

**Pengaruh *Game Mobile Legends: Bang Bang* terhadap Religiusitas  
Mahasiswa S1**

(Studi Komunitas Mobile Legends di Fakultas Ushuluddin UIN Sunan  
Kalijaga Yogyakarta)



Skripsi

**Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam**

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar**

**Sarjana Agama (S.Ag)**

**Disusun Oleh:**

**Dimas Bahrhun Anugrah**

**NIM. 17105010048**

**PROGRAM STUDI AQIDAH DAN FILSAFAT ISLAM**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2022**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512156 Fax. (0274) 512156 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1721/Un.02/DU/PP.00.9/10/2022

Tugas Akhir dengan judul : Pengaruh Game Mobile Legends : Bang Bang terhadap Religiusitas Mahasiswa S1 ( Studi Komunitas Mobile Legends di Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta )

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DIMAS BAHRUN ANUGRAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 17105010048  
Telah diujikan pada : Kamis, 22 September 2022  
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

 Ketua Sidang/Penguji I  
Rizal Al Hamid, M.Si.  
SIGNED  
Valid ID: 637454be84530

 Penguji II  
Novian Widiadharna, S.Fil., M.Hum.  
SIGNED  
Valid ID: 637af23ba54d5

 Penguji III  
Muhammad Fatkhan, S.Ag M.Hum.  
SIGNED  
Valid ID: 6369e859e6f31



 Yogyakarta, 22 September 2022  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.  
SIGNED  
Valid ID: 637828bd73b62

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dimas Bahrn Anugrah

NIM : 17105010048

Program Study : Aqidah dan Filsafat Islam / S1

Judul Skripsi : **"Pengaruh Gim *Mobile Legends* terhadap Religiusitas Mahasiswa S1 Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta"**.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa sripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Yogyakarta, Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan



Dimas Bahrn Anugrah

## SURAT KELAYAKAN SKRIPSI

### SURAT KELAYAKANSKRIPSI

Kepada  
**Yth Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam**  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Tempat

#### NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Lamp : -

Assalamualaikum. wr. wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya. Maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Dimas Bahrin Anugrah  
NIM : 17105010048  
Jurusan Prodi : Aqidah dan Filsafat Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Gim Mobile Legends terhadap Religiusitas Mahasiswa S1 Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Sudah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Jurusan Prodi Aqidah dan Filsafat Islam pada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Untuk itu, kami ucapkan terima kasih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 31 Agustus 2022

Pembimbing



Rizal Al Hamid, M.Si.

NIP 19861012 201903 1 007

## ABSTRAK

Oleh:

**Dimas Bahrhun Anugrah**

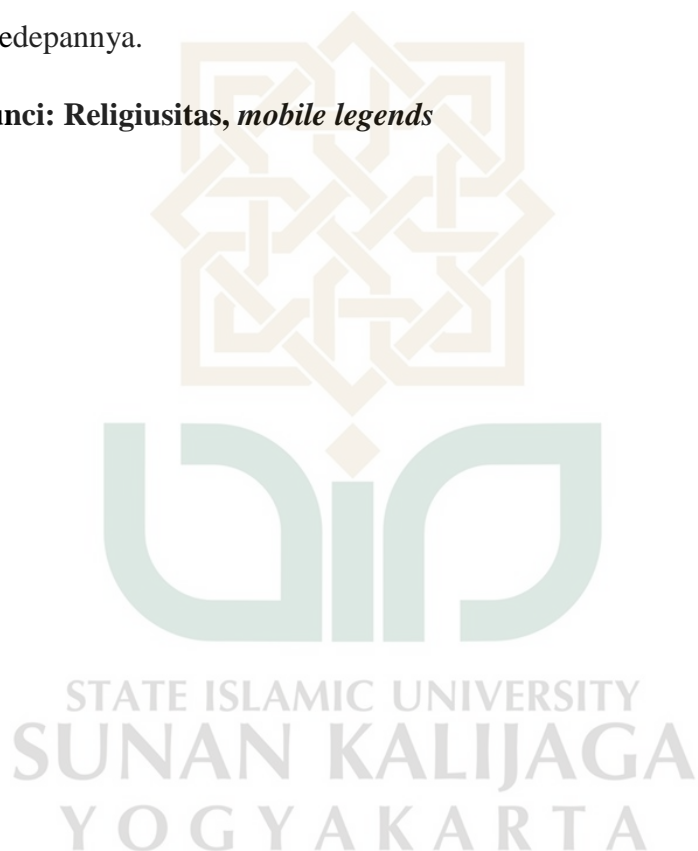
Skripsi ini meneliti tentang analisis terhadap pengaruh *game online* terhadap religiusitas mahasiswa dalam persepsi komunitas *mobile legends* di Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini ditulis karena banyaknya pemain *mobile legends* di Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga. Dengan banyaknya fenomena tersebut, akan memengaruhi beberapa perilaku *gamer* mahasiswa seperti dalam hal religiusitas. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti menemukan rumusan masalah, yaitu seberapa signifikan pengaruh *mobile legends* terhadap religiusitas dan analisis tasawuf mengenai fenomena tersebut.

Penelitian ini memakai metode penelitian kuantitatif dan sumber data berasal dari kuisioner yang diisi oleh responden dan beberapa literatur. Untuk menjelaskan permasalahan dalam rumusan masalah, peneliti menggunakan teori tingkatan dalam tasawuf akhlaki yaitu *takhalli*, *tahalli*, dan *tajalli*. Teori tersebut berbicara mengenai perilaku muslim baik dalam hal sosial maupun ibadah. Setiap keburukan yang ditimbulkan oleh segala hal dapat diredam dalam proses *takhalli* lalu akan diganti dengan perilaku-perilaku mulia dimana pengisiannya dilakukan dalam proses *tahalli*. Sementara untuk mencapai tingkatan *tajalli* sendiri masih harus melalui proses yang sulit dan harus konsisten dalam menjalankan perbuatan-perbuatan mulia.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa pengaruh *mobile legends* terhadap religiusitas cukup signifikan, dilihat dari pertanyaan penelitian yang berisi mengenai dampak negatif yang

ditimbulkan. Perilaku negatif tersebut termasuk kedalam akhlak yang buruk, dimana hal tersebut harus dihilangkan. Melalui proses *takhalli* akan dijauhkan dari berbagai perilaku negatif melalui amalan-amalan yang telah ditentukan. Lalu dengan bertahalli mahasiswa akan berperilaku lebih baik dan akan membawa dampak yang positif ketika bermain *mobile legends*. Dengan hal tersebut akan menciptakan komunitas *mobile legends* yang positif kedepannya.

**Kata kunci:** Religiusitas, *mobile legends*



## MOTO

به خودت ایمان داشته باش

“Percaya pada dirimu sendiri”

Let's embark on a journey, for I am the breeze. We will meet again, no matter how far along the road. Life has just begun, and maybe the whole world can be my home.

(Kaedehara Kazuha)

You don't want to talk to me -- No problem. So talk to your friend here.

(Jason Peter Todd)

When the war of the beasts brings about the worlds end, the goddess descends from the sky... her gift everlasting.

(Genesis Rhapsodos)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**KARYA INI DIPERSEMBAHKAN KEPADA**

Bapak dan Ibuku yang selalu menyayangi dan mendoakanku

Untuk adikku, kakakku, dan seluruh anggota keluarga yang saya sayangi

Untuk semua teman-temanku yang selalu memberikan support

Untuk Nur Azizah yang selalu memberikan semangat dan dukungan

Kemudian

Kepada Almamaterku:

Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur terhadap kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Religiusitas Para *Gamers Mobile Legends* di Fakultas Ushuluddin”. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa memberikan kecerahan dari zaman jahiliah sampai nanti di hari akhir.

Dalam menyusun skripsi ini sepenuhnya tidak dilakukan sendiri, melainkan dibantu dengan adanya masukan maupun kritik dan saran yang membangun. Dengan adanya bimbingan dan berbagai motivasi dari berbagai pihak, skripsi ini bisa diselesaikan. Oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak berikut:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Dr. Inayah Rohmaniya S.Ag., M. Hum., M.A.
3. Ketua Program Studi Aqidah dan Filasafat Islam Muh Fatkhan, S.Ag., M.Hum.
4. Dosen Pembimbing Akademik Dr Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.
5. Dosen Pembimbing Skripsi Rizal Al Hamid, M.Si.
6. Seluruh dosen Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam yang telah ihlas dan bersabar dalam memberikan ilmu kepada peserta didiknya, semoga selalu diberkahi Tuhan Yang Maha Esa.
7. Staf TU Prodi Aqidah dan Filsafat Islam, staf Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, dan staf UIN Sunan Kalijaga, terima kasih atas bantuannya.

8. Keluarga besar penulis, Bapak Sudiryo, Ibu Wati, (alm) Windi Nurmala, M Bintang Romadhon, dan seluruh anggota besar keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan.
9. Sahabatku Kumaira Madara, teman-teman asrama al-Faraby, teman-teman KKN Papringan, anggota PS UIN Suka dan seluruh keluarga UKM Olahraga, terima kasih telah memberi kebahagiaan dan mewarnai hidup saya.
10. Teman-teman seperjuangan di prodi Aqidah dan Filsafat Islam angkatan 2017 maupun yang pernah berada satu kelas dengan saya.
11. Teman mabar *game mobile legends: bang-bang*, terkhusus untuk tim Faraone dan Grifindor yang pernah bersedia menampung saya sebagai *roamer*. Terima kasih telah membeikan motivasi bagi hidup saya.
12. Nur Azizah yang selalu memberi semangat dan dukungan moral.
13. Kepada musisi yang karyanya menemani saya ketika skripsi Paramore, PANIC! At The Disco, My Chemical Romance, 5SOS, Vierratale, Taylor Swift, Bruno Mars, Ariana Grande, Raisa Anggiani, dan masih banyak lagi. Tak lupa penghormatan sang penulis untuk Freddie Mercury, Chester Bennington, Kurt Cobain, dan Dolores O'Riordan. Terima kasih telah memberi semangat tambahan dengan karya-karyanya.

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan dan Kegunaan.....	8
D. Kajian Pustaka .....	10
E. Kerangka Teori .....	14
F. Hipotesis.....	19
G. Metodologi Penelitian.....	20
H. Definisi Konseptual.....	21
I. Definisi Operasional .....	30
J. Populasi dan Sempel .....	31
K. Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data.....	32
L. Teknik Analisis Data.....	34
M. Sistematika Pembahasan .....	39
<b>BAB II GAMBARAN UMUM.....</b>	<b>41</b>
A. Mobile Legends .....	41
1. Penjelasan Singkat <i>Game Mobile Legends</i> .....	41
2. Hero dalam Mobile Legends .....	42
3. Mode Dalam Mobile Legends .....	44
4. Mekanik dalam Mobile Legends .....	45

5.    Role Mobile Legend .....	47
B.    Profil Singkat Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Suka.....	49
1.    Sejarah Singkat FUPI.....	49
2.    Visi dan Misi .....	50
3.    Komunitas Mobile Legends dari Mahasiswa FUPI .....	52
<b>BAB III TEORI .....</b>	<b>57</b>
A.    Akhlak.....	57
1.    Pengertian.....	57
2.    Akhlak Terpuji .....	59
3.    Akhlak Tercela.....	61
B.    Tasawuf .....	62
1.    Pengertian Tasawuf Secara Bahasa .....	62
2.    Pengertian Tasawuf Secara Istilah .....	63
C.    Akhlak Tasawuf.....	64
1.    Pengertian.....	64
2. <i>Takhali, Tahali, dan Tajali</i> .....	66
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>71</b>
A.    Deskripsi Karakteristik Responden.....	71
B.    Deskripsi Variabel Penelitian.....	72
C.    Analisis Data .....	78
D.    Pembahasan.....	89
E.    Analisis Tasawuf .....	90
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>95</b>
A.    Kesimpulan .....	95
B.    Saran.....	97
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>99</b>

A.	Kuesioner Penelitian .....	99
B.	Daftar Pustaka .....	121



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Game* merupakan aktivitas dimana pemain mencoba mencapai tujuan dari permainan tersebut dengan aksi yang sesuai dengan peraturan dalam *game* tersebut.<sup>1</sup> *Game* diciptakan sebagai sarana hiburan berbentuk multimedia, dirancang sememikat mungkin supaya pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga tumbuh kepuasan batin. Bermain *game* selain sebagai hiburan bisa juga sebagai sarana pembelajaran. Pada awalnya *game* sebagian besar hanya dimainkan oleh kalangan anak-anak, akan tetapi pada zaman modern ini *game* juga dimainkan oleh kalangan remaja hingga dewasa. Perkembangan zaman ini juga berpengaruh pada jenis *game* yang dimainkan.

Sarana dalam bermain *game* sangat beragam, mulai dari *PlayStation*, *Nintendo*, *Xbox*, *PC Game*, hingga kini yang dimainkan menggunakan *smartphone* maupun komputer tablet.<sup>2</sup> Di Indonesia *game* yang banyak digandrungi adalah *game online* yang dimainkan menggunakan *smartphone*. Dalam *game online*

---

<sup>1</sup> Nugroho Agus H, Hendro Setiadi, dan Setiawan, "Transformasi Linear dalam *Game* Animasi untuk Pembelajaran Persamaan Kurva", *Jurnal Informatika*, Vol. 6 No. 1 (April 2010), hlm. 2.

<sup>2</sup> Muhammad Shalih Al-Munajjad, *Bahaya Game*, Putri Aria Miranda, (Solo: Aqwam, 2016), hlm. vii.

memungkinkan setiap pemainnya untuk saling berkomunikasi dan pemain bisa melawan pemain lainnya.

Maraknya *game online* pada zaman sekarang menyangkut setiap kalangan masyarakat dari berbagai usia. Niat awal bermain hanya sebagai teman dalam mengisi waktu luang maupun sebagai hiburan semata bagi penikmatnya. Seiring berkembangnya teknologi *game online* juga mengalami perkembangan yang signifikan. Bukan hanya sebagai hiburan semata, kehadirannya kini bisa dijadikan sebagai sebuah komunitas, ekonomi (jual beli), bahkan pekerjaan.

Kemudahan dalam akses merupakan salah satu faktor utama kenapa *game online* ini bisa dimainkan kapan dan dimanapun kita berada selagi masih terhubung dengan koneksi internet. Hal tersebut menyebabkan kecanduan pada pemainnya sampai perasaan tidak tenang apabila tidak memainkan *game online*, selain itu juga timbulnya perilaku agresif dan juga sikap cuek terhadap kegiatan lainnya.

Kecanduan *game online* akan berdampak pada kegiatan interaksi sosial bagi pemainnya dikarenakan lebih sering menghabiskan waktu di dunia virtual. Secara umum dampak yang dihadirkan oleh kecanduan *game online* adalah tempramen yang terkadang meluap-luap, merasakan kegelisahan apabila tidak bisa menyelesaikan permainan, dan lebih memilih untuk berdiam diri

di rumah untuk bermain *game*.<sup>3</sup> Selain tidak baik secara sosial, bermain *game* secara berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan anggota tubuh seperti mata akan lelah apabila harus menatap layar secara terus menerus.

Menurut pakar *game* dari Nowingham Trent University bernama Mark Griffiths, dalam penelitiannya mengatakan bahwa mayoritas anak dalam usia awal belasan tahun setiap harinya memainkan *game*. Persentase anak yang bermain *game* dengan rata-rata bermain 30 jam per minggu menyentuh angka 7%. Dampak jangka panjang yang dihasilkan akan berpengaruh pada intelektual, kesehatan, dan interaksi sosial.<sup>4</sup> Dampak negatif yang dihasilkan akan beresiko menjadi candu yang sulit dihilangkan. Selain sebagai sebuah candu, psikologis remaja akan terganggu karena kurangnya interaksi secara langsung antar sesama. Apalagi masa remaja merupakan periode untuk menemukan jati diri mereka. Bisa dikatakan masa-masa remaja disini berumur kisaran 11 sampai 21 tahun, maka bagi mahasiswa tingkat awal pada umumnya masih bisa dikatakan sebagai remaja.

Bermain *game online* wajar bagi kalangan mahasiswa. Hal ini dilakukan sebagai penghilang rasa kebosanan. Selain itu ada

---

<sup>3</sup> Indah Damayanthie, "Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa AKAMIGAS Balogan", *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, 4, 1 Januari 2020, hlm. 14.

<sup>4</sup> Ridwan Syahrani, "Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, 1 Juni 2015, hlm. 85.



beberapa yang melakukannya karena memang sudah kebiasaan sehari-hari, karena memang *game online* memiliki level atau tingkat kesulitan yang berbeda sehingga para pemain tidak cepat merasa jenuh. Hal tersebut lah yang menjadikan pemicu dari kecanduan *game online* itu sendiri. Pengaruh dari kecanduan sendiri salah satunya ialah melalikan kegiatan sehari-hari seperti kuliah, tugas, maupun kewajiban kita sendiri sebagai seorang umat misalnya sholat lima waktu.

*Game online* sendiri memiliki banyak jenis yang bisa dimainkan dalam berbagai platform seperti komputer, *smartphone*, maupun dalam *PlayStation*. Di Indonesia *game online mobile* (*smartphone*) lebih banyak digemari, ditandai dengan maraknya perlombaan maupun konten tentang *game online mobile* yang bisa disaksikan dalam kanal *YouTube*. *Game online mobile* yang banyak diunduh di Indonesia diantaranya *Mobile Legends: Bang Bang*. *Game* ini rilis resmi pada Juli tahun 2016 oleh Moonton. Moonton sendiri merupakan perusahaan pengembang *game* yang berbasis di Cina. Selain *game MLBB*, masih ada *game* yang dikembangkan oleh Moonton seperti *Mobile Legends Adventure*, *Fantasy Marge Zoo*, serta *Watcher of Realms*.

*MLBB* hingga sekarang masih banyak digandrungi oleh berbagai kalangan di Indonesia. Hal yang membuat menarik dari *game* ini adalah pilihan hero yang banyak dan keunikannya masing-masing. Dalam memainkan *game* ini kita bisa melakukannya bersama teman kita untuk saling membantu untuk

meraih kemenangan. Istilah untuk bermain bersama disini disebut main bareng atau mabar, biasanya mahasiswa melakukannya di warkop maupun di kost. Terkadang diadakan perlombaan yang diadakan di fakultas maupun di luar kampus. Dalam mengikuti perlombaan kita diwajibkan memiliki tim sendiri yang berisikan lima orang plus cadangan, pemenang perlombaan biasanya akan mendapatkan hadiah berupa uang tunai maupun *diamond* yang bisa digunakan untuk membeli item seperti *skin*, *starlight member*, *draw event*, dan lain-lain. *MLBB* sendiri termasuk kedalam *game* dengan kategori *MOBA (Multiplayer Online Battle Area)* yang memiliki kesamaan dengan *game PC* yaitu *DOTA*. *Multiplayer game* merupakan *game* yang dapat dimainkan dengan dua orang maupun lebih secara daring. Setiap pemain sendiri akan ditempatkan pada dunia virtual dimana kita bersama tim kita akan dihadapkan oleh musuh dan harus memiliki strategi untuk memenangkan permainan.

Termasuk yang terjadi di fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga beberapa mahasiswanya memainkan *game online*. Dimana fenomena tersebutlah yang mendorong peneliti menelus tentang permasalahan yang terjadi di lapangan. Bagaimana tentang tanggapan mereka mengenai *game online* dan seperti apa dampak yang ditimbulkan. Tentu saja sebagai seorang mahasiswa UIN Sunan Kalijaga haruslah memiliki sesuatu yang lebih pada hal keagamaan, karena mereka setiap mata kuliah telah diajarkan pelajaran mengenai keagamaan lebih mendalam. Fenomena

tersebut yang mendorong penelitian ini ditulis. Selain hal itu mengapa penulis meneliti tentang *game online* karena merupakan salah satu pemain atau bisa disebut *gamers* dari *game Mobile Legend*. Dalam memainkan *game* ini dilakukan secara bersama dengan teman sekelas maupun teman dalam *game* dan ada yang memainkan dengan bermain sendiri dengan tim yang dipilkan oleh pihak *game*, istilahnya adalah *solo ranked*.

Bermain *game* sbenarnya sah-sah saja apabila dimainkan dengan porsi yang cukup, sehingga bisa membagi waktu dimana kita harus melakukan kewajiban dalam agama maupun perkuliahan dan kapan waktu untuk menghibur diri dari penatnya kegiatan sebagai mahasiswa. Menjadi masalah ketika seorang *gamers* mengalami kecanduan sampai menjadikan *game online* itu sebagai prioritas utama tanpa ada tujuan tertentu. Apabila dengan memainkan *game online* agar bisa masuk dalam ranah kompetitif hal tersebut lumrah, akan tetapi sebagai mahasiswa tentunya harus tau mana yang harus diprioritaskan. Terlebih lagi bagi seorang mahasiswa yang bermain *game* hanya untuk hiburan semata maka akan mengkhawatirkan apabila sudah sampai pada titik kecanduan.

Dengan maraknya *game online* ini menimbulkan dampak pada kegiatan perkuliahan maupun kegiatan keberagamaan atau religiusitas para mahasiswa. Dengan kata lain, adanya fenomena ini akan berpengaruh pada religiusitas para mahasiswa tersebut. Berbicara mengenai religiusitas maka kita akan dihadapkan dengan agama. Religiusitas merupakan sikap keberagamaan yang

ditunjukkan melalui ketaatan beribadah, keyakinan, pengalaman, dan pengetahuan tentang agama yang dipeluk.<sup>5</sup> Dalam Islam tentu saja banyak praktik yang dilakukan, terlebih untuk para mahasiswa karena mereka lebih mempelajari dengan mendalam tentang keagamaan itu sendiri. Religiusitas sendiri dapat dipahami sebagai suatu hubungan antara hamba dengan Tuhannya yang terealisasi dalam kesehariannya baik sikap maupun budi pekerti. Sebenarnya mengenai pemahaman tentang religiusitas sendiri terdapat banyak pendapat. Dalam religiusitas sendiri mengandung beberapa aspek yaitu tentang Tuhan, manusia, serta tindakan yang berhubungan dengan keduanya.

Religiusitas sendiri berkaitan dengan kesadaran beragama. Kesadaran beragama adalah meyakini akan kebenaran ajaran agama secara sadar dan menjalankan keseharian sesuai dengan norma yang berlaku, serta mengaplikasikan dalam bentuk ibadah.<sup>6</sup> Dengan kata lain kesadaran beragama sendiri merupakan suatu perilaku yang harus dilakukan sebagai seorang yang beragama atas landasan keyakinan dan norma agama yang berlaku. Sebagai seorang mahasiswa sendiri kesadaran beragama sangatlah dibutuhkan sebagai sebuah bukti nyata terhadap apa yang telah

---

<sup>5</sup> Djamaludin Ancok dan Fuad Anshori, Psikologi Islam: Solusi Islam atas Problem-Problem Psikologi (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2005), hlm. 71.

<sup>6</sup> Hasyim Hasanah, "Peran Strategis Aktivistis Perempuan Nurul Jannah Al Firdaus Dalam Membentuk Kesadaran Beragama Perempuan Miskin Kota", Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan, Vol. 7, No. 2, Desember 2003, hlm. 275.

diyakini dan alangkah baiknya dijalankan dengan penuh kesadaran serta keikhlasan.

Dengan adanya fenomena religiusitas seperti yang telah dipaparkan dalam paragraf sebelumnya, peneliti akan menganalisis menggunakan kacamata tasawuf. Dalam perspektif manusia sebagai makhluk yang berusaha, tasawuf dimaknai sebagai usaha memperbaiki diri melalui akhlak yang bersumber dari syariat agama Islam sebagai sarana pendekatan kepada Allah SWT.<sup>7</sup> Dari pengertian tersebut bahwa hubungan antara religiusitas dengan tasawuf, bahwa keduanya berbicara mengenai hubungan seorang hamba dengan Tuhannya. Dengan menggunakan tasawuf sebagai analisis, maka dapat diketahui poin penting dibalik adanya fenomena religiusitas tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan keresahan yang dirasakan oleh peneliti, maka dari penelitian ini akan menjawab permasalahan sebagai berikut:

1. Mengapa *game online* berdampak pada religiusitas mahasiswa?
2. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap religiusitas dalam pandangan tasawuf?

## **C. Tujuan dan Kegunaan**

### **1. Tujuan**

---

<sup>7</sup> A Bachrun Rif'i dan H Hasan Mud'is, *Filsafat Tasawuf*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 28.

Memberikan analisa dalam perspektif tasawuf mengenai fenomena pengaruh *game online* dalam hal religiusitas bagi mahasiswa. Dengan adanya penelitian ini diharapkan untuk menjadi sebuah pembelajaran dari berbagai kalangan khususnya mahasiswa. Selain itu, dengan adanya penelitian ini bisa mengetahui keadaan yang terjadi saat penelitian ini ditulis.

## **2. Kegunaan**

### **a. Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dijadikan sebagai tambahan wawasan karena ini merupakan pembahasan yang kurang menjadi perhatian. Selain itu penelitian ini juga sebagai wawasan ilmiah di bidang akidah Islam, karena dalam penelitian ini akan menjelaskan analisis dari hubungan antara *game online* dengan mahasiswa.

### **b. Praktis**

Kegunaan penelitian ini untuk peneliti sendiri adalah untuk menjawab keresahan yang dialami, dengan memahami fenomena religiusitas dalam sudut pandang tasawuf. *Game online* sendiri pada zaman sekarang banyak digandrungi bahkan untuk kalangan mahasiswa. Untuk memahami seperti apa keadaan yang terjadi di lapangan maka penelitian ini diperlukan.

Bagi keagamaan sendiri, karena pada penelitian ini menyinggung mengenai akidah maka perlu diketahui bagaimana agama menyikapi fenomena ini. Karena dalam agama ini akidah sangatlah penting, karena berhubungan dengan keimanan

seseorang. Dengan adanya penelitian ini diharapkan adanya sebuah titik temu mengenai permasalahan ini supaya tidak menjadi hal yang samar.

Sedangkan kegunaan bagi masyarakat sendiri, supaya bisa dijadikan sebagai salah satu referensi apabila ada permasalahan yang sama. Karena *game online* sendiri telah menjamah berbagai kalangan terlebih pada kalangan remaja bahkan anak-anak.

#### **D. Kajian Pustaka**

Penelitian mengenai *game online* sebenarnya telah banyak dibahas melalui tulisan-tulisan seperti jurnal maupun skripsi. Namun, sejauh yang diketahui pembaca tulisan mengenai *game online* mayoritas hanya membahas mengenai dampak dari *game online* secara umum. Subjek dari kebanyakan tulisan mengenai *game online* adalah remaja dan anak-anak, masih sedikit yang berkaitan dengan mahasiswa. Selain itu, belum ada yang membahas pengaruh *game online* terhadap religiusitas pada mahasiswa. Kebanyakan tulisan hanya mengenai dampak sosial yang ditimbulkan. Dengan demikian, berikut merupakan beberapa contoh literatur yang berkaitan dengan pembahasan pengaruh *game online* terhadap religiusitas mahasiswa.

*Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Pengaruh Game online Terhadap Mahasiswa di*



*Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo*<sup>8</sup> skripsi karya Arwinda dari IAIN Palopo. Tulisan ini membahas tentang seberapa besar pengaruh yang dihasilkan dari teknik konseling behavior dalam mengenai pengaruh *game online*. Hal tersebut didasari oleh perubahan sikap dan perilaku yang disebabkan oleh *game online* yang ditandai dengan banyaknya pengaruh yang dihasilkan yang tidak sesuai dengan norma agama.

*Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*<sup>9</sup> jurnal oleh Ridwan Syahrani. Berbicara tentang dampak yang ditimbulkan dari keanduan *game online* pada remaja yang meliputi faktor-faktor penyebab kecanduan, keadaan psikologis dan dampak-dampak yang ditimbulkan oleh *game online*. Dengan tulisan ini bisa memahami sedikit dampak dari *game online* maupun itu dampak secara umum, belum mengarah khusus ke religiusitas.

*Dampak Game online Monile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa*<sup>10</sup> jurnal oleh Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, dan Rehia K. Isabela Barus. Tulisan ini membahas tentang bagaimana dampak dari *game online* melalui teori

---

<sup>8</sup> Arwinda, "Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral Dalam Mebgatasi Pengaruh Game Online Terhadap Santri di Pesantren Meodern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo", Skripsi Fakultas Ushuluddi Adab dan Dakwah IAIN Palopo, 2020.

<sup>9</sup> Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, 1 Juni 2015, hlm 84-92.

<sup>10</sup> Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, dan Rehia K. Isabela Barus, "Dampak Game Online Monile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa", *Prespektif*, 7, 1 Juni 2019, hlm. 6-12.



komunikasi, *new media*, dan dampak positif dan negatif *game online*.

*Game online dan Dampak Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Sibereh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar*<sup>11</sup> skripsi oleh Ikramullah. Tulisan ini mengenai faktor-faktor yang ditimbulkan serta dampak bagi prestasi mahasiswa yang bermain bahkan kecanduan *game online*.

*Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokarasinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Yogyakarta*<sup>12</sup> jurnal oleh Drajat Edy Kurniawan. Jurnal ini membahas tentang pengaruh terlalu sering bermain *game online* terhadap perilaku prokastinasi akademik pada mahasiswa, dengan tujuan mengurangi kecenderungan bermain *game online*.

*Dampak Game online Terhadap Religiusitas Santri pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pesantren Al-Ittihad DDI Soni Kec Dampal Selatan Kab Toli-Toli Sulawesi Tengah)*<sup>13</sup> Skripsi oleh

---

<sup>11</sup>Ikramullah, "Game Online dan Dampak Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Sibereh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar", Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry, 2020.

<sup>12</sup>Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokarasinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Yogyakarta", *Jurnal Konseling GOSJIGANG*, 3, 1 Januari-Juni 2017, hlm. 97-103.

<sup>13</sup> Akmaludin, "Dampak Game Online Terhadap Religiusitas Santri pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pesantren Al-Ittihad DDI Soni Kec Dampal Selatan Kab Toli-Toli Sulawesi Tengah)", Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, 2021.

Akmaluddin. Memiliki tema yang hampir sama dengan skripsi yang akan saya tulis, namu ada perbedaan objek. Skripsi ini menggunakan santri di Pesantren Al-Ittihad DDI Soni Kecamatan Dempal sebagai objeknya, selain hal tersebut penelitian ini dilakukan saat *covid-19* sedang marak-maraknya.

*Dampak Bermain Game online terhadap Keberagamaan Santri Remaja di Pondok Pesantren Sirojul Mukhlasin Payaman 02 Magelang*<sup>14</sup> Skripsi oleh Moh Ishak. Penelitian ini mengenai pengaruh yang ditimbulkan dari *game online* terhadap religiusitas para santri di Pondok Pesantren Sirojul Mukhlasin. Skripsi seperti ini sangat berguna sebagai referensi bagi penelitian yang akan saya lakukan, walaupun objeknya berbeda.

*Pengaruh Game online Mobile Legends: Bang Bang pada Perilaku Sosial Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*<sup>15</sup> Skripsi oleh Abdul Thoyib. Skripsi ini menulis tentang fenomena perubahan perilaku sosial pada mahasiswa *gamers* di FUPI UIN Sunan Kalijaga. Perilaku sosial sendiri merupakan aktivitas manusia yang mempunyai bentangan yang sangat luas. Adapun beberapa faktor

---

<sup>14</sup> Moh Ishak, “Dampak Bermain Game Online terhadap Keberagamaan Santri Remaja di Pondok Pesantren Sirojul Mukhlasin Payaman 02 Magelang”, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, 2021.

<sup>15</sup> Abdul Thoyib,” Pengaruh Game Online Mobile Legends: Bang Bang pada Perilaku Sosial Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga”, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, 2019.

pembentuk perilaku sosial antara lain: Perilaku dan karakteristik orang lain, Proses kognitif (ingatan dan pikiran), Faktor lingkungan, serta Latar budaya. Perilaku sosial sendiri terdiri atas beberapa jenis dan bentuk yang dapat dilihat melalui sifat-sifat maupun pola respon antar pribadi.

*Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Negeri Klaten Dimasa Pandemi Covid 19*<sup>16</sup> Skripsi oleh Fityan Maulid Al Muhammadiyah yang berisikan pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini ditulis karena meningkatnya aktifitas bermain *game online* karena wabah covid 19. Di masa wabah covid 19 banyak sekolah yang meliburkan kegiatan belajar mengajar karena menghindari penyebaran yang lebih luas. Oleh karena itu, untuk mengisi kekosongan kegiatan, para siswa menjadikan *game online* sebagai pelampiasan. Akibatnya, berpengaruh pada minat belajar dari siswa itu sendiri. Hal tersebut diakibatkan karena kecanduan bermain *game online* tersebut. Karena penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, maka bisa menjadi patokan dalam mengerjakan skripsi ini.

#### **E. Kerangka Teori**

Berlandaskan pada latar belakang, penelitian ini menggunakan teori tasawuf akhlaki. Tasawuf akhlaki merupakan sebuah frase yang apabila dipisahkan menjadi kata tasawuf dan

---

<sup>16</sup> Fityan Maulid Al Muhammadiyah, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Negeri Klaten Dimasa Pandemi Covid 19”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, 2021.

kata akhlak. Tasawuf akhlaki secara etimologis berarti pembersihan perilaku yang kontesknnya adalah perbuatan manusia itu sendiri. Makna tersendiri dari tasawuf falsafi ialah penjagaan akhlak maupun norma dalam masyarakat.<sup>17</sup> Penerapan tasawuf akhlaki sendiri melalui perbuatan manusia dalam keseharian. Dalam tasawuf akhlaki sendiri terdapat sistem yang dilakukan untuk penyucian jiwa yang bertujuan untuk membentuk individu bernorma agama dan berakhlak mulia. Sitem ini terbagi atas tiga tingkatan yang bernama *takhali*, *tahalli*, dan *tajalli*.<sup>18</sup>

### 1. *Takhali*

Takhali meupakan pembersihan terhadap segala pebuatan buruk, baik itu secara lahiriah maupun batiniah.<sup>19</sup> Pembersihan ini bertujuan agar mendekati diri kepada Allah SWT karena perbuatan buruk menjadi penghalang tujuan tersebut. Perbuatan buruk harus dilenyapkan layaknya najis yang menempel pada badan manusia, karena hal itu menjadi penghalang untuk melakukan ibadah. Cara untuk mendekati diri pada Allah SWT diantaranya dengan melakukan kebaikan menggunakan anggota badan kita, seperti:

---

<sup>17</sup> Rosihon Anwar, *Akhlak Tasawuf*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 230.

<sup>18</sup>A Bachrun Rif'i dan H Hasan Mud'is, *Filsafat Tasawuf*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 116.

<sup>19</sup>A Bachrun Rif'i dan H Hasan Mud'is, *Filsafat Tasawuf*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 116.

- Mata dipakai untuk melihat kekayaan alam dengan rasa sukur dan sebagai bukti keberadaan Allah SWT.
- Telinga digunakan untuk mendengarkan segala kebaikan, baik berupa nasihat, sholawat, khultum keagamaan yang bermanfaat untuk pengetahuan agama
- Mulut dipakai untuk melantunkan ayat-ayat Al-Quran, berdzikir, maupun bertutur kata sesuai dengan norma.
- Tangan digunakan untuk kebaikan seperti tolong menolong dalam lingkungan masyarakat.
- Kaki dipakai berjalan untuk melaksanakan ibadah maupun mencari nafkah yang halal bagi keluarga.
- Kemaluan berguna sebagai perantara membuat keturunan melalui pernikahan dan perut diisi dengan makanan maupun minuman yang halal dan tayyiban.<sup>20</sup>

Selain pengendalian yang dilakukan oleh anggota badan, nafsu juga perlu dikendalikan. Nafsu sendiri tidak harus dilenyapkan dalam diri seseorang karena menurut Al-Ghazali hal itu masih dibutuhkan manusia dalam memotivasi dalam mempertahankan hidup, melindungi keluarga, membela orang dekat, dan lain sebagainya.<sup>21</sup> Sesudah menjalani pembersihan melalui *takhali*, tingkatan berikutnya adalah melalui tahap *tahali*.

---

<sup>20</sup> Mustafa Zahri, *Kunci Memahami Ilmu Tasawuf*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1995), hlm. 77.

<sup>21</sup> A Bachrun Rif'i dan H Hasan Mud'is, *Filsafat Tasawuf*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 117.

## **2. Tahali**

*Tahalli* merupakan pengisian diri menggunakan akhlak terpuji setelah sebelumnya berada pada tahap pengkosongan terhadap segala perbuatan tercela. *Tahali* dapat dikatakan sebagai hiasan diri berupa segala amalan-amalam baik dengan membiasakan setiap langkahnya diiringi dengan ketentuan agama.<sup>22</sup> Dengan pengisian terhadap akhlak-akhlak mulia maka terciptalah keromantisan seorang hamba dengan Tuhannya, karena dengan berakhlak mulia bisa mengantarkan pada ketentraman baik dalam ibadah maupun keseharian.

Langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam pengisian diri dengan sifat ketuhanan dan perbuatan mulia, diantaranya sifat pengesaan terhadap Tuhan dengan mutlak, selalu kembali pada jalan yang benar, tidak mengedepankan nafsu duniawi, mencintai Sang Pencipta, berhati-hati dan menjauhkan diri terhadap barang yang haram dan masih kabur hukumnya (*syubhat*), sabar dalam menjalani kenyataan, hasrat untuk selalu memerlukan Tuhan, bersyukur dengan segala nikmat yang telah dicurahkan, tidak mengeluh dan menerima apa yang terjadi, ikhlas terhadap segala pemberian dari Tuhan, dan sebagainya.

## **3. Tajalli**

---

<sup>22</sup> Samsul Munir Amin, Ilmu Tasawuf, (Jakarta: Amzah, 2000), hlm. 213-214.

Setelah melalui tingkatan pembebasan (*takhalli*) dan pengisian (*tahalli*), maka menuju tahap yang terakhir. *Tajalli* merupakan keadaan dimana seseorang yang hatinya terbebas dari tabir berupa sifat-sifat kemanusiaan sehingga memperoleh *nur ghaib*. Penggapaian *tajjali* sendiri dilakukan dengan dekatan rasa menggunakan *al-qalb*. Penggunaan *al-qalb* sendiri dirasa paling efektif jika dibandingkan dengan menggunakan akal karena bisa digunakan untuk menegetahui adanya Tuhan. Manakala Tuhan telah menembus *qalb* dengan Nur-Nya, akan terlimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada orang tersebut.<sup>23</sup>

Ketika seseorang sudah mencapai tahapan *tajalli*, maka dia akan mendapat *kema'rifatan*. *Ma'rifat* sendiri merupakan keadaan dimana seseorang telah menangkap rahasia-rahasia serta prinsip ketuhanan.<sup>24</sup> Dalam *ma'rifat* sendiri terdapat tahapan-tahapan, menurut Al-Muhasibi tahapan tersebut dibagi menjadi empat bagian.<sup>25</sup>

1. Tahapan pertama adalah ketaatan sebagai wujud kecintaan manusia terhadap Allah SWT. Wujud kecintaan paling nyata adalah ketaatan kepada Allah SWT, disamping dari

---

<sup>23</sup> Amin Syukur dan Masyharuddin, *Intelektualisme Tasawuf Studi Intelektualisme Tasawuf Al-Ghazalli*, (Semarang: Lembkota, 2002), hlm. 49.

<sup>24</sup> Amin Syukur dan Masyharuddin, *Intelektualisme Tasawuf Studi Intelektualisme Tasawuf Al-Ghazalli*, (Semarang: Lembkota, 2002), hlm. 49.

<sup>25</sup> Rosihon Anwar, *Akhlak Tasawuf*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 235.



ungkapan-ungkapan rasa cinta terhadap Sang Kuasa. Dengan pangamalan-pengamalan yang dilakukan, menunjukkan implementasi dari ketulusan cintanya.

2. Tahapan selanjutnya adalah hati yang selalu disinari oleh aktivitas pengamalan dari setiap anggota tubuh.
3. Setelah melalui dua tahap sebelumnya, Allah akan menyibak tabir yang menghalangi khazanah keilmuan dan hal ghaib. Dengan tersingkapnya tabir ini akan membuka pengetahuan ghaib yang selama ini menjadi rahasia ilahi.
4. Tahap terakhir adalah *fana'* (hilangnya kemaksiatan lahir batin) yang menimbulkan *baqa'* (permanennya akhlak-akhlak terpuji).<sup>26</sup>

Selain *kema'rifatan*, dalam tahapan ini akan mendapatkan *nur ilahi* yang didapatkan ketika telah mengendalikan hawa nafsu, pemusnahan sifat tercela yang mengajak pada kebatilan, dan hilangnya hasrat terhadap keduniawiaan yang melalaikan. Segala usaha tersebut dilakukan untuk menyingkirkan rintangan yang menghalangi *qalb* untuk *berma'rifat* kepada-Nya.

#### **F. Hipotesis**

Hipotesis merupakan hasil dari sebuah permasalahan dan mendapatkan validasi setelah dilakukan pengujian berdasarkan pengalaman. Hipotesis dibagi atas dua bagian, hipotesis nol yang

---

<sup>26</sup> Mustafa Zahri, *Kunci Memahami Ilmu Tasawuf*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1995), hlm.234.



berlambang  $H_0$  dan hipotesis kerja dengan lambang  $H_a$ . Dalam penelitian ini perumusan hipotesis sebagai berikut:

- a.  $H_a$ : Ada pengaruh antara *game online* dengan religiusitas mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.
- b.  $H_0$ : Tidak ada pengaruh antara *game online* dengan religiusitas mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.

## **G. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Skripsi ini dikerjakan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif sendiri bersifat positivistik atau ilmiah. Diakatakan dalam kriteria ilmiah sebab telah memenuhi kaidah-kaidahnya.<sup>27</sup>

### **2. Variabel Penelitian**

Variabel adalah sebuah atribut yang bisa diukur dan diamati karena mempunyai golongan tersendiri.

- a. Variabel Bebas: variabel yang mempengaruhi atas variabel terkait, disimbolkan dengan X. Pengaruh *game mobile legends* dijadikan variabel bebas dalam skripsi ini.

---

<sup>27</sup> Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2019.

- b. Variabel Terikat: merupakan variabel terpengaruh variabel bebas, disimbolkan dengan Y. Religiusitas mahasiswa disini menjadi variabel terikat.

## **H. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual merupakan pembahasan mengenai sebuah konsep yang telah dipilah oleh peneliti dengan menggunakan dua variabel. Dalam penelitian ini menggunakan *game mobile legends* sebagai variabel independen dan sebagai variabel dependennya adalah religiusitas mahasiswa.

### **1. Terpaan Media Baru**

#### **a. Frekuensi**

Frekuensi dapat dihitung melalui seringnya komunikasi oleh audiens dengan media. Pesan yang disampaikan media dikatakan berkesan apabila menimbulkan frekuensi yang tinggi terhadap audiens.

#### **b. Atensi**

Atensi merupakan ketertarikan setiap audiens dalam memperhatikan setiap unsur pada media. Unsur-unsur dalam media ini berupa audio maupun video. Semakin menarik unsur media dibuat akan mendapatkan atensi yang tinggi oleh audiens

#### **c. Durasi**

Durasi adalah lamanya penggunaan media oleh audiens, baik dalam perhitungan jam, menit, hingga hitungan hari.

Perhitungan yang digunakan bisa saja menggunakan hitungan yang tidak baku, misalnya audiens tersebut megakses media selama semalam suntuk. Semalam suntuk bukanlah hitungan baku karena lamanya cukup relatif, bisa saja 5 jam atau lebih dari 6 jam.

## **2. Religiusitas**

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah dimensi religiusitas dari Glock dan Stark. Religiusitas merupakan sebuah bentuk keyakinan rohaniah dengan penjiwaan di dalam hati nurani lalu diekspresikan dalam bentuk perilaku.<sup>28</sup> Dimensi religius menurut Glock dan Stark dibagi atas lima bagian, dalam satu atau yang lain dari banyaknya dan beragam presepsi religius dari berbagai keyakinan dapat klasifikasikan. Kelima dimnesi religiusitas tersebut dibedakan menjadi sebagai berikut: keyakinan (*believe*), praktik (*practice*), pengetahuan (*knowledge*), pengalaman (*experience*), dan konsekuensi (*consequences*).<sup>29</sup>

### **1. Dimensi Keyakinan**

Untuk mendasari konsep keyakinan terdapat beberapa perbedaan, diantaranya adalah sejauh mana mereka meyakini ajaran agama mereka. Keyakinan sendiri pada setiap individunya

---

<sup>28</sup> Duratun Nasikhah, Dra. Prihastuti, SU, “Hubungan antara tingkat Religiusitas dengan Perilaku Kenakalan Remaja pada Masa Remaja Awal”, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perngkembangan, Vol. 02 No. 01 (2013), hlm. 2.

<sup>29</sup> Rodney Stark dan Charles Y Glock, *American Piety: The Nature of Religion Commitmen* (California: University of California Press, 1970), hlm. 14.

memiliki tingkat yang berbeda-beda dan bisa melemah maupun menguat. Dalam Islam konsep ini mirip dengan aqidah.

Aqidah sendiri merupakan kata serapan dari bahasa Arab, kata dasarnya adalah *al-'aqdu* yang berarti ikatan. Dari definisi tersebut munculah makna keyakinan yang mengikat, sehingga kalbunya tidak beranjak dari keyakinan tersebut. Dalam tinjauan disiplin ilmu Tauhid, aqidah berarti suatu perkara yang wajib dibenarkan dalam hati nurani dan diyakini seutuhnya tanpa melibatkan keraguan dalam jiwa.<sup>30</sup> Dari pengertian yang telah disebutkan dapat dikatakan bahwa aqidah diidentikkan dengan iman (kepercayaan) atau tauhid.

Pembuktian dari keyakinan sendiri bukan hanya meyakini dalam hati saja, melainkan melalui perkataan dan mengamalkan amalan dengan anggota badan. Keyakinan merupakan fondasi seseorang dalam menjalankan religisitasnya. Meskipun keyakinan memiliki pasang surut, alangkah baiknya untuk tetap mempelajari ajaran-ajaran agama supaya fondasi yang dimiliki kuat dan tidak mudah goyah.

Konsep berikutnya adalah mengenai partikularisme yang mengendalikan supernaturalisme, namun dalam satu sifat yang benar. Sebagai contoh, partikularisme didefinisikan dalam keyakinan bahwa dengan menyembah Allah SWT seseorang dapat mencapai surga, sebaliknya siapapun yang menyembah selain

---

<sup>30</sup> Drs M. Noor Matdawam, *Aqidah dan Ilmu Pengetahuan dalam Lintasan Sejarah Dinamika Budaya Manusia* (Yogyakarta: Yayasan Bina Karier LP5BIP, 1995), hlm. 1.

Allah SWT akan masuk neraka dan kekal didalamnya. Dalam agama Islam ajaran agama disebarkan melalui Nabi Muhammad saw dengan wahyu yang diberikan Allah SWT melalui perantara malaikat Jibril. Maka konsep keimanan dalam Islam terdiri atas enam rukun iman.

## **2. Praktik Agama**

Praktik keagamaan terdiri atas kegiatan beribadah dan pengabdian, segala tindakan yang perlu dilakukan individu untuk menjalankan komitmen keagamaannya. Dimensi ini terbagi dua:

### **1. Ritual**

Berupa tindakan ibadah formal yang waktu maupun tempatnya sudah tertulis dalam kitab suci, sehingga menjadikannya wajib melaksanakan bagi semua pemeluk agama. Contohnya dalam Islam ialah melaksanakan sholat lima waktu, zakat fitrah maupun *mal* bagi yang memnuhi syarat, dan puasa Ramadhan.

Praktik keagamaan ditafsirkan sebagai harapan yang dipegang oleh lembaga keagamaan bahwa sebagai umat yang beriman akan menjalankan dan melakukan praktik sakral maupun formal. Sifat ritual yang diwajibkan di setiap agama satu dengan lainnya sangatlah bervariasi, sehingga kebanyakan agama yang dikenal menerapkan standar perilaku seperti itu pada komitmen. Kingsley Davis menulis tentang ritual keagamaan bahwa:<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Kingsley Davis, *Human Society* (New York: Macmillian, 1948-49) hlm. 534.

“Ritual keagamaan dapat dibatasi waktu dan tempat, ekspresi sikap internal, simbol kekuatan yang tidak terlihat. Hal ini dapat mencakup segala jenis perilaku yang diketahui, seperti mengenakan pakaian khusus, membaca rumus-rumus tertentu, dan menyelam di sungai-sungai tertentu; itu bisa termasuk menyanyik, menari, menangis, membungkuk, merangkak, kelaparan, berpesta, membaca, dll.”

Apapun wujudnya, ritual keagamaan secara luas dianggap memainkan peran yang penting dalam memelihara intuisi agama. Lewat ritual agama dapat memperkuat sistem kepercayaan para penganutnya tentang niat dan sifat supernatural. Ritual menolong individu untuk mengingatkan akan alam suci dalam rangka menhidupkan kembali dan memperkuat imannya di dunia.

## **2. Pengabdian**

Hampir mirip dengan konsep ritual, namun keduanya merupakan hal yang berbeda. Aspek ritual lebih kepada komitmen yang diformalkan serta sifatnya lebih condong ke publik, sedangkan pengabdian dalam kebanyakan agama lebih pada tindakan ibadah nonformal yang ketentuannya tidak wajib namun masih dalam tahap dianjurkan. Beberapa contoh dalam agama Islam adalah dengan berdzikir, memberi donasi, dan sholat sunnah.

Dalam menjalankan praktik agama pun sebenarnya hanya individu tersebut yang tau seberapa rajin dalam menjalankannya. Karena ketika seseorang tersebut menganggap ibadahnya sudah rajin, namun pendapat orang lain bisa saja berbeda atau malah

menyangka hal tersebut merupakan pamer. Alangkah baiknya adalah dengan menjalankan praktik ibadah ritual maupun pengabdian secara berkelanjutan.

### **3. Dimensi Pengetahuan**

Dimensi pengetahuan ini mengacu pada hasrat seorang beragama dalam mencari ilmu tentang agama yang dianutnya. Dengan mencari ilmu mengenai agama, maka itu membuktikan kesungguhan individu dalam menganut agamanya. Dengan kata lain dimensi pengetahuan ini merupakan persyaratan yang diperlukan untuk keyakinannya. Akan tetapi, sumber keyakinan sendiri bisa berasal dari aspek di luar pengetahuan dan beberapa pengetahuan agama sendiri tidak bergantung pada keyakinan. Dari sini dapat ditarik suatu pemahaman, bahwa keyakinan didapat melalui dasar pengetahuan mengenai agama yang dianut setiap individu.

Pendapat tersebut menunjukkan pentingnya ilmu pengetahuan, bahkan untuk mendapatkan apa yang diinginkan di dunia maupun akhirat sangatlah membutuhkan ilmu. Dengan perpaduan antara pengetahuan dan keyakinan akan membuat keyakinan seseorang itu menjadi lebih kuat dan sebaliknya kebodohan dan ketidaktahuan akan menuntun seseorang pada kegelapan bahkan kehancuran.

### **4. Dimensi Pengalaman**

Pengalaman religius merupakan pengalaman empiris yang dialami oleh pemeluk agama yang berkaitan dengan keberadaan



Tuhan. Dalam berbagai tingkatan entah itu tinggi maupun rendah, setiap pemeluk agama pada suatu waktu akan mencapai hubungan secara samar atau cepatnya dengan sesuatu yang berhubungan dengan Ilahi. Istilah pengalaman religius mencakup peristiwa yang sangat berbeda dari kilasan samar sesuatu yang sakral hingga penyatuan mistik dengan Ilahi. Apabila pemeluk agama tidak pernah sekalipun memiliki pengalaman yang berhubungan dengan Illahi, maka perlu dipertanyakan kembali komitmennya terhadap agama yang dipeluknya. Meskipun begitu, bagi individu yang baru meyakini agama tidak akan langsung memiliki pengalaman Ilahiah. Terdapat proses dimana setiap penganut agama tersebut harus meyakini dengan lubuk hati terdalam serta menjalankan praktik-praktik agama yang telah diajarkan.

Asumsi yang dikembangkan adalah bahwa pengalaman religius merupakan fenomena non progresif yang sistematis. Dengan kata lain berbagai contoh ketika manusia percaya bahwa mereka telah bertemu dengan yang Ilahi mengikuti suatu urutan yang berpola. Perkembangan tersebut disamakan dengan pola yang melaluinya hubungan antar pribadi yang normal dibangun disepanjang rangkaian peningkatan keintiman. Perlu diakui bahwa perkembangan tersebut dapat ditangkap dimana saja, akan tetapi bagaimanapun banyaknya individu mungkin berbeda dalam tingkat keintiman yang dialami dengan ilahi.

Pengalaman religius yang dialami setiap individu tentunya berbeda-beda, relatif pada kontinuitas dalam menjalankan perintah



agama. Tentu dengan pengalaman religius diharapkan seorang individu semakin beriman kepada Tuhannya. Dalam ajaran Islam diajarkan untuk bertawasul supaya semakin dekat dengan Allah. Tawasul merupakan kegiatan berdoa melalui perantara nama ulama masyhur yang ikut mengajarkan ajaran Islam. Ulama yang digunakan untuk tawasul sendiri memiliki runtutan keilmuan sampai ke Nabi Muhammad. Dalam Al-Quran dianjurkan untuk mencari cara agar senantiasa dekat dengan Allah.

#### **5. Konsekuensi**

Dengan menjalani keempat dimensi yang telah dijelaskan sebelumnya, maka akan menimbulkan konsekuensi keimanan. Dari keempat dimensi tersebut akan memberikan kerangka acuan mengenai penilaian terhadap komitmen keagamaan. Akan tetapi, meski ada kemungkinan untuk mengendalikan keempat dimensi religiusitas ini menggunakan dasar analitik, hubungan diantara keempatnya harus dieksplorasi menggunakan data empiris. Hampir tidak mungkin apabila keempat dimensi dan data empiris sama sekali tidak memiliki hubungan. Namun, sama jelasnya ketika seseorang menjadi religius dimensi tidak selalu religius di ketiga dimensi lainnya.

Setiap individu tentunya memiliki konsekuensi yang berbeda-beda ketika menjalani keempat dimensi religiusitas tersebut. Seperti ketika mendapatkan pengalaman religiusitas yang pastinya mengubah pandangan seseorang dalam menjalankan keagamaan. Dari pengalaman tersebut konsekuensinya adalah

menimbulkan ketenangan maupun kesejukan ketika individu tersebut menjalankan praktik agama dan sebaliknya, akan timbul rasa kecemasan ataupun gelisah apabila meninggalkannya.

Contoh lain adalah ketika seseorang tersebut menuntut ilmu agama Islam dan diajarkan mengenai konsep *ta'abudi*. Dalam hasrat untuk mempelajari agama secara mendalam, akan menimbulkan konsekuensi keimanan dimana individu tersebut menjadi yakin akan kebenaran syariat Islam.

Konsep *ta'abudi* dalam ajaran Islam juga berkaitan dengan praktik keagamaan. *Ta'abudi* dalam pelaksanaannya manusia hanya menerima ketentuan hukum agama lalu melaksanakan sesuai ketentuan tersebut tanpa mempertanyakan kebenarannya. Dapat dipahami bahwa ketentuan dasar agama Islam yang bersifat *ta'abudi* tidak dapat diubah dan tidak dirasionalkan. Pedoman ibadah yang termasuk dalam kategori *ta'abudi* hanya membutuhkan kitab suci tanpa aspek dari luar yang mencampuri aturan.<sup>32</sup> Dengan demikian, bahwa konsekuensi religiusitas ini bisa timbul melalui beberapa dimensi religiusitas, entah itu melalui dimensi pengetahuan maupun dimensi yang lain. Namun dengan menjalankan keempat dimensi tersebut maka akan semakin terasa konsekuensi yang ditimbulkan dalam menjalamkan praktik agama.

---

<sup>32</sup> Fatrurahman Jamil, *Filsafat Hukum Islam Bagian Pertama*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997), hlm. 52.

## **I. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah sebuah petunjuk mengenai variabel yang diukur. Pengoperasian variabel dibutuhkan dalam memastikan instrumen serta indikator penelitian.

### **1. Variabel Independen Terpaan *Game Mobile Legends***

#### **a. Frekuensi**

- a. Responden sering mengakses *Mobile Legends*
- b. Responden bermain berbagai mode dalam *Mobile Legends*

#### **b. Atensi**

- a. Responden bermain *Mobile Legends* untuk meraih *rank* tertinggi
- b. Responden bermain *Mobile Legends* dalam rangka meraih titel lokal maupun global

#### **c. Durasi**

- a. Responden memainkan *Mobile Legends* berapa lama dalam satu hari
- b. Responden memainkan *Mobile Legends* berapa jam dalam satu pertandingan

### **2. Variabel Dependen Religiusitas**

#### **a. Dimensi Keyakinan**

- a. Mahasiswa mempunyai iman yang kuat terhadap keenam rukun iman

#### **b. Praktik Agama**

- a. Mahasiswa taat menjalankan ritual agama Islam

b. Mahasiswa sering berdoa kepada Allah SWT

**c. Dimensi Pengetahuan**

a. Mahasiswa mengikuti keilmuan agama didalam maupun diluar perkuliahan

**d. Dimensi Pengalaman**

a. Mahasiswa berinteraksi sesuai dengan norma agama antar sesama

b. Mahasiswa fokus atau khusuk ketika sholat ataupun berdoa

**e. Dimensi konsekuensial**

a. Mahasiswa menjalankan perintah agama berdasarkan kitab suci

**J. Populasi dan Sempel**

**1. Populasi**

Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam. Menggunakan teknik *nonproblabiliti sampling* dalm pengambilan sampel. *Nonproblabiliti sampling* merupakan teknik dengan perbedaan peluang untuk terpilih menjadi sampel.

**2. Sempel**

Sempel akan terdiri atas mahasiswa S1 Fakultas Ushuluddin yang bermain *game Mobile Legends: Bang-Bang* dari setiap jurusan.

## **K. Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data**

### **1. Pengumpulan Data**

“Dalam penelitian kuantitatif data-data yang diperlukan dapat dikumpulkan melalui instrumen-instrumen yang sudah dicarakan pada sub bab terdahulu. Instrumen yang dipakai tentu sesuai dengan jenis dan sifat penelitiannya.”<sup>33</sup> Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dua kriteria:

#### **a. Data Primer**

Pengumpulan data primer nantinya akan menggunakan metode angket. Dalam beberapa kasus metode angket disebut dengan metode kuisioner yang merupakan peralihan dari bahasa Inggris yaitu *questionnaire*. Secara istilah metode angket adalah sebuah penyelidikan tentang fenomena-fenomena melalui pertanyaan yang diajukan secara tertulis maupun lisan dimana hasil dari jawaban tersebut dijadikan sebuah kesimpulan. Untuk sistematisnya angket akan diisi oleh responden yang terdiri dari mahasiswa S1 Fakultas Ushuluddin, angket sendiri menggunakan *Google Form* yang nantinya akan disebar melalui pesan dari aplikasi *Whatsaap*. Ada beberapa alasan mengapa menggunakan metode angket, diantaranya yaitu<sup>34</sup>:

---

<sup>33</sup> Prof. Dr. H.M.Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Aswaja Pressindo, Sleman, 2015, hlm. 272.

<sup>34</sup> Noer Rohmah, *Pengantar Psikologi Agama*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), hlm. 30.

- 1) Metode angket terbilang praktis karena bisa dilakukan dari jarak jauh, sehingga peneliti dapat menggunakan metode ini tanpa harus datang ke lokasi penelitian secara langsung.
- 2) Dalam waktu yang relatif singkat peneliti dapat mengumpulkan data yang banyak. Selain itu juga, tenaga yang dikeluarkan tidaklah banyak sehingga bisa menghemat biaya.
- 3) Orang yang menjawab tidak mendapatkan intervensi dari orang lain, sehingga bisa lebih leluasa.

#### **b. Data Sekunder**

Didapat dari karya ilmiah yang bertautan dengan skripsi. Tujuannya memperluas pengetahuan terkait, menentukan teori yang tepat, dan menyusun pokok permasalahan.<sup>35</sup> Dengan mempelajari penelitian orang lain maka dapat menentukan batasan dalam menyusun pertanyaan penelitian yang dicantumkan dalam angket, karena penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hal ini juga berguna sebagai pembandingan bagi penelitian yang akan ditulis. Literatur disini dapat berupa skripsi, artikel, buku, maupun berasal dari internet.

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

---

<sup>35</sup> Amri Marzali, "Menulis Kajian Literatur", Etnosia Jurnal Etnografi Indonesia, vol. 1 no. 2 (2016), hlm. 28.

Penelitian ini menggunakan tipe skala interval serta skala Likert sebagai teknik penskalaan. Dalam kuisioner terdapat item respon setiap pertanyaan tersusun dalam lima alternatif yaitu:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
N	: Netral
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

## **L. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Statistik Data**

#### **a. Karakteristik Responden**

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui jumlah dan pengelompokan responden. Karakteristik responden dibagi menjadi dua bagian, yaitu berdasarkan jenis kelamin dan jurusan responden.

#### **b. Deskripsi Variabel Penelitian**

Analisis deskriptif disini bertujuan untuk mendeskripsikan indikator-indikator tiap variabel menurut balasan responden.

### **2. Uji Asumsi Klasik**

Tujuannya menentukan kevalidan dari model regresi yang dilahirkan. Syarat asumsi yang musti terpenuhi ialah terdapat multikolinieritas diantara variabel independen dan tidak menimbulkan ketidaksamaan. (Ghozali, 2001)

### **a. Uji Normalitas**

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bentuk residual yang dihasilkan tersebut normal atau tidak. Dengan pengujian seperti ini maka dapat diketahui bahwa distribusi yang dihasilkan normal atau tidak. Cara yang dipakai adalah Kolmogorov-Smirnov, residual dikatakan normal apabila nilai signifikansi  $>0,05$ . (Ghozali, 2011)

### **b. Uji Multikolinieritas**

Pengujian pada model regresi mengenai kolerasi anatar variabel independen (Ghozali, 2018:107). Multikolinieritas bisa diketahui melalui nilai *variance inflaton factor* (VIF) dan *tolerance*. Model regresi yang dinyatakan bebas multikolinieritas apabila memiliki nilai  $VIF < 10$  dan nilai *tolerance*  $> 0,1$ . Sedangkan model regresi yang terdapat gejala multikolinieritas apabila nilai  $VIF > 10$  dan nilai *tolerance*  $< 0,1$ .

### **3. Uji Validitas**

Terdiri atas keterkaitan instrumen penelitian dan kerangka teori yang bertujuan meyakinkan bahwa pengukuran secara logis berkaitan dengan konsep-konsep kerangka teori. Pengujian ini bisa dilakukan dengan mengkorelasikan skor setiap butir pernyataan pada kuisisioner dengan skor total menggunakan rumus *pearson product moment*.



Rumus kolerasi bedasarkan *pearson product moment* sebagai berikut:

$$r = \left( \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \right)$$

Keterangan:

r : Koefisien korelasi *pearson product moment*

N : Jumlah individu

X : Variabel X

Y : Variabel Y

#### 4. Uji Reabilitas

Relibilitas merupakan tingkat kepercayaan alat ukur. Tingkat realibilitas diperlihatkan dengan konsistensi skor yang diperoleh, menggunakan alat ukur yang setara ataupun setara dalam kondisi berbeda.

Rumus yang digunakan dalam pengujian ini ialah alpha yang direkomendasikan oleh Crobach. Alpha dikatakan bernilai positif apabila perhitungannya lebih dari 0,6 dan pernyataan dalam kuisisioner dikatakan reliabel. Formula dari *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) sebagai berikut:

$$\alpha = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \alpha_i^2}{\alpha^2} \right)$$

$n$  : banyak butir pernyataan

$\sum \alpha_i^2$  : varian skor tiap-tiap item

$\alpha_i^2$  : varian skor total

## 5. Analisis Regresi Linear Sederhana

Merupakan teknik statistik yang berfungsi melakukan pengkajian mengenai sebab akibat antar variabel. Variabel sebab dilambangkan dengan X sedangkan variabel akibat dilambangkan dengan Y, apabila terdapat hubungan sejauh apa arah hubungan tersebut. Rumus dari analisis ini sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : subjek dalam variabel independen

a : harga Y apabila X = 0 (harga konstan)

b : angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan maupun penurunan variabel independen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) naik, apabila b (-) maka turun.

X : Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

## 6. Uji Hipotesis

### a. Uji t (Uji Parsial)

Bertujuan dalam memverifikasi signifikansi koefisien korelasi variabel bebas dengan variabel terikat. Rumusnya adalah berikut ini:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$r^2$  : koefisien korelasi

$n-2$  : derajat keabsaham

$t$  : nilai uji t

Untuk mencari t tabel maka harus menentukan taraf signifikansi terlebih dahulu. Misal ( $\alpha=0,05$ ), setelah itu dicari t tabel dengan derajat kebebasan (dk)= $n-2$ . Kemudian mengacu pada ketentuan:

- 1) Jika  $t$  hitung < tabel, maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak artinya signifikan
- 2) Jika  $t$  hitung > tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  diterima artinya tidak signifikan

#### **b. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Koefisien determinasi dipakai dalam pengukuran kemampuan model untuk menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai koefisien antara nol dan satu, jika  $R^2$  kecil maka kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel-variabel dependen terbatas dan jika nilai  $R^2$  mendekati satu, maka variabel

independen hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen. (Ghozali, 2011)

### **M. Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini berisi lima bab, sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Bab pertama akan membahas tentang pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan. Pada bab awal merupakan dasar landasan penelitian ini.

Bab kedua berisi tentang *game online* dan mahasiswa Fakultas Ushuluddin. Pada bab ini akan membahas mengenai gambaran umum yang berisi mengenai *mobile legends* dan Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pembahasannya meliputi beberapa detail dalam *game mobile legends* serta profil dan komunitas *mobile legends* dalam Fakultas Ushuluddin.

Bab ketiga ini berisi tentang teori penelitian yaitu mengenai tasawuf akhlaki. Membahas seperti apakah tasawuf akhlaki itu, serta pengertiannya dalam pandangan beberapa tokoh. Pembahasan dalam bab ketiga ini meliputi akhlak, tasawuf, dan akhlak tasawuf.

Bab keempat akan menjawab tentang dua rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Pada bab ini peneliti

akan membahas tentang hasil dari observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil dari observasi tersebut akan disusun serta diuraikan seara jelas dan terperinci.

Bab kelima merupakan kesimpulan dari penelitian ini, serta berisi tentang saran-saran yang disampaikan oleh sang peneliti. Saran tersebut agar bisa digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dengan tema yang serupa maupun sejenis.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Menurut penelitian yang dilakukan terhadap 30 mahasiswa Fakultas Ushuluddin, maka kesimpulannya sebagai berikut:

Penilaian responden terhadap variabel *game mobile legends* menunjukkan penilaian yang tinggi. Saya memainkan *mobile legends* untuk mencapai top lokal ataupun global hero tertentu dengan rata-rata sebesar 4,5 (sangat tinggi). Penilaian responden terhadap variabel religiusitas juga menunjukkan penilaian yang tinggi. Item pernyataan paling tinggi adalah Ketika bermain *mobile legends* saya melalaikan kewajiban saya sebagai seorang muslim (sholat, berdzikir, dll). Artinya *game mobile legends* ini sangat mempengaruhi kegiatan-kegiatan religiusitas karena tingkat bermain *game mobile legends* bisa melupakan kewajiban. Hasil penelitian yang diperlihatkan pada tabel Model Sumary memperlihatkan pengaruh antara *game mobile legends* terhadap religiusitas mahasiswa cukup berpengaruh. Dari hasil uji hipotesis menunjukkan pengaruh *game mobile legends* terhadap religiusitas adalah signifikan. Dilihat melalui uji probabilitasnya *game mobile legends* berpengaruh kurang baik terhadap religiusitas mahasiswa.

Dalam tasawuf akhlaki telah dijelaskan mengenai tingkatan untuk menjauhkan sifat buruk dan mendekatkan diri melalui konsep *takhalli*, *tahalli*, dan *tajalli*. Difinisi *takhalli* sendiri

telah secara jelas diartikan sebagai tindakan untuk menjauhi segala akhlak buruk. Dalam fenomena religisitas yang telah dijelaskan dalam penelitian ini diketahui bahwa kegiatan bermain *game online* dapat. Akhlak buruk tersebut diantaranya melalaikan ibadah dan memprioritaskan bermain *game online*, menunda ibadah meskipun sudah tahu bahwa sudah masuk waktu shalat, berperilaku boros, malas untuk menuntut ilmu, kurangnya rasa bersyukur atas kenikmatan yang telah diberikan, dan berkata kasar maupun mengumpat. Dari beberapa akhlak buruk yang telah disebutkan tersebut seharusnya bisa dihilangkan melalui tahap dalam *takhalli*. Untuk menghilangkan sifat-sifat buruk diperlukan disiplin dan konsistensi dalam menjalankan amalan seperti *munasabah* atau introspeksi diri sendiri, menghayati setiap ibadah yang dijalani, dan berdoa untuk senantiasa dijauhkan dari berbagai macam kesesatan dunia dan akhirat.

Dalam tingkatan selanjutnya yaitu *tahalli* yang berarti mengisi kekosongan sifat buruk yang telah ditinggalkan dalam tingkat *takhalli* dengan berbagai macam sifat baik. Contoh sifat baik yang bisa dibawa dalam bermain *game online* adalah disiplin. Dalam kehidupan sehari-hari disiplin sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas kerja maupun ibadah. Dalam permainan *mobile legends* disiplin diperlukan supaya memahami kapan pemain tersebut harus melakukan peperangan, meningkatkan level, melindungi teman yang memiliki nyawa rendah. Dengan adanya disiplin dalam permainan akan mempermudah seseorang



dalam meraih kemenangan. Dalam permainan *mobile legends* kesabaran juga perlu dilakukan, terlebih lagi ketika tim mengalami ketertinggalan. Dengan kesabaran dapat menunggu momentum untuk membalikan keadaan maupun menunggu tim lawan membuat kesalahan. Dalam kehidupan juga sangat penting untuk memiliki kesabaran ketika mengalami cobaan dari Allah SWT. Salah satu hal terpenting dalam memainkan *mobile legends* adalah tau tujuan awal bermain yaitu menghancurkan *base* musuh untuk memenangkan pertandingan. Sebagai umat yang beriman hendaklah memiliki tujuan untuk mendapatkan rida-Nya dengan menjalkan syariat Islam dan menjauhi segala sesuatu yang dilarang oleh ajaran syariat Islam.

Tahapan selanjutnya adalah *tajalli* yang merupakan puncak kesuksesan dari kedua tahapan sebelumnya. Dalam tahapan ini memerlukan konsistensi dalam beramal baik ditambah dengan dzikir kepada Allah SWT. Dua tahapan sebelumnya harusnya sudah cukup untuk bisa memperbaiki akhlak manusia meskipun adanya tahapan *tajalli*, tidak semua orang bisa menjalani dengan mudah. Konsistensi dalam beramal baik sudahlah cukup untuk membuat dampak baik terhadap kegiatan lainnya.

## **B. Saran**

1. Untuk mahasiswa Fakultas Ushuluddi dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kali Jaga yang sering bermain *mobile legends* hanya untuk bersenang-senang, dari penelitian ini dibuktikan bahwa *mobile legends* berdampak cukup signifikan terhadap

religiusitas. Harapan kedepannya semoga bisa mengendalikan waktu dimana harus bermain *game* atau waktu beribadah, karena kecanduan *game online* berdampak negatif bagi religiusitas. Bagi mahasiswa yang bermain kompetitif teruslah asah kemampuan dan bakat anda, supaya bisa membanggakan almamater UIN Sunan Kali Jaga.

2. Bagi penelitian bertema serupa diharapkan lebih mengembangkan dengan variabel dan teori yang lebih menarik. Sehingga bisa menghasilkan banyak referensi dan literatur yang beragam mengenai *game online*.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **B. Daftar Pustaka**

- A Bachrun Rif'i dan H Hasan Mud'is, *Filsafat Tasawuf*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010).
- A Zainudin dan Muhammad Jamhari, *Al-Islam 2: Muamalah dan Akhlak*, (Bandung: Pustaka Setia, 1999).
- Abdul Thoyib,” Pengaruh Game Online Mobile Legends: Bang Bang pada Perilaku Sosial Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga”, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, 2019.
- Abul Qasim Abdul Karim Hawazin Al-Qusyairi An Nisaburi, *Risalah Qusyairiyah*, dari “ Ar-Risalah al-Qusyairiyah fi ‘ilmi at-Tasawufi” terj. Umar Faruq, (Jakarta:Pustaka Amani, 2007).
- Akmaludin, “Dampak Game Online Terhadap Religiusitas Santri pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pesantren Al-Ittihad DDI Soni Kec Dampal Selatan Kab Toli-Toli Sulawesi Tengah)”, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, 2021.
- Amin Syukur dan Masyharuddin, *Intelektualisme Tasawuf Studi Intelektualisme Tasawuf Al-Ghazalli*, (Semarang: Lembkota, 2002).

- Amri Marzali, “Menulis Kajian Literatur”, *Etnosia Jurnal Etnografi Indonesia*, vol. 1 no. 2 (2016).
- Aprilliandi Damar Priyambodo, “Bukan *Grand Final*, Ini Liga MPL Indonesia Season 8 yang Pecahkan Rekor Penonton Tertinggi”, <https://esports.skor.id/bukan-grand-final-ini-liga-mpl-indonesia-season-8-pecahkan-rekor-penonton-tertinggi-01396686>
- Arwinda, “Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral Dalam Mebgatasi Pengaruh Game Online Terhadap Santri di Pesantren Meodern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo”, Skripsi Fakultas Ushuluddi Adab dan Dakwah IAIN Palopo, 2020.
- Asmaran AS, *Pengantar Studi Tasawuf*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1996).
- Barmawie Umarie, *Systematika Tasawuf*, (Solo: Siti Syamsiyah, 1966).
- Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, dan Rehia K. Isabela Barus, “Dampak Game Online Monile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa”, *Prespektif*, 7, 1 Juni 2019.
- Djamaludin Ancok dan Fuad Anshori, *Psikologi Islam: Solusi Islam atas Problem-Problem Psikologi* (Yogyakarta: Pustakan Belajar, 2005).

Drajat Edy Kurniawan, “ Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokarasinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Yogyakarta”, *Jurnal Konseling GOSJIGANG*, 3, 1 Januari-Juni 2017.

Drs M. Noor Matdawam, Aqidah dan Ilmu Pengetahuan dalam Lintasan Sejarah Dinamika Budaya Manusia (Yogyakarta: Yayasan Bina Karier LP5BIP, 1995).

Duratun Nasikhah, Dra. Prihastuti, SU, “Hubungan antara tingkat Religiusitas dengan Perilaku Kenakalan Remaja pada Masa Remaja Awal”, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perngembangan*, Vol. 02 No. 01 (2013).

Fatrurahman Jamil, *Filsafat Hukum Islam Bagian Pertama*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997).

Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, “Profil Singkat”, <http://ushuluddin.uin-suka.ac.id/id/page/prodi/297-Fakultas>

Fityan Maulid Al Muhammadiyah, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Negeri Klaten Dimasa Pandemi Covid 19”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, 2021.

Hasyim Hasanah, “Peran Strategis Aktivistis Perempuan Nurul Jannah Al Firdaus Dalam Membentuk kesadaran

Beragama Perempuan Miskin Kota”, *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, Vol. 7, No. 2, Desember 2003.

Ibn Al-Atsir, *An-Nihayah fi Gharib Al-Atsar*, (Beirut: Dhar Shadir) Jilid X.

Ibnu Al-Jauzi, *Zad Al-Masir*, (Beirut: Al-Maktab Al-Islamy, 1404), Jilid VII.

Ibnu Maskawaih, *Tahdzib Al-Akhlak wa Tath-hir Al-A'raq*, Cet. II, (Beirut: Maktabah Al-Hayah li Ath-Thiba'ah wa An-Nasyr).

Ikramullah, “Game Online dan Dampak Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Sibereh Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar”, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry, 2020.

Indah Damayanthie, “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa AKAMIGAS Balogan”, *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, 4, 1 Januari 2020.

Info Sport, “Apa itu Mobile Legends? Ini Cara Memainkan”, [https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legends-  
ini-cara-memainkan-1w6HO5wK6gh/full](https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legends-<br/>ini-cara-memainkan-1w6HO5wK6gh/full).

K Permadi, *Pengantar Ilmu Tasawuf*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).

- Kingsley Davis, *Human Society* (New York: Macmillian, 1948-49).
- Moh Ishak, “Dampak Bermain Game Online terhadap Keberagaman Santri Remaja di Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang”, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, 2021.
- Muhammad Shalih Al-Munajjad, *Bahaya Game*, Putri Aria Miranda, (Solo: Aqwam, 2016).
- Mustafa Zahri, *Kunci Memahami Ilmu Tasawuf*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1995).
- Noer Rohmah, *Pengantar Psikologi Agama*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017).
- Nugroho Agus H, Hendro Setiadi, dan Setiawan, “Transformasi Linear dalam *Game* Animasi untuk Pembelajaran Persamaan Kurva”, *Jurnal Informatika*, Vol. 6 No. 1 (April 2010).
- Prof. Dr. H.M.Ma’ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Aswaja Pressindo, Sleman, 2015.
- Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2019.



- Ridwan Syahran, “Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya”, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, 1 Juni 2015.
- Rodney Stark dan Charles Y Glock, *American Piety: The Nature of Religion Commitmen* (California: University of California Press, 1970).
- Rosihon Anwar, *Akhlak Tasawuf*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010).
- Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2019).
- Samsul Munir Amin, *Ilmu Tasawuf*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1997).
- Samsul Munir Amin, *Ilmu Tasawuf*, (Jakarta: Amzah, 2000).
- Syaikh Fadhlalla Haeri, *The Elements of Sufism*, (USA: Element, Inc., 1993).
- Sayyid Muhammad ‘Aqil bin Ali Al-Mahdali, *Mengenal Tarekat Sufi Bagi Pemula*, terj. Futhul Arifin dari *Dirasah fi At-Turuq Al-Shulufiyah*, (Jakarta: Azan, 2002).
- Totok jumantoro dan Samsul Munir Agus, *Kamus Ilmu Tasawuf* (Jakarta: Amzah, 2005).
- UIN Sunan Kalijaga, “Fakultas”, <https://uin-suka.ac.id/id/page/universitas/120>