea selatan ditemukan data dari 384 responden sebanyak 73,4% mengalami kecanduan *game online* dan dari 706 responden siswa sebanyak 83,6% mengalami kecanduan *game online*. Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Rondo (2019) di salah satu sekolah di Sulawesi utara, ditemukan data gambaran kecanduan *game online* bahwa dari 78 responden siswa terdapat 60 responden yang mengalami kecanduan *game online* tidak terkontrol.²³

Kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja, karena remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan *game online* dari pada orang yang sudah dewasa. Hal tersebut dikarenakan remaja lebih suka untuk mencoba hal-hal yang baru untuk memperoleh kesenangan secara pribadi. Kecanduan *game online* memiliki konsekuensi yang sangat besar karena remaja biasanya akan melupakan aktivitas yang lain salah satunya adalah istirahat dan tidur.²⁴

C. Alasan Pemilihan Judul

Ada beberapa dasar pemikiran yang mendorong penulis untuk mengangkat permasalahan ini dalam bentuk penelitian sebagai berikut:

1. penulis ingin mengetahui fenomena kecanduan *game online* yang terjadi pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN SUSKA Riau.
2. Penulis ingin mengetahui bagaimana dampak kecanduan *game online* pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin yang bekuliah di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Sebagai mahasiswa Studi Agama-Agama, penulis tertarik untuk mengkaji fenomena sosial yang berkaitan dengan perilaku keagamaan.

²² World Health Organization (2018) *Inclusion Of "Gaming Disorder"* In ICD-11. <https://www.who.int>

²³ Rondo, Wungou & Onibala.(2019). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan*. E-Jurnal Unsrat

²⁴ Fraldy,Dkk, *Kecanduan Geme Online Dengan Insomnia Pada Remaja* , Jurnal Keperawatan, Vol 8 No 2(Agustus 2020).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kecanduan game online dinilai memiliki keterkaitan erat dengan tingkat religiusitas siswa.

4. Banyak pelajar yang belum menyadari bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak negatif. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan kesadaran mengenai bahaya kecanduan tersebut.

D. Identifikasi Masalah

Pada kajian pembahasan ini, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang terdapat dalam kajian ini adalah sebagai berikut.

1. Adanya fenomena kecanduan *game online* yang terjadi pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Adanya dampak negatif dan dampak positif yang ditimbulkan akibat *game online* terhadap mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Terganggunya aktivitas akademik siswa, seperti menurunnya motivasi belajar dan keterlambatan dalam menyelesaikan tugas.
4. Berkurangnya interaksi sosial mahasiswa dalam kehidupan nyata akibat terlalu fokus pada game online.
5. Kurangnya kesadaran mahasiswa terhadap dampak negatif dari kecanduan game online.

E. Batasan Masalah

Setelah menjelaskan secara singkat pada latar belakang, maka yang menjadi fokus pembahasan penulis dalam penelitian ini adalah disesuaikan dengan judul penelitian ini yaitu fenomena kecanduan *game online* studi kasus mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau, dengan fokus mahasiswa yang terindikasi kecanduan game online dari fakultas Ushuluddin UIN SUSKA, dengan *game online* yang penulis batasi yakni, *game mobile legend bang-bang, free fire, PUBG mobile, E Football, FC Mobile, dan honor of king* sebagai kajian, dikarenakan *game* ini lagi trending di kalangan mahasiswa.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan masalah yang perlu ditelusuri dalam kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena kecanduan *game online* di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau?
2. Bagaimana dampak kecanduan *game online* di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau?

G. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan menjawab permasalahan di atas yaitu sebagai berikut: Untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* tersebut terhadap mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Agar dapat memperkaya konsep atau teori yang menyongkong perkembangan ilmu pengetahuan penulis, khususnya yang terkait dengan dampak kecandua *Game online* terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

b. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian mengenai dampak kecandua terhadap perilaku mahasiswa Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau yang disebabkan oleh *game online*, diharapkan bagi para pembaca, khususnya bagi mahasiswa yang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* agar lebih bisa memanajemen waktu terutama yang terkait kewajiban seperti melaksanakan amanah orang tua yaitu menuntut ilmu dan kewajiban terhadap diri sendiri yaitu beribadah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mengarahkan alur pembahasan secara sistematis dan mempermudah pembahasan serta pemahaman maka, suatu karya ilmiah yang baik dan benar memerlukan sistematika dalam penulisan. Dalam penyusunan isi penelitian ini, maka penulisannya dilakukan berdasarkan sistematika pembahasan sebagai berikut :

- BABI** : PENDAHULUAN, yaitu pengantar yang menggambarkan seluruh isi tulisan, sehingga dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Pada bab pendahuluan ini meliputi latar belakang masalah, penegasan istilah, alasan pemilihan judul, identifikasi masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang akan membantu dalam memahami keseluruhan isi penelitian.
- BAB II** : KERANGKA TEORI, yaitu yang berisikan landasan teori dan tinjauan kepustakaan (penelitian yang relevan).
- BAB III** : METODE PENELITIAN, yaitu yang terdiri dari jenis penelitian, sumber data yang terdiri dari data primer dan sekunder, teknik pengumpulan data, yaitu berupa tahapan-tahapan yang penulis akan lakukan dalam mengumpulkan sebuah data, serta teknik analisis data, yaitu tahapan dan cara menganalisis yang dilakukan.
- BAB IV** : HASIL PENELITIAN, yaitu berisikan penyajian dan analisis data, dimana pada bab ini data dan analisisnya akan digabungkan dalam bab ini, dimana setiap data yang dikemukakan akan langsung diberikan analisisnya masing-masing.
- BAB V** : PENUTUP, yaitu yang berisikan kesimpulan. Dalam bab ini penulis memberikan beberapa kesimpulan dan uraian yang dikemukakan dalam setiap rumusan masalah, setelah itu

penulis akan memberikan berupa saran- saran yang dapat dianggap penting untuk kemajuan maupun kelanjutan penelitian yang lebih baik lagi



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Landasan Teori

1. Teori Kecanduan Perilaku (Behavioral Addiction Theory)

1. Pengertian Kecanduan Perilaku

Kecanduan perilaku (behavioral addiction) merupakan bentuk kecanduan yang tidak melibatkan zat kimia tertentu, melainkan berkaitan dengan keterikatan berlebihan terhadap suatu aktivitas atau perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang dan sulit dikendalikan. Perilaku tersebut pada awalnya memberikan rasa senang, kepuasan, atau kenyamanan psikologis, namun dalam jangka panjang justru menimbulkan dampak negatif terhadap kehidupan individu, baik secara akademik, sosial, maupun emosional.²⁵

Berbeda dengan kecanduan zat seperti alkohol atau narkoba, kecanduan perilaku bersifat non-substansial, tetapi memiliki karakteristik psikologis yang serupa, seperti dorongan kompulsif, kehilangan kontrol diri, dan ketergantungan emosional terhadap aktivitas tertentu. Bentuk kecanduan perilaku yang banyak dikaji dalam kajian psikologi modern antara lain kecanduan internet, kecanduan media sosial, kecanduan belanja, perjudian, serta kecanduan *game online*.²⁶

Kecanduan perilaku adalah kondisi ketika suatu aktivitas non-zat menjadi pusat kehidupan seseorang sehingga mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku, serta tetap dilakukan meskipun individu tersebut menyadari adanya konsekuensi negative. Dengan demikian, kecanduan

²⁵ Emiliya, R. *Pengaruh Smartphone Addiction dan Self Control terhadap Phubbing Behavior pada Mahasiswa Universitas Muslim Nusantara (UMN)* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area). (2024).

²⁶ Budiman, Z. *Hubungan Self Control Dengan Kecanduan Game online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area). (2023).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perilaku tidak sekadar kebiasaan, melainkan telah berkembang menjadi gangguan yang memengaruhi fungsi kehidupan sehari-hari.²⁷

2. Ciri-Ciri Kecanduan Perilaku

Kecanduan perilaku memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari penggunaan normal atau sekadar hobi. Griffiths merumuskan enam komponen utama kecanduan perilaku yang sering dijadikan indikator dalam penelitian akademik.

- Pertama, *salience*, yaitu ketika aktivitas tertentu menjadi hal yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran serta perilaku sehari-hari.
- Kedua, *mood modification*, yaitu adanya perubahan suasana hati ketika melakukan aktivitas tersebut, seperti perasaan senang, rileks, atau lepas dari tekanan.
- Ketiga, *tolerance*, yaitu kecenderungan individu untuk meningkatkan intensitas atau durasi perilaku guna memperoleh kepuasan yang sama.
- Keempat, *withdrawal symptoms*, yakni munculnya perasaan tidak nyaman, gelisah, atau marah ketika aktivitas tersebut dihentikan atau dikurangi.
- Kelima, *conflict*, yaitu munculnya konflik baik secara internal (perasaan bersalah, penyesalan) maupun eksternal (masalah akademik, sosial, dan keluarga) akibat perilaku tersebut.
- Keenam, *relapse*, yaitu kecenderungan untuk kembali pada pola perilaku lama meskipun individu telah berusaha mengurangi atau menghentikannya. Ciri-ciri ini menunjukkan bahwa kecanduan

²⁷ Bant, R. F.. *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Dengan Regulasi Emosi Pada Komunitas Gamer Shadowhands* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung). (2025)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perilaku memiliki dampak serius terhadap keseimbangan kehidupan individu.²⁸

3. Kecanduan *Game online* sebagai Bentuk Kecanduan Perilaku

Game online merupakan salah satu bentuk kecanduan perilaku yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital dan akses internet yang semakin mudah. Kecanduan *game online* ditandai dengan penggunaan waktu bermain yang berlebihan, kesulitan mengontrol durasi bermain, serta pengabaian terhadap tanggung jawab akademik dan sosial.²⁹

Kecanduan *game online* termasuk dalam kategori *Internet Addiction Disorder*, di mana individu mengalami ketergantungan psikologis terhadap aktivitas daring yang memberikan kepuasan instan. Dalam konteks mahasiswa, kecanduan *game online* sering kali berdampak pada penurunan prestasi akademik, gangguan pola tidur, menurunnya interaksi sosial secara langsung, serta munculnya sikap apatis terhadap lingkungan sekitar.³⁰

Mahasiswa sebagai kelompok usia dewasa awal memiliki kerentanan terhadap kecanduan *game online* karena berada pada fase pencarian jati diri, tekanan akademik, serta kebutuhan akan hiburan dan pelarian dari stres. Oleh karena itu, kecanduan *game online* pada mahasiswa perlu dipahami tidak hanya sebagai perilaku menyimpang, tetapi juga sebagai fenomena psikososial yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.³¹

²⁸ Milatusakdiyah, M. *Hubungan Antara Kecenderungan Kecanduan Media Sosial Dan Kecenderungan Narsistik Terhadap Perilaku Selfitis Pada Remaja Perempuan Di SMK X* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). (2025).

²⁹ Hermawan, D., & Kudus, W. A. Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain *game online* di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), (2021).h 778-789.

³⁰ Andri Nugraha, A., Santi Rinjani, S., Vina Vitniawati, V., & R Siti Jundiah, S. Efektivitas Internet Addiction Mobile terhadap Kualitas Tidur Mahasiswa yang Mengalami Kecanduan Internet.

³¹ Ulumuddin, M. I. *Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Judi Online Pada Dewasa Awal* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). (2025).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Kecanduan Perilaku dalam Perspektif Akademik dan Sosial

Dalam perspektif akademik, kecanduan perilaku dipandang sebagai gangguan yang dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan. Aktivitas yang dilakukan secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat mengurangi konsentrasi belajar, menurunkan motivasi akademik, serta mengganggu manajemen waktu mahasiswa. Hal ini bertentangan dengan tujuan pendidikan tinggi yang menuntut kemandirian, kedisiplinan, dan tanggung jawab intelektual.³²

Secara sosial, kecanduan perilaku juga berdampak pada kualitas hubungan interpersonal. Individu yang mengalami kecanduan cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, mengurangi interaksi langsung, serta lebih memilih dunia virtual sebagai ruang pelarian. Kondisi ini berpotensi menimbulkan isolasi sosial dan melemahkan kemampuan komunikasi serta empati.³³

2. Teori control diri (*self-control theory*)

1. Pengertian Kontrol Diri

Kontrol diri (*self-control*) merupakan kemampuan individu dalam mengelola dorongan internal, emosi, dan perilaku agar tetap berada dalam batas-batas yang dapat diterima secara sosial dan normatif. Dalam kajian psikologi, kontrol diri dipahami sebagai mekanisme pengaturan diri yang memungkinkan seseorang bertindak secara sadar, terarah, dan bertanggung jawab terhadap konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan. Kemampuan ini menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kematangan kepribadian individu, khususnya dalam menghadapi godaan yang bersifat instan dan berulang.³⁴

³² KA, M. I. M. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Capaian Akademik: Studi Kasus pada Peserta Didik MAN 1 OKU Timur. *Authorea Preprints*. (2025).

³³ Aldhini, R., & Syarifuddin, D. Makna Kecanduan *Game online*: Studi Sosiologis tentang Perilaku dan Kesehatan Mental Remaja: The Meaning of Online *Game* Addiction: A Sociological Study on Adolescent Behavior and Mental Health. *Journal of Marginal Social Research*, 2(2), (2025). h 19-25.

³⁴ Mufidah, L. *Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku seks pra nikah pada siswa SMKN 2 di Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). (2008).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sarwono menjelaskan bahwa kontrol diri berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menahan keinginan sesaat yang berpotensi menimbulkan dampak negatif, serta mengarahkan perilaku menuju tujuan yang lebih rasional dan bermanfaat. Kontrol diri tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan terbentuk melalui proses belajar, pengalaman, serta internalisasi nilai dan norma yang berlaku dalam lingkungan sosial. Oleh karena itu, kontrol diri memiliki peran strategis dalam menentukan kualitas perilaku seseorang, termasuk dalam penggunaan teknologi dan media digital.³⁵

Dalam konteks mahasiswa, kontrol diri menjadi faktor penting karena mahasiswa dituntut untuk mampu mengatur waktu, menentukan prioritas, serta menjaga keseimbangan antara kewajiban akademik dan aktivitas hiburan. Ketidakmampuan dalam mengendalikan diri dapat menyebabkan mahasiswa terjebak dalam perilaku berlebihan, salah satunya kecanduan *game online*, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap prestasi akademik dan perkembangan kepribadian.³⁶

2. Aspek-Aspek Kontrol Diri

Kontrol diri mencakup beberapa aspek yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. kontrol diri melibatkan kemampuan individu dalam mengendalikan pikiran, emosi, serta tindakan agar selaras dengan tujuan jangka panjang yang ingin dicapai. Aspek pengendalian pikiran berkaitan dengan kemampuan memfokuskan perhatian, menyaring stimulus yang tidak relevan, serta menghindari pikiran-pikiran yang dapat mengganggu konsentrasi.³⁷

Aspek pengendalian emosi merujuk pada kemampuan individu dalam mengelola perasaan secara proporsional, seperti mengendalikan

³⁵ Nurhaini, D. Pengaruh konsep diri dan kontrol diri dengan perilaku konsumtif terhadap gadget. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(1), (2018). h 92-100.

³⁶ Gibran, A. K. *Pengaruh self-control terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir: Studi kasus mahasiswa di Universitas Islam Jakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). (2024).

³⁷ Wahdah, N. I. *Hubungan kontrol diri dan pengungkapan diri dengan intensitas penggunaan facebook pada siswa smp sunan giri malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). (2016).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

rasa senang berlebihan, frustrasi, atau kecemasan. Individu dengan kontrol diri yang baik tidak serta-merta mengikuti dorongan emosional, tetapi mampu mempertimbangkan situasi dan dampak dari respon yang akan ditunjukkan.³⁸

Sementara itu, aspek pengendalian perilaku berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengatur tindakan nyata, seperti membatasi waktu bermain *game*, mematuhi jadwal belajar, dan menjalankan tanggung jawab akademik. Ketiga aspek ini menunjukkan bahwa kontrol diri bukan sekadar kemampuan menahan diri, tetapi juga kemampuan mengarahkan perilaku secara sadar dan terencana.³⁹

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri

Kontrol diri dipengaruhi oleh berbagai faktor yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kematangan emosi, kesadaran diri, pola pikir, serta nilai-nilai yang dianut oleh individu. Individu yang memiliki kesadaran diri yang baik cenderung lebih mampu mengenali batas kemampuan dirinya dan mengendalikan dorongan yang muncul. Selain itu, kemampuan berpikir rasional dan mempertimbangkan konsekuensi juga berperan penting dalam penguatan kontrol diri.⁴⁰

Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sosial, serta pengaruh budaya dan teknologi. Lingkungan keluarga yang menerapkan disiplin, tanggung jawab, dan pengawasan yang proporsional berkontribusi positif terhadap pembentukan kontrol diri.

³⁸ Edy, D. F., Hasanuddin, A. S., Nurmalitasari, F., & Harsono, Y. T. *Kesehatan Mental di Dunia Kampus: Strategi Mengelola Pikiran dan Emosi*. Penerbit: Kramantara JS. (2025).

³⁹ Gibran, A. K. *Pengaruh self-control terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir: Studi kasus mahasiswa di Universitas Islam Jakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). (2024).

⁴⁰ Khumaizah, U., & Siregar, M. *Hubungan Religiusitas dengan Pengendalian Diri pada Remaja di Desa Arul Kumer Selatan Aceh Tengah*. (2015).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sebaliknya, lingkungan yang permisif dan kurang memberikan batasan dapat melemahkan kemampuan individu dalam mengendalikan diri.⁴¹

Dalam era digital, perkembangan teknologi dan kemudahan akses terhadap *game online* menjadi faktor eksternal yang signifikan. Tanpa adanya kontrol diri yang kuat, mahasiswa dapat dengan mudah menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain *game*, sehingga mengabaikan kewajiban akademik dan sosial. Oleh karena itu, kontrol diri menjadi benteng utama dalam menghadapi tantangan perilaku adiktif di era modern.⁴²

4. Kontrol Diri dan Kecanduan *Game online*

Hubungan antara kontrol diri dan kecanduan *game online* bersifat kausal dan saling berkaitan. Individu dengan tingkat kontrol diri rendah cenderung lebih rentan mengalami kecanduan *game online* karena kesulitan dalam membatasi durasi bermain dan menahan dorongan untuk terus terlibat dalam aktivitas tersebut. *Game online* yang dirancang dengan sistem hadiah, tantangan berjenjang, dan interaksi sosial virtual semakin memperkuat dorongan untuk bermain secara terus-menerus.⁴³

Pada mahasiswa, lemahnya kontrol diri sering kali tercermin dalam perilaku menunda tugas akademik, kurangnya disiplin waktu, serta pengabaian terhadap aktivitas sosial dan keagamaan. Apabila kondisi ini berlangsung dalam jangka panjang, maka kecanduan *game online* dapat menimbulkan dampak negatif, seperti penurunan prestasi akademik, gangguan kesehatan, serta melemahnya interaksi sosial secara

⁴¹ Suhartono, S., Marlina, M., Suwandi, S., & Permana, D. Analisis faktor lingkungan keluarga dalam membentuk kemandirian belajar siswa. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), (2024). h 232-241.

⁴² Fahrezi, D. Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game* Judi Online Higgs Domino Island pada Remaja di Kota Medan. (2024).

⁴³ Tarigan, A. G. Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan *Game online* pada Mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. (2024).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

langsung.⁴⁴ Dengan demikian, kontrol diri merupakan variabel penting dalam memahami dan menganalisis fenomena kecanduan *game online* pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

5. Kontrol Diri dalam Perspektif Islam

Dalam perspektif Islam, konsep kontrol diri memiliki kesesuaian yang kuat dengan ajaran tentang pengendalian nafsu (*mujahadatun nafs*) dan pembentukan akhlak yang mulia. Islam menekankan pentingnya sikap moderat (*wasathiyah*) dalam menjalani kehidupan, termasuk dalam memanfaatkan waktu, hiburan, dan teknologi. Setiap aktivitas yang dilakukan secara berlebihan dipandang dapat menjauhkan manusia dari tujuan hidup yang hakiki.⁴⁵

Pengendalian diri dalam Islam tidak hanya bersifat psikologis, tetapi juga spiritual. Kesadaran akan keberadaan Allah dan tanggung jawab manusia sebagai hamba-Nya menjadi landasan utama dalam mengendalikan perilaku.⁴⁶ Dengan demikian, penguatan kontrol diri melalui pendekatan psikologis dan nilai-nilai keislaman dapat menjadi upaya preventif dalam mengatasi kecanduan *game online* di kalangan mahasiswa, khususnya di lingkungan Fakultas Ushuluddin sebagai institusi pendidikan tinggi Islam.

3. *Game online*

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang berarti bentuk permainan. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberi kesenangan, yang mempunyai peraturan dalam bermain sehingga nantinya pasti ada yang menang dan

⁴⁴ Nisa, A. A. *Hubungan Antara Kecanduan Tiktok Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). (2023).

⁴⁵ Harahap, M. Y., Lubis, S., Agustia, N. R., & Sulaiman, R. Mujahadah An-Nafs (Pengendalian Diri) Dalam Memperkuat Akhlakul Karimah Peserta Didik Di Sma Ar-Rahman Kecamatan Medan Helvetia. *Tarlim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), (2024). h 155-166.

⁴⁶ Silfiah, K. *Hubungan antar dzikir dengan kontrol diri pada Musyrifah Ma'had Sunan Ampel al-Ali Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). (2014).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ada yang kalah. Menurut Edy Liem (Direktur Indonesia *Game*) sebuah pecinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah bentuk permainan yang dimainkan secara *online* (jaringan internet), menggunakan PC (personal computer) atau menggunakan handphone (HP) dan sejenisnya.⁴⁷

Game online dapat dimainkan lebih dari satu orang pemain, biasanya sudah disediakan sebuah layanan permainan dari perusahaan yang menyediakan jasa *online* dan dapat langsung diakses melalui halaman web dari permainan tersebut. *Game online* tidak sama seperti *game-game* terdahulu, kalau *game* dahulu hanya bisa dimainkan 2 orang saja, tetapi *game* sekarang ini (*game online*) dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih *game online* ini bisa dimainkan sampai 100 orang atau lebih yang dimainkan dengan waktu yang bersamaan. *Game online* juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet, yang mana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya, melaksanakan misi, dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual.⁴⁸

Game online dimulai sejak tahun 1969, ketika pemain untuk dua orang atau lebih dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato dibuat untuk mempermudah siswa dalam belajar secara *online*. Perkembangan *game online* tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer tersebut.

Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet yang terus berkembang sampai

⁴⁷ Andri Arif Kustiawan, Jangan Suka *Game online* Pengaruh *Game online* Dan Tindakan Pencegahan (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), h 5

⁴⁸ John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: Grasindo, 2007), h 92.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sekarang.⁴⁹ Pada awalnya *game online* hanya berbasis *game* untuk simulasi perang dan pesawat dalam kepentingan perang. Sony, microsoft, dan nitendo mereka merancang suatu interaksi yang telah diperkirakan oleh pakar pada saat *game online* ada pada tahun 1997.

Permainan *game online* terdiri dari dua unsur yaitu, *cever* yang berfungsi melakukan administrasi permainan untuk menghubungkan *client*, dan *client* yaitu orang yang menggunakan atau yang memakai *server games*. Meningkatnya pengguna *game online*, membuat para pembuat *game* mulai beramai-ramai mengembangkan teknologi permainan yang berbasis komputer, televisi dan *handphone* yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan yang terhubung secara *online*. Pada bulan Januari tahun 1997 mereka berhasil membuat *game online* yang pertama yaitu *Untima Online*, kemudian diikuti oleh *Everquest*, *Asheron's Call* dan *game- game* sampai saat ini.⁵⁰

4. Tingkatan Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan perilaku yang berkembang secara bertahap. Proses kecanduan tidak muncul secara instan, melainkan melalui peningkatan intensitas, frekuensi, dan ketergantungan psikologis terhadap aktivitas bermain *game*. Oleh karena itu, dalam kajian akademik, kecanduan *game online* umumnya diklasifikasikan ke dalam beberapa tingkatan untuk menggambarkan sejauh mana perilaku tersebut memengaruhi kehidupan individu.⁵¹ Pembagian tingkatan ini membantu peneliti dalam menganalisis tingkat keparahan kecanduan serta dampaknya terhadap aspek akademik, sosial, dan psikologis mahasiswa.

⁴⁹ Mulawarman, *Problematika Penggunaan Internet* (Jakarta: Kencana, 2020), h 27

⁵⁰ Siti Rahayu Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya* (Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2016), Ed Ke 16, h. 131-132.

⁵¹ Anhar, R. *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). (2014).

Penelitian ini menetapkan intensitas bermain *game online* lebih dari 4 jam per hari sebagai indikator kecenderungan kecanduan *game online*

Secara umum, tingkatan kecanduan *game online* dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu tingkat ringan, tingkat sedang, dan tingkat berat. Masing-masing tingkatan memiliki karakteristik yang berbeda, baik dari segi perilaku bermain, tingkat kontrol diri, maupun dampak yang ditimbulkan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Tingkat Ringan

Kecanduan *game online* tingkat ringan merupakan tahap awal dari perilaku adiktif terhadap *game online*. Pada tingkat ini, individu mulai menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan terhadap *game online*, namun masih memiliki kemampuan untuk mengendalikan perilaku bermain. *Game online* berfungsi sebagai sarana hiburan dan pelepas kejenuhan, meskipun secara perlahan mulai menyita perhatian dan waktu individu.

Mahasiswa pada tingkat ringan masih mampu menjalankan kewajiban akademik dan sosial dengan relatif baik. Namun demikian, terdapat kecenderungan untuk mengurangi waktu belajar, istirahat, atau aktivitas lain demi bermain *game*. Kontrol diri pada tahap ini masih berfungsi, meskipun mulai melemah ketika individu dihadapkan pada pilihan antara kewajiban dan keinginan untuk bermain *game*. Tingkat ringan merupakan fase yang paling memungkinkan untuk dilakukan pencegahan melalui penguatan kesadaran diri, manajemen waktu, dan pembentukan disiplin.

2. Tingkat Sedang

Kecanduan *game online* tingkat sedang ditandai dengan meningkatnya ketergantungan psikologis terhadap *game online* serta berkurangnya kemampuan individu dalam mengontrol durasi dan intensitas bermain. Pada tahap ini, *game online* tidak lagi sekadar hiburan, melainkan telah menjadi kebutuhan emosional yang sulit

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditinggalkan. Individu mulai merasakan dorongan kuat untuk terus bermain, meskipun menyadari adanya dampak negatif yang ditimbulkan.

Mahasiswa yang berada pada tingkat sedang menunjukkan berbagai perubahan perilaku, seperti menurunnya konsentrasi belajar, sering menunda tugas akademik, serta berkurangnya interaksi sosial secara langsung. Selain itu, muncul gejala emosional seperti gelisah, mudah marah, atau tidak nyaman ketika tidak dapat bermain *game*. Kondisi ini menunjukkan bahwa kontrol diri semakin melemah dan *game online* mulai mendominasi pola aktivitas sehari-hari mahasiswa.

3. Tingkat Berat

Kecanduan *game online* tingkat berat merupakan tahap paling serius dalam perilaku adiktif terhadap *game online*. Pada tingkat ini, *game online* telah menjadi pusat kehidupan individu dan mendominasi hampir seluruh aspek kehidupan sehari-hari. Kontrol diri individu terhadap perilaku bermain *game* hampir sepenuhnya hilang, sehingga individu tetap bermain meskipun telah mengalami berbagai konsekuensi negatif yang signifikan.

Mahasiswa pada tingkat berat cenderung mengabaikan kewajiban akademik, seperti menghadiri perkuliahan, mengerjakan tugas, dan mempersiapkan ujian. Selain itu, individu juga menarik diri dari lingkungan sosial dan mengurangi keterlibatan dalam aktivitas keagamaan maupun keluarga. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya bersifat akademik dan sosial, tetapi juga mencakup gangguan kesehatan fisik dan psikologis, seperti kelelahan, gangguan tidur, emosi yang tidak stabil, serta menurunnya kualitas hidup secara keseluruhan. Pada tahap ini, kecanduan *game online* memerlukan perhatian serius dan penanganan yang lebih intensif.⁵²

⁵² Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat kecanduan *game online* pada remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), h 85-90.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Indikasi Kecanduan *Game online*

Dalam penelitian ini, kecanduan *game online* dapat diidentifikasi melalui beberapa indikasi berikut. Pertama, durasi dan intensitas bermain yang berlebihan, yaitu ketika individu menghabiskan waktu bermain *game online* lebih dari empat jam dalam satu hari secara terus-menerus. Kedua, kesulitan mengendalikan waktu bermain, di mana individu tetap bermain meskipun telah berniat untuk berhenti atau membatasi durasi bermain. Ketiga, ketergantungan emosional, yang ditandai dengan perasaan gelisah, tidak nyaman, atau merasa ada yang kurang ketika tidak bermain *game online*. Keempat, dominasi *game* dalam aktivitas sehari-hari, yaitu ketika *game online* menjadi aktivitas yang paling sering dilakukan dan lebih diprioritaskan dibandingkan kewajiban akademik maupun sosial. Kelima, dampak negatif terhadap kehidupan akademik, seperti menurunnya konsentrasi belajar, sering terlambat kuliah, dan menunda penyelesaian tugas. Keenam, gangguan dalam hubungan sosial, ditandai dengan berkurangnya interaksi sosial langsung dan sikap acuh terhadap lingkungan sekitar. Ketujuh, perubahan emosi dan perilaku, seperti mudah marah, stres, atau berkata kasar terutama saat mengalami kekalahan dalam permainan. Kedelapan, kelalaian terhadap kewajiban ibadah, yang terlihat dari kebiasaan menunda, lalai, atau meninggalkan ibadah karena terlalu fokus bermain *game online*. Kesembilan, kegagalan dalam upaya pengendalian diri, yaitu ketika berbagai usaha untuk mengurangi kebiasaan bermain *game* tidak berjalan secara konsisten.

B. Kajian Relevan

Dalam sebuah penelitian, penulis harus bertanggung jawab atas apa yang diteliti. Oleh karena itu, peneliti akan mencari dan mempelajari beberapa literatur-literatur ilmiah yang berkaitan dengan penelitian ini. Diantara penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pertama, skripsi yang berjudul “(Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)” yang disunting oleh A.Z. Purnomo. Didalam penelitian ini membahas bagaimana pengertian *game online*, perilaku keagamaan, dan hubungan antara keduanya.⁵³ Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket yang disebarakan kepada mahasiswa Fakultas Ushuluddin. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku keagamaan mahasiswa.

Kedua, skripsi yang berjudul “Dampak game online, pada perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara.” yang ditulis oleh Sakinah, P. W Didalam penelitian tersebut menjelaskan tentang pengertian *game online*, dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja.⁵⁴ Penelitian ini membahas pengertian *game online* serta dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa *game online* dapat memengaruhi perilaku keagamaan remaja, terutama apabila dimainkan secara berlebihan sehingga mengurangi perhatian terhadap aktivitas keagamaan.

Ketiga, skripsi yang berjudul “Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar” yang di tulis oleh A.Salim, yang berisi tentang pengaruh *game online* terhadap mahasiswa dan perilaku belajar mahasiswa.⁵⁵ Penelitian ini membahas pengaruh *game online* terhadap mahasiswa, khususnya terhadap perilaku belajar mahasiswa

⁵³ Purnomo, A. Z. Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). (2021).

⁵⁴ Sakinah, P. W. Dampak *game online*, pada perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan). (2023).

⁵⁵ Salim, A. Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. (2016).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Alauddin Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh terhadap perilaku belajar mahasiswa, terutama dalam pengelolaan waktu dan konsentrasi belajar.

Keempat, jurnal yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia)” yang di tulis oleh M.Ramadhan dan Halimatussa’diah. Didalam penelitian tersebut membahas tentang *game online* dan juga prestasi belajar mahasiswa UNIKI.⁵⁶ Penelitian ini membahas pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Kelima, jurnal yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Kimia Universitas Negeri Medan” yang ditulis oleh H.Laila, Tri Andoni, Carrin, dan Siska. Di dalam penelitian ini membahas tentang *game online*, ketaatan beribadah, dampak teknologi dan faktor kecanduan.⁵⁷ Penelitian ini membahas *game online*, ketaatan beribadah mahasiswa, dampak teknologi, serta faktor kecanduan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh terhadap tingkat ketaatan beribadah mahasiswa UNIMED jurusan Kimia, terutama apabila dimainkan secara berlebihan.

Keenam, jurnal yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi” yang ditulis oleh Yosua, Zakarias, Evelin. Didalam peneletian tersebut penulis menjelaskan mengenai *game online*

⁵⁶ Ramadhan, M. Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa:(Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia). Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 9(1), (2023).

⁵⁷ Andoni, T., Siregar, H. L., Hanum, C. M., & Anggraini, S. Pengaruh *Game online* Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Kimia Universitas Negeri Medan. Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu, 8(6). (2024).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan juga interaksi sosial.⁵⁸ Penelitian ini membahas *game online* dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* dapat memengaruhi pola interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi.

Ketujuh, jurnal yang berjudul “*Kecanduan Game online dan Empati pada Mahasiswa*” yang ditulis oleh Rahmi Kurnia Wati, dan Harmaini mahasiswa Psikologi, Fakultas Psikologi UIN SUSKA Riau,⁵⁹ Penelitian Rahmi Kurniawati dan Harmaini dalam artikel berjudul *Kecanduan Game online dan Empati pada Mahasiswa* (2020) membahas hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dan empati mahasiswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif antara kecanduan *game online* dan empati mahasiswa.

Adapun posisi penelitian ini adalah sebagai penelitian kualitatif yang berupaya menggali secara mendalam fenomena kecanduan *game online* pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu karena tidak hanya mengukur hubungan variabel, tetapi menelusuri pengalaman, kebiasaan, keterikatan emosional, serta dinamika kontrol diri mahasiswa dalam berinteraksi dengan *game online*, dengan menekankan perspektif keushuluddinan yang mencakup nilai, spiritualitas, dan tanggung jawab keagamaan.

⁵⁸ Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. Pengaruh *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal ilmiah society*, 3(1). (2023).

⁵⁹ Kurniawati, R., & Harmaini, H. Kecanduan *Game online* dan Empati pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), (2020).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field reaserch), yaitu jenis penelitian yang dilakukan di lapangan secara lansung untuk mendapatkan berbagai informasi tentang judul permasalahan ini, yaitu kecandua *game online* studi kasus mahasiswa fakultasa ushuluddin universitas negri sultan syarif kasim riau.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena kecanduan *game online* berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan tanpa menggunakan perhitungan statistik. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data, sehingga hasil penelitian diharapkan mampu menggambarkan kondisi nyata yang dialami oleh mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

C. Lokasi Dan Waktu Penelitian

penelitian dilakukan di lingkungan Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau. Penelitian ini di lakukan pada bulan November 2025 sampai bulan Februari 2026. Pemilihan Lokasi ini didasarkan oleh pertimbangan bahwa mahasiswa pada fakultas ini memiliki akses gadget yang luas terutama pada *game online*. Lingkungan akademik yang Islami juga memberikan konteks yang penting dalam memahami fenomena yang diteliti.

D. Subjek Dan Objek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini ialah mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau. Sedangkan

objek dari penelitian ini ialah *game online* yang dimainkan secara berlebihan.

E. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah pihak yang memberikan data terkait fenomena kecanduan *game online* pada mahasiswa. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian. Informan utama terdiri dari yang mengalami kecanduan *game online*, sedangkan informan pendukung berasal dari lingkungan sekitar informan utama untuk keperluan triangulasi data.

Nama yang digunakan dalam penelitian ini merupakan nama samaran. Hal ini dilakukan untuk menjaga kerahasiaan identitas informan serta menghindari kemungkinan dampak negatif yang dapat mempengaruhi proses perkuliahan maupun kehidupan pribadi para informan.

Adapun daftar informan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1

Daftar Informan Penelitian

No	Nama Samaran	Status	Keterangan
1.	Lancelot	Mahasiswa	Informan utama
2.	Ling	Mahasiswa	Informan utama
3.	Miya	Mahasiswa	Informan utama
4.	Gatot	Mahasiswa	Informan utama
5.	Selena	Mahasiswa	Informan utama
6.	Diggie	Mahasiswa	Informan utama
7.	Claude	Mahasiswa	Informan pendukung
8.	Odette	Mahasiswa	Informan pendukung
9.	Gord	Mahasiswa	Informan pendukung
10.	Karina	Mahasiswa	Informan pendukung

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11.	Tigreal	Mahasiswa	Informan pendukung
12.	Bruno	Mahasiswa	Informan pendukung

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi Untuk memperoleh sejumlah data yang diperlukan di dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber dari objek penelitian yang disebut populasi. Populasi adalah keseluruhan aspek tertentu dari ciri, fenomena atau konsep yang menjadi pusat perhatian.⁶⁰

Menurut Suharsimi Arikunto, bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian.⁶¹ Sedangkan menurut Sugiyono, bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶²

Dari beberapa pendapat di atas, penulis berpandangan bahwa populasi adalah keseluruhan responden yang akan menjadi sasaran penelitian. Maka, dalam penelitian diperlukan populasi yang akan digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. Populasi menggambarkan berbagai karakteristik subjek penelitian untuk kemudian menentukan pengambilan sampel.

Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penentuan populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin, yang dapat dilihat pada tabel populasi berikut:

⁶⁰Muhammad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika (Cet. II; Makassar: UNM, 2004)*, h. 3.

⁶¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek (Cet. XIII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002)*, h. 108.

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2008)*, h. 297.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.2
Jumlah Data Mahasiswa Aktif Kuliah Semester Ganjil 2025/2026
Fakultas Ushuluddin
Populasi Penelitian

Prodi	I	III	V	VII	IX	XI	XIII	TOTAL
IAT	154	172	190	203	49	46	15	829
ILHA	34	36	52	51	19	15	3	210
SAA	11	14	18	26	1	1	3	74
AFI	20	31	39	48	20	7	7	172
TOTAL MAHASISWA								1285

Sumber Data: Akademik Dan Program Studi Fakultas Ushuluddin

2. Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁶³ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶⁴ Dalam penelitian pengambilan sampel yang tepat merupakan langkah awal dari keberhasilan penelitian, karena dengan pemilihan sampel yang dilakukan dengan tidak benar akan menghasilkan temuan-temuan yang kurang memenuhi sarannya.⁶⁵

G. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari literature kepustakaan. Oleh karena itu sumber tersebut diklasifikasikan menjadi dua data yaitu:

- a. Data Primer, yaitu data yang didapat langsung dari lapangan. Yang menjadi sumber data primer dari penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau yang akan menjadi objek penelitian. Data utama diperoleh melalui wawancara dengan

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h. 174.

⁶⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015), h. 118

⁶⁵ Joko Subagyo, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 29

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

individu-individu dari Mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN SUSKA Riau. Wawancara ini dilakukan dengan beberapa mahasiswa yang ada pada fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau . Selain wawancara, observasi langsung terhadap mahasiswa juga menjadi bagian dari data primer.

- b. Data Sekunder, yaitu data yang didapatkan oleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara dan digunakan oleh Lembaga lainnya. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah buku, jurnal, majalah *whatsapp*, *youtube* dan *Instagram* serta bahan-bahan ilmiah lainnya yang berkenaan dengan penelitian

H. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang.⁶⁶ Observasi yang dilakukan disini bertujuan untuk melihat perilaku sosial keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin.

2. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih kaya dan detail tentang pengalaman serta pandangan remaja terkait *game online* dan dampaknya. Peneliti akan menggunakan pertanyaan terbuka untuk mendorong informan berbagi cerita dan refleksi pribadi mereka. Peneliti juga meminta persepsi

⁶⁶ Sitti Mania, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial* (Makassar: Alauddin University Press, 2013), h. 187-188.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

orang sekitar tentang para pelaku kecanduan *game*. Wawancara ini dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok kecil.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen atau catatan yang relevan, seperti laporan kegiatan keagamaan, catatan sekolah, atau materi promosi *game online*. Ini membantu memberikan konteks tambahan mengenai bagaimana remaja berinteraksi dengan *game* dan agama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu dokumentasi berbentuk foto juga bisa dijadikan data penelitian.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman pada tahun 1984. Model analisis data ini bersifat interaktif dan berlangsung secara terus-menerus hingga data mencapai tingkat kejenuhan.⁶⁷ Analisis data dilakukan sejak proses pengumpulan data berlangsung sampai penelitian selesai, yang dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data adalah proses penyederhanaan dan pengorganisasian informasi yang telah dikumpulkan. Dalam tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi tema-tema utama dan mengeliminasi informasi yang tidak relevan atau berlebihan. Fokus utama adalah pada data yang langsung berkaitan dengan pertanyaan penelitian.

2. Penyajian data

Penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi yang telah direduksi dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti narasi, grafik,

⁶⁷ Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi (Jakarta: UI Press, 1992), h. 16–19.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau tabel. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian dan memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disajikan.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam menganalisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap awal pengumpulan data selanjutnya. Tetapi apabila kesimpulan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali ke lapangan untuk proses pengumpulan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

4. Verifikasi data

Verifikasi data adalah proses untuk memastikan keakuratan, konsistensi, dan keandalan informasi yang telah dikumpulkan selama penelitian. Proses ini penting untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam analisis adalah valid dan dapat dipercaya. Berikut adalah beberapa aspek penting dari verifikasi data.

- 1) Penting untuk memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan tentang perilaku kecanduan *game online* mereka akurat. Ini mencakup penggunaan metode pengumpulan data yang tepat dan wawancara mendalam, untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana *game online* memengaruhi nilai-nilai keagamaan mahasiswa sehari-hari.
- 2) Data yang dikumpulkan harus konsisten di seluruh informan. Misalnya, jika beberapa mahasiswa melaporkan bahwa mereka mengalami penurunan minat dalam kegiatan keagamaan setelah bermain *game online*, penting untuk memastikan bahwa pengukuran minat tersebut dilakukan dengan cara yang sama pada semua responden. Ini membantu dalam mengidentifikasi pola yang signifikan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Sumber data harus berasal dari informan yang relevan. Dalam konteks ini, melibatkan mahasiswa fakultas ushuluddin dan memeriksa latar belakang mereka dalam beragama serta kebiasaan bermain *game online* akan memberikan perspektif yang lebih luas dan mendalam.
- 4) Data harus relevan dengan tujuan penelitian. Peneliti perlu memastikan bahwa pertanyaan yang diajukan berkaitan langsung dengan dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku keagamaan. Ini akan memastikan bahwa hasil analisis benar-benar mencerminkan pengaruh yang ada.
- 5) kemudian peneliti melakukan kunjungan ke objek penelitian untuk mengumpulkan data yang diinginkan oleh peneliti, pada tahap ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang sama kepada responden yang berbeda-beda. Dengan pertanyaan dan jumlah yang tertera pada alat pengumpul data (APD) Pada tahap ini juga peneliti melakukan observasi secara mendalam dan dokumentasi yang diperlukan untuk mendukung pernyataan-pernyataan yang disampaikan oleh responden terkait masalah yang dikaji.
- 6) Kemudian setelah semua kegiatan itu dilaksanakan, langkah selanjutnya peneliti melakukan kegiatan mereduksi data, kegiatan reduksi ini dilakukan dengan cara melihat kembali jawaban dari informan dari setiap point-point yang ditanyakan dalam apd, serta melihat ada atau tidaknya bukti pendukung melalui pengambilan data observasi dan dokumentasi
- 7) Langkah terakhir setelah data dideskripsikan kemudian data dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi serta hasil diskusi dan koreksi. Hal ini kemudian diambil kesimpulan dari kegiatan penelitian ini.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai kecanduan *game online* studi kasus pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Fenomena kecanduan *game online* pada mahasiswa ditandai oleh intensitas bermain yang tinggi, dominasi aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari, serta kesulitan mahasiswa dalam mengendalikan durasi bermain. Mahasiswa cenderung menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online*, bahkan hingga mengabaikan kewajiban akademik, sosial, dan keagamaan. Aktivitas bermain tidak lagi sekadar hiburan, melainkan telah menjadi kebutuhan yang sulit untuk ditinggalkan.
2. Kecanduan *game online* memberikan berbagai dampak negatif terhadap kehidupan mahasiswa. Dampak tersebut meliputi menurunnya kepedulian terhadap lingkungan sosial, gangguan terhadap aktivitas akademik, serta penurunan kedisiplinan dalam pelaksanaan ibadah, bahkan bisa menjadi pemaarah, kasar, dan bisa mengeluarkan kata-kata kasar. Mahasiswa yang mengalami kecanduan cenderung menjadi kurang aktif dalam berinteraksi sosial, sering menunda tugas akademik, serta mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar. Selain itu, kecanduan *game online* juga berdampak pada aspek religius, khususnya dalam pelaksanaan ibadah sholat. Mahasiswa sering menunda bahkan meninggalkan kewajiban ibadah karena terlalu fokus pada permainan. Di lain sisi adapula dampak positif dari kecanduan *game online* tersebut yaitu bisa menjadi sumber penghasilan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan kesadaran diri dalam mengelola waktu dan mengendalikan kebiasaan bermain *game online*. Mahasiswa perlu menyeimbangkan aktivitas bermain dengan kewajiban akademik, sosial, dan keagamaan, sehingga tidak menimbulkan dampak negatif terhadap kehidupan mereka. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan dapat memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan yang lebih produktif, seperti belajar, berorganisasi, dan mengembangkan potensi diri.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai kecanduan *game online* dengan menggunakan pendekatan yang berbeda, seperti pendekatan kuantitatif atau mixed methods, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji faktor-faktor psikologis yang memengaruhi kecanduan *game online* serta strategi intervensi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEPUSTAKAAN

- Agustini, W. A., & Purnomosidi, F. (2025). Self-Control Strategies Among Adults in Overcoming Online Gambling Addiction: A Qualitative Study. *Jurnal Prajaiswara*, 6(1).
- Aldhini, R., & Syarifuddin, D. (2025). Makna Kecanduan *Game online*: Studi Sosiologis tentang Perilaku dan Kesehatan Mental Remaja: The Meaning of Online *Game* Addiction: A Sociological Study on Adolescent Behavior and Mental Health. *Journal of Marginal Social Research*, 2(2).
- Alif Harsan, *Jago Bikin Game online*, (Jakarta: Trans Media, 2011).
- Andoni, T., Siregar, H. L., Hanum, C. M., & Anggraini, S. (2024). *Pengaruh Game online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Kimia Universitas Negeri Medan*. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6).
- Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game online Pengaruh Game online Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019).
- Andri Nugraha, A., Santi Rinjani, S., Vina Vitniawati, V., & R Siti Jundiah, S. Efektivitas Internet Addiction Mobile terhadap Kualitas Tidur Mahasiswa yang Mengalami Kecanduan Internet.
- Anhar, R. (2014). *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Anwar, *Pengertian Perilaku Keagamaan* (Semarang: Depublish, 2011).
- Bant, R. F. (2025). *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Dengan Regulasi Emosi Pada Komunitas Gamer Shadowhands* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Budiman, Z. (2023). *Hubungan Self Control Dengan Kecanduan Game online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Dinata, O., & Risdayati, R. (2017). *Hubungan Kecanduan Game online Clash Of Clans terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau)* (Doctoral dissertation, Riau University).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Edy, D. F., Hasanuddin, A. S., Nurmalitasari, F., & Harsono, Y. T. (2025). *Kesehatan Mental di Dunia Kampus: Strategi Mengelola Pikiran dan Emosi*. Penerbit: Kramantara JS.
- Emiliya, R. (2024). *Pengaruh Smartphone Addiction dan Self Control terhadap Phubbing Behavior pada Mahasiswa Universitas Muslim Nusantara (UMN)* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Fahrezi, D. (2024). Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Island pada Remaja di Kota Medan.
- Faozani Z, "Karya Ilmiah Tentang Game online", *Official Website of Faozani Z*.
- Fraldy,Dkk, *Kecanduan Geme Online Dengan Insomnia Pada Remaja* , Jurnal Keperawatan, Vol 8 No 2(Agustus 2020).
- Gibran, A. K. (2024). *Pengaruh self-control terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir: Studi kasus mahasiswa di Universitas Islam Jakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Gibran, A. K. (2024). *Pengaruh self-control terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir: Studi kasus mahasiswa di Universitas Islam Jakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Harahap, M. Y., Lubis, S., Agustia, N. R., & Sulaiman, R. (2024). Mujahadah An-Nafs (Pengendalian Diri) Dalam Memperkuat Akhlakul Karimah Peserta Didik Di SMA Ar-Rahman Kecamatan Medan Helvetia. *Tarlim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2).
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5).
- Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, dan Download* Edisi I (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2004).
- John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: Grasindo, 2007)
- Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006).
- KA, M. I. M. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Capaian Akademik: Studi Kasus pada Peserta Didik MAN 1 OKU Timur. *Authorea Preprints*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Khumaizah, U., & Siregar, M. (2015). Hubungan Religiusitas dengan Pengendalian Diri pada Remaja di Desa Arul Kumer Selatan Aceh Tengah.
- Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer* (Edisi 1; Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005)
- Milatusakdiyah, M. (2025). *Hubungan Antara Kecenderungan Kecanduan Media Sosial Dan Kecenderungan Narsistik Terhadap Perilaku Selfitis Pada Remaja Perempuan Di SMK X* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Misbach, M, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010).
- Mufidah, L. (2008). *Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku seks pra nikah pada siswa SMKN 2 di Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Mulawarman, *Problematika Penggunaan Internet* (Jakarta: Kencana, 2020).
- Mutholingah, S., Zamzami, M. R., & Nahdiyah, N. (2025). Tazkiyah al-Nafs sebagai Metode Peningkatan Kesehatan Mental Peserta Didik di Era Digital. *DA'WA: Jurnal Bimbingan Penyuluhan & Konseling Islam*, 5(1).
- Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama* (Jakarta: Kanisius, 1995).
- Nisa, A. A. (2023). *Hubungan Antara Kecanduan Tiktok Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Nurdillah, N. (2018). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Kualitas Tidur Remaja*. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21007>
- Nurhaini, D. (2018). Pengaruh konsep diri dan kontrol diri dengan perilaku konsumtif terhadap gadget. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(1).
- Purnomo, A. Z. (2021). *Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat kecanduan *game online* pada remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Ramadhan, M. (2023). Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa:(Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia). *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 9(1)
- Ramadhani, S. N. (2024). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Tingkat Stres Pada Siswa SMA* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Rizki Ichwan Faozani, “Makalah tentang *Game*”, *Official Website of Riki Ichwan Faozani*. [http:// rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html](http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html) (9 Agustus 2016).
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. (2023). Pengaruh *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal ilmiah society*, 3(1).
- Rondo,Wungou & Onibala.(2019). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan*. E-Jurnal Unsrat
- Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara,2014)
- Sakinah, P. W. (2023). Dampak *game online*, pada perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Salim, A. (2016). Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Silfiyah, K. (2014). *Hubungan antar dzikir dengan kontrol diri pada Musyrifah Ma'had Sunan Ampel al-Ali Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Siregar, K. S. A. (2018). Hubungan antara kontrol diri dengan prokrastinasi kerja pada pegawai negeri sipil dinas perumahan kawasan permukiman dan penataan ruang.
- Siti Rahayu Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya* (Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2016), Ed Ke 16.
- Sitti Mania, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial* (Makassar: Alauddin University Press, 2013)
- Suhartono, S., Marlina, M., Suwandi, S., & Permana, D. (2024). Analisis faktor lingkungan keluarga dalam membentuk kemandirian belajar siswa. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sururin, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2004),
- Tarigan, A. G. (2024). Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan *Game online* pada Mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- Ulumuddin, M. I. (2025). *Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Judi Online Pada Dewasa Awal* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Wahdah, N. I. (2016). *Hubungan kontrol diri dan pengungkapan diri dengan intensitas penggunaan facebook pada siswa smp sunan giri malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007),
- Wirdad Widodo, B. (2025). *Metode Psikologi Agama pada Usia Dewasa*. Penerbit: Kramantara JS.
- World Health Organization (2018) *Inclusion Of "Gaming Disorder"* In ICD-11. <https://www.who.int>
- Yohanes Rikky D.S. dan Jusuf Tjahjo Purnomo, "*Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*", Pax Humara: Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni 2017
- Yusuf al-Qaradawi, *Islam dan Hiburan* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2001)
- <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-onlinedi.html>
- http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html

LAMPIRAN I
PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN
KECANDUAN *GAME ONLINE*: STUDI KASUS PADA MAHASISWA
FAKULTAS USHULUDDIN UIN SUSKA RIAU

A. Wawancara Dengan Informan

1. Sejak kapan Anda mulai bermain game online, dan game apa saja yang paling sering Anda mainkan?
2. Dalam satu hari, rata-rata berapa jam Anda menghabiskan waktu untuk bermain game online?
3. Pada waktu apa Anda paling sering bermain game online (siang, malam, setelah kuliah, dll)?
4. Apakah Anda pernah merasa sulit menghentikan permainan meskipun sudah berniat berhenti? Jelaskan.
5. Apa yang Anda rasakan ketika tidak bisa bermain game online dalam waktu tertentu?
6. Apakah bermain game online menjadi aktivitas yang paling Anda pikirkan atau nantikan dalam keseharian Anda?
7. Apakah kebiasaan bermain game online pernah memengaruhi kegiatan perkuliahan Anda, seperti hadir kuliah, mengerjakan tugas, atau belajar? Bagaimana bentuk pengaruhnya?
8. Apakah kebiasaan bermain game online memengaruhi hubungan Anda dengan teman, keluarga, atau lingkungan sekitar? Jelaskan pengalaman Anda.
9. Apakah bermain game online pernah membuat Anda menunda atau meninggalkan kewajiban ibadah, seperti shalat, mengaji, atau kegiatan keagamaan lainnya?
10. Bagaimana menurut Anda hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan ketenangan batin dan kehidupan spiritual Anda?
11. Menurut Anda, apakah Anda mampu mengontrol diri dalam bermain game online? Faktor apa yang membuat Anda sulit atau mudah mengontrolnya?
12. Upaya apa yang pernah atau sedang Anda lakukan untuk mengurangi kebiasaan bermain game online? Apakah upaya tersebut berhasil?
13. Bisa Anda ceritakan secara rinci bagaimana awal mula Anda mengenal dan mulai bermain game online?
14. Menurut Anda, apa yang membuat game online menjadi menarik dan sulit ditinggalkan?
15. Apakah ada perubahan kebiasaan bermain dari awal hingga sekarang? Jelaskan prosesnya.
16. Pada titik apa Anda mulai merasa bahwa game online bukan lagi sekadar hiburan?
17. Pernahkah Anda merasa kehilangan kendali terhadap waktu bermain? Bisa diceritakan pengalamannya?

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

18. Apa yang Anda rasakan secara emosional dan psikologis ketika tidak bisa bermain game online?
 19. Bisa Anda ceritakan pengalaman paling nyata ketika game online mengganggu perkuliahan Anda?
 20. Bagaimana pengaruh game online terhadap kedisiplinan, kehadiran kuliah, dan penyelesaian tugas?
 21. Apakah pernah ada teguran atau konsekuensi akademik akibat kebiasaan bermain game?
 22. Bagaimana kebiasaan bermain game online memengaruhi hubungan Anda dengan teman, keluarga, atau lingkungan sekitar?
 23. Apakah Anda merasa lebih nyaman di dunia game dibandingkan dunia nyata? Mengapa?
 24. Apakah game online lebih banyak mendekatkan atau menjauhkan Anda dari lingkungan sosial? Jelaskan.
 25. Bagaimana kebiasaan bermain game online memengaruhi pelaksanaan ibadah Anda, seperti shalat atau aktivitas keagamaan lainnya?
 26. Pernahkah Anda merasa lalai, menunda, atau meninggalkan ibadah karena bermain game online?
 27. Apa yang Anda rasakan secara batin dan spiritual ketika menyadari hal tersebut?
 28. Menurut Anda, apa makna pengalaman bermain game online dalam hidup Anda?
 29. Apakah pengalaman tersebut memberi pelajaran moral atau spiritual tertentu?
 30. Jika boleh mengulang waktu, apa yang ingin Anda ubah dari kebiasaan bermain game online?
 31. Upaya apa saja yang pernah Anda lakukan untuk mengurangi atau mengendalikan kebiasaan bermain game online?
 32. Faktor apa yang paling membantu dan paling menghambat dalam proses pengendalian diri tersebut?
 33. Apa harapan Anda sebagai mahasiswa Fakultas Ushuluddin terhadap diri sendiri di masa depan?
 34. Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait pengalaman bermain game online yang belum sempat dibahas?
 35. Penutup Wawancara
- Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait pengalaman bermain game online dan dampaknya terhadap kehidupan Anda sebagai mahasiswa Fakultas Ushuluddin?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

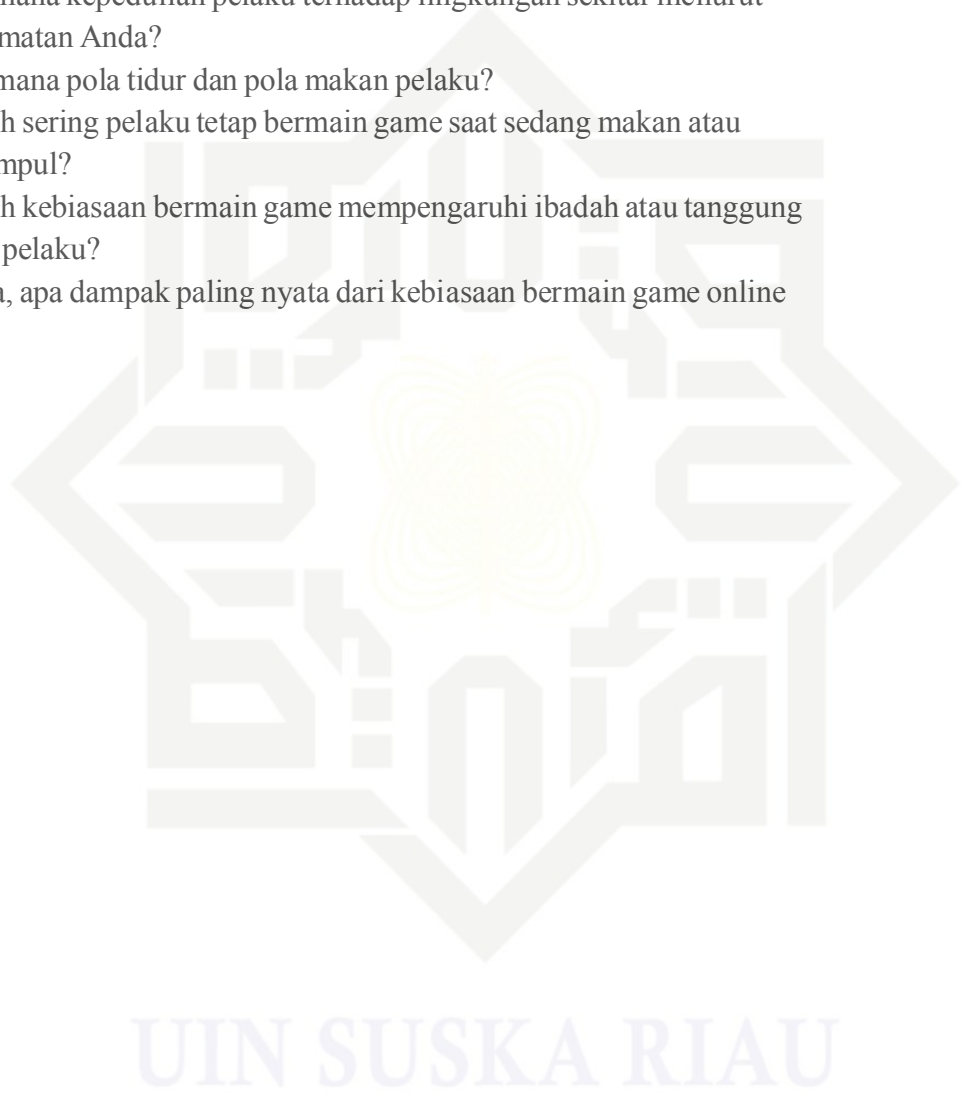
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Wawancara Dengan Orang Sekitar Informan

1. Seberapa sering pelaku bermain game online dalam sehari?
2. Pada waktu apa biasanya pelaku bermain game online?
3. Apakah sulit pelaku menghentikan permainan ketika sudah bermain?
4. Apakah Anda melihat perubahan emosi pelaku, seperti mudah marah atau berkata kasar?
5. Bagaimana kepedulian pelaku terhadap lingkungan sekitar menurut pengamatan Anda?
6. Bagaimana pola tidur dan pola makan pelaku?
7. Apakah sering pelaku tetap bermain game saat sedang makan atau berkumpul?
8. Apakah kebiasaan bermain game mempengaruhi ibadah atau tanggung jawab pelaku?

Menurut Anda, apa dampak paling nyata dari kebiasaan bermain game online tersebut?



LAMPIRAN II DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar Ling, Claude, dan Miya sedang bermain game
(foto ai generated)



Gambar Ling sedang bermain game di kaprodi ketika sedang kunjungan
(foto ai generated)

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar Gatot dan temannya saat Bermain game

(foto ai generated)



Gambar wawancara dengan Lancelot

(foto ai generated)

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



gambar wawancara dengan teman dekat Miya (Gord)

(foto ai generated)



Gambar informan ketika berkumpul setelah bermain game

(foto ai generated)

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar wawancara dengan Karina teman dekat Selena
(foto ai generated)



Gambar wawancara dengan Miya
(foto ai generated)

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar wawancara dengan Ling
(foto ai generated)

Gambar dalam wawancara ini adalah hasil dari dokumentasi langsung di lapangan namun gambar telah diubah ke dalam bentuk animasi menggunakan ai generated guna untuk menjaga kerahasiaan data informan, dan nama telah di samarkan juga demi menjaga privasi informan.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BIODATA PENULIS



Nama : Ali Ar-Rahman
 Tempat/Tgl. Lahir : Kota Lama, 05 Juni 2003
 Pekerjaan : Mahasiswa;
 Alamat Rumah : RT/RW 002/004, KM 5 SIDODADI, Desa Kota Lama , Kec. Kunto Darussalam, Kab. Rokan Hulu, Riau
 No. Telp/HP : 0812-6894-0495
 Email : aliarrahman563@gmail.com
 Nama Orang Tua
 Ayah : Dames
 Ibu : Erliawati

RIWAYAT PENDIDIKAN

TK	: TK Tunas Iqbal Kunto Darussalam	Lulus Tahun 2010
SD	: SDN 018 Kunto Darussalam	Lulus Tahun 2016
SLTP	: Ponpes Islamic Centre Al-Hidayah Kampar	Lulus Tahun 2019
SLTA	: Ponpes Islamic Centre Al-Hidayah Kampar	Lulus Tahun 2022
SI	: UIN SUSKA Riau	Sekarang

PENGALAMAN ORGANISASI

1	Kepala Bidang Kedisiplinan Siswa OSICA Kampar	Tahun 2017-2018
2	Anggota Remaja Masjid Al- Ikhlas Km5 Sidodadi	Tahun 2017-2019
3	Ketua Remaja Masjid Al-Ikhlas Km5 Sidodadi	Tahun 2019-2022
4	Ketua Pemuda Dusun Km5 Sidodadi	Tahun 2023-sekarang
5	Anggota Olahraga HMPS Studi Agama-Agama Usr	Tahun 2023-2025
6	Ketua Umum HMPS Studi Agama-Agama Usr	Tahun 2025-2026



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

2. Diarahng mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nomor : 4139/Un.04/F.III.3/PP.00.9/11/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Pengantar Riset

Pekanbaru, 11 November 2025

Kepada Yth.
MAHASISWA UIN SUSKA RIAU
di
Tempat

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dekan Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dengan ini mengajukan permohonan kiranya Saudara berkenan memberikan izin **Pelaksanaan Kegiatan Riset dan Pengumpulan Data Untuk Bahan Skripsi** kepada Mahasiswa:

Nama : ALI AR RAHMAN
NIM : 12230313331
Program Studi : STUDI AGAMA AGAMA / ALI AR RAHMAN
Alamat : PERUMAHAN NUGRAHA PERDANA LESTARI BLOK A JLN HR SUBRANTAS
Judul Penelitian : Kecanduan game online : studi kasus pada mahasiswa uin suska riau
Lokasi Penelitian : UIN SUSKA RIAU

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal 12 November 2025 sampai dengan 11 Mei 2026 Kepada pihak terkait dengan hormat kami harapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan riset/prariset dan pengumpulan data dimaksud.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasama Saudara kami mengucapkan terimakasih.

Wassalam,
a.n Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Pengembangan Lembaga



Drs. Iskandar Arnel, MA., Ph.D
NIP 196911301994031003





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

Nomor : 4479/Un.04/F.III.1/PP.00.9/12/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Pengantar Riset

Pekanbaru, 29 Desember 2025

Kepada Yth.
FAKULTAS USHULUDDIN UIN SUSKA RIAU
Tempat

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dekan Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dengan ini mengajukan permohonan kiranya Saudara berkenan memberikan izin **Pelaksanaan Kegiatan Riset dan Pengumpulan Data Untuk Bahan Skripsi** kepada Mahasiswa:

Nama : ALI AR RAHMAN
NIM : 12230313331
Program Studi : STUDI AGAMA AGAMA / ALI AR RAHMAN
Alamat : JLN HR SUBRANTAN PERUM NPL BLOK A
Judul Penelitian : KECANDUAN GAME ONLINE: STUDI KASUS PADA MAHASISWA
FAKULTAS USHULUDDIN UIN SUSKA RIAU
Lokasi Penelitian : FAKULTAS USHULUDDIN UIN SUSKA RIAU

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal 29 Desember 2025 sampai dengan 28 Juni 2026, Kepada pihak terkait dengan hormat kami harapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan riset/prariset dan pengumpulan data dimaksud.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasama Saudara kami mengucapkan terimakasih.

Wassalam,
a.n Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Pengembangan Lembaga



Drs. Iskandar Arnel, MA., Ph.D
NIP 196911301994031003

