

**PERBEDAAN PERSEPSI GAMERS  
TERHADAP DEVIASI GAME**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial  
(S.Sos)**

**Oleh:**

**ANISHA RIZKI UTAMI**

**16540008**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA  
YOGYAKARTA  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisha Rizki Utami

NIM : 16540008

Program Studi: Sosiologi Agama

Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa Skripsi saya yang berjudul **Pertentangan Persepsi Religi Gamers Terhadap Deviasi Game** adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusunan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penyusun.

Yogyakarta, 05 April 2023



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM**

Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 589621, Faksimili (0274) 586117  
Website : <http://ushuluddin.uin-suka.ac.id>

**NOTA DINAS**

Hal : Persetujuan Skripsi  
Lamp : -

Kepada  
Yth. *Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam*  
di,-

**YOGYAKARTA**

*Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh*

Bersama dengan surat ini, setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Anisha Rizki Utami  
NIM : 16540008  
Program Studi: Sosiologi Agama  
Judul : Pertentangan Persepsi Religi Gamers Terhadap Deviasi Game

Sudah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Sosiologi Agama pada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dengan ini saya berharap agar Skripsi atau Tugas Akhir saudara tersebut di atas dapat segera di-munaqasyah-kan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh.*

Yogyakarta, 05 April 2023

Pembimbing

Dr. Munawar Ahmad, S.S M.Si

NIP. 19691017 200212 1 001



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-989/Un.02/DU/PP.00.9/07/2023

Tugas Akhir dengan judul : PEBEDAAN PERSEPSI RELIGI GAMERS TERHADAP DEVIASI GAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ANISHA RIZKI UTAMI  
Nomor Induk Mahasiswa : 16540008  
Telah diujikan pada : Senin, 17 April 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 64a62e65f297c

Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Munawar Ahmad, S.S. M.Si.  
SIGNED



Valid ID: 64a382f87efaf4

Penguji II

Ratna Istriyani, M.A.  
SIGNED



Valid ID: 64a2af25855a5

Penguji III

Dr. Moh Soehadha, S.Sos.M.Hum.  
SIGNED



Valid ID: 64a7816dcd17b

Yogyakarta, 17 April 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Prof. Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.  
SIGNED

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisha Rizki Utami  
Tempat/Tanggal Lahir : Jambi, 13 Juli 1998  
NIM : 16540008  
Program Studi : Sosiologi Agama  
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Alamat : Caturtunggal Kec. Depok Kab. Sleman  
Nomor HP : 081273661099

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan hijab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 05 April 2023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## MOTTO

***“Never hate on someone. Cuz u never know when u need them.”***

***“Jangan pernah membenci seseorang, karena kamu tidak pernah tahu kapan kamu membutuhkan mereka.”***

***“Segala sesuatu yang berlebihan bukanlah hal yang baik. namun jangan pula sampai merasa kekurangan. Keep in balance dan jangan lupa bersyukur atas apa yang kita miliki.”***



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini dipersembahkan untuk; diri saya sendiri selaku peneliti dan penulis dari tugas akhir ini. terima kasih karena kamu sudah berusaha menguatkan diri dan berusaha mengumpulkan niat demi niat demi menyelesaikan tugas akhir ini meski banyak hal yang telah terjadi dan banyak hal yang dirasakan sampai saat ini meski tidak terungkapkan, sekali lagi terima kasih karena telah berjuang. Selanjutnya, tugas akhir ini pun dipersembahkan pula kepada kedua orang tua saya yang telah bersabar dan menguatkan selama ini. Meski perdebatan dan hal lainnya seringkali terjadi, doa dan semangat yang terus ada menjadi hal yang tak tergantikan dan terus mengiringi. Karenanya, tugas akhir ini dipersembahkan sebagai salah satu bentuk ucapan terima kasih walaupun sejatinya sama sekali tidak cukup untuk membalas ataupun menggambarkan seberapa besar hal yang telah dilakukan selama ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, Puji dan syukur selalu senantiasa dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, hidayah dan lindungan-Nya yang senantiasa menyertai dalam setiap langkah manusia. Termasuk dalam pelaksanaan penelitian ini. Dari awal pengajuan Proposal, pelaksanaan penelitian, hingga sampai pada penyusunan laporan penelitian, segalanya dapat berjalan dengan lancar atas izin Allah SWT serta do'a dan dukungan dari pihak-pihak terkait. Selanjutnya shalawat dan salam senantiasa pula dicurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sosok yang dirindukan dan didambakan syafaatnya oleh segenap umat islam pada hari akhir. Amiin ya rabbal'alamiin.

Tugas akhir ini, selayaknya tugas akhir lain, bukanlah merupakan sebuah karya yang seratus persen orisinil atau tanpa intervensi pihak lain. Mulai dari bantuan semangat dan do'a, hingga bantuan berupa masukan, saran, dan hal-hal lainnya yang besar atau kecil dampak dan nilainya, tetap memberikan kesan dan kontribusi pada penelitian ini. oleh sebab itu, penulis mendedikasikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya untuk pihak-pihak yang telah dengan sukarela dan penuh dedikasi memberikan bantuan kontribusinya selama penelitian hingga penyusunan tugas akhir selesai.

1. Kepada kedua Orang Tua, Darmawan dan Siti Khotimah, yang senantiasa mendukung dan mendo'akan



setiap langkah dan pilihan yang diambil. Serta tak lupa mengingatkan dan memberikan dorongan moril demi pencapaian hasil yang terbaik. Serta tak ketinggalan adik tercinta, Sashi Amalia Istiqhuari yang menemani hari-hari dalam suka maupun duka

2. Kepada Prof. Dr. Phil. Al Makin, S. Ag, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Kepada Dr. Inayah Rohmaniyah, S. Ag, M. Hum, M. A selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Kepada Dr. Rr. Siti Kurnia Widiastuti, S. Ag, M. Pd, MA dan Ratna Istriyani, M.A selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
5. Kepada Dr. Munawar Ahmad, SSM. Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah senantiasa memberikan masukan dan arahan demi kelancaran dan kesempurnaan tugas akhir ini.
6. Kepada ibu Andamari Rahmawati DAN Mbak Fika selaku staf dan karyawan Tata Usaha Program Studi Sosiologi Agama dan Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang senantiasa membantu dalam melancarkan dan mempermudah

urusan administrasi serta tak jarang juga memberikan semangat, nasihat dan masukan terkait kepenulisan dan pengerjaan tugas akhir.

7. Kepada seluruh staf pengajar dan karyawan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta khususnya Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kepada kawan-kawan seperjuangan, segenap anggota dari Expressa'16, yakni mahasiswa dan mahasiswi Sosiologi Agama Angkatan tahun 2016 yang telah menemani dan mengiringi perjalanan selama berkuliah. Baik saat kuliah tatap muka maupun saat daring mulai diberlakukan.
9. Kepada teman-teman dan kerabat yang telah memberikan semangat dan motivasi.
10. Kepada seluruh informan yang telah ikut serta dalam penelitian ini. Memberikan informasi, gambaran, pandangan dan cerita-cerita baru. Serta dengan suka rela juga memberikan banyak masukan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan tugas akhir, khususnya transkrip wawancara.
11. Kepada teman-teman dekat yang terus memberikan semangat dan menjadi tempat berkeluh kesah dan berbagi suka maupun duka. Serta tak lupa saling menguatkan meski tak diutarakan secara gamblang.

12. Kepada teman-teman virtual, baik dari media sosial maupun sesama pemain game yang dipertemukan oleh game.
13. Kepada semua pihak yang tidak mampu untuk disebutkan satu per satu namun sangat berjasa selama perjalanan hidup dan terutama selama masa pengerjaan skripsi ini. mulai dari masa penelitian hingga penulisan skripsi. Segala bentuk bantuan, baik bantuan secara langsung maupun tidak langsung, sangatlah berarti dan tak akan pernah terlupakan.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS DOSEN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT KETERANGAN MEMAKAI HIJAB .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah. ....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>C. Tujuan dan Manfaat .....</b>	<b>6</b>
<b>D. Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>8</b>
<b>E. Kerangka Teori.....</b>	<b>14</b>
<b>F. Metode Penelitian .....</b>	<b>42</b>
<b>G. Sistematika Pembahasan .....</b>	<b>44</b>

<b>BAB II GAMBARAN UMUM TENTANG LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
<b>A. Game.....</b>	<b>47</b>
<b>B. Dampak Game .....</b>	<b>51</b>
<b>C. Granblue Fantasy .....</b>	<b>56</b>
<b>D. Slackerkreuz.....</b>	<b>61</b>
<b>BAB III DEVIASI YANG DIALAMI OLEH INFORMAN .....</b>	<b>64</b>
<b>A. Bentuk Deviasi Yang Dialami Informan         Penelitian.....</b>	<b>64</b>
<b>B. Problematika Dalam Pelaksanaan Deviasi .....</b>	<b>81</b>
<b>BAB IV PERTENTANGAN PERSEPSI AGAMA DENGAN DEVIASI.....</b>	<b>86</b>
<b>A. Pandangan Agama Terhadap Gamea .....</b>	<b>86</b>
<b>B. Pandangan <i>Gamer</i> Terhadap <i>Game</i> Sebelum         dan Sesudah Bermain <i>Game</i> .....</b>	<b>95</b>
<b>C. Pandangan <i>Gamer</i> Terhadap Pandangan         Agamanya Terhadap <i>Game</i>.....</b>	<b>98</b>
<b>D. Solusi Dalam Menengahi Perbedaan Persepsi.</b>	<b>104</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>107</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>107</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>110</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>114</b>

## ABSTRAK

*Game*, sebagai sebuah sarana hiburan dan pelepas penat dan stress tidak hanya memberikan kesenangan belaka pada para pemainnya, namun juga memberikan banyak pengalaman, pembelajaran dan juga relasi bar. Khususnya pada *game online*. Salah satu contohnya adalah *game GranBlue Fantasy* atau lumrah disebut sebagai GBF. *Game* berbasis turn-base yang dipublikasi dan dikembangkan oleh perusahaan Cygame ini menyediakan fitur *co-op* yang memungkinkan para pemainnya untuk membuat *guild* dan bermain bersama pemain lain. Selain itu, *game* ini pun aktif menyajikan event-event dalam *game* yang membuat para pemainnya tetap sibuk.

Penelitian yang dilakukan pada bulan Februari-Maret tahun 2022 ini melibatkan beberapa orang informan yang merupakan anggota dari sebuah perkumpulan pemain *GranBlue Fantasy* yang menamau *guild* mereka *Slacckereus*. Data dikumpulkan melalui wawancara secara *online* di Discord dan Whatsapp. Selain sumber data utama dari wawancara dan studi profil, penulis pun menambahkan data literasi yang bersumber dari jurnal-jurnal dan karya tulis lain yang memiliki kesamaan tema maupun permasalahan. Yakni tergait dengan *game*, deviasi dan pemecahan masalahnya dalam sudut pandang teori

Para informan yang berusia <30 tahun dan telah bermain *game* selama lebih dari 5 tahun ini memaparkan dalam penelitian ini bahwa terdapat beberapa bentuk deviasi yang lumrah dirasakan oleh para *gamer*, khususnya para informan dalam penelitian ini, yakni deviasi positif dan deviasi negatif yang meliputi; perluasan jangkauan relasi, Pengetahuan dan keterampilan baru, rasa ingin tahu dan ketekunan, pengendalian emosi dan stress, kemampuan pemecahan masalah, sumber penghasilan, terganggunya pola makan dan tidur, serta waktu dengan keluarga berkurang. Dalam penelitian ini, deviasi positif lebih banyak dirasakan oleh informan ketimbang deviasi negatif dari *game*. Akan tetapi sebagian besar informan menyatakan

bahwa deviasi negatif yang mereka rasakan lebih dominan ketimbang deviasi positif. Hal tersebutlah yang menjadikan pertimbangan bagi mereka untuk ke depannya, apakah tetap melanjutkan bermain *game* atau tidak. Sayangnya, pertentangan religi tidak terjadi dengan cukup signifikan hingga menimbulkan kegundahan bagi para informan ini. Sebagian besar dari responden memaknai *game* sebagai sebuah sarana hiburan dan lepas stress yang sebisa mungkin tidak mengkonsumsi waktu mereka terlalu banyak hingga membuat ketidakseimbangan dalam kehidupan sosial dan beragama sehari-hari. Mereka menjadikan pemahaman itu sebagai landasan dalam memilah *game* dan edukasi bagi diri mereka sendiri maupun orang lain.

**Kata Kunci** : Deviasi, Penyimpangan Sosial, Devian, *Game*, Ibadah, Persepsi Agama, Pertentangan, Sosiologi Agama.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah.

*Game online* secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu permainan, baik di *platform* PC (*Personal Computer*), konsol maupun *mobile* seperti ponsel, yang dapat diakses menggunakan jaringan nirkabel atau internet. Seperti halnya *game* pada umumnya, *game online* pun merupakan permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemain. Uniknya, *game* atau permainan tersebut tidak hanya dapat sekadar disaksikan atau ditonton, namun pemain juga dapat berkontribusi aktif dalam permainan. Terutama di beberapa *game* yang mengusung genre *roleplaying* atau MOBA. Selain itu, sebagian besar *game online* yang ada saat ini menerapkan sistem *multiplayer*. Sehingga pemain akan dapat memiliki pengalaman bermain yang lebih baik karena dapat membuat tim bersama untuk memperoleh kemenangan.<sup>1</sup> Beberapa *game online* yang sedang sangat digandrungi oleh para pemain usia remaja hingga dewasa ialah; *Mobile Legends: Bang-Bang*, *Free Fire*, *Player Unknown*

---

<sup>1</sup> Siti Khoiriyah, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan". Skripsi diajukan pada Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019, hlm. 22



*Battleground* (PUBG) dan *Genshin Impact*. *Game-game* tersebut secara umum mengusung genre *multiplayer*, *online real time*, dan *roleplaying*.

Selain dikarenakan visual dari *game* yang menarik dengan *gameplay* yang interaktif, *game-game* ini juga memiliki banyak peminat karena banyaknya *Youtuber* yang merekam diri mereka saat sedang memainkan *game-game* tersebut. Bahkan tidak jarang para *pro player* atau *youtuber* ternama di-gaet sebagai *brand ambassador* atau model dalam iklan. Di samping itu, kondisi dunia yang masih dalam masa pandemi dan peralihan dari pandemi Covid-19 menuju *new normal* membuat banyak kegiatan masih sangat terbatas dan dibatasi. Hal ini menjadikan kondisi ‘*stay at home*’ sebagai momen yang memupuk rasa malas dan bosan yang berkepanjangan. *Game online* kemudian hadir menjadi salah satu solusi untuk mengisi waktu yang terlalu luang. Hingga sering kali para pemain malah terlalu terhanyut dalam permainannya hingga melupakan kewajiban lain yang harus dikerjakannya, salah satunya ialah ibadah.

Kelalaian semacam ini berawal dari pemikiran bahwa “waktu sholat masih panjang” dan “tanggung”. Terlebih sebagian besar *game online* memang dirancang untuk tidak dapat di-*pause* atau dijeda selama permainan berlangsung. Hal ini diperkuat dengan argumen

beberapa pemain yang penulis mintai pendapat sebagai landasan awal penelitian. Sebagian besar menyatakan bahwa menunda sholat memang sering kali dilakukan, namun tetap melaksanakannya setelah pekerjaannya selesai. Meski dalam ranah ini *game* bukanlah satu-satunya alasan, tapi penulis dapat mengambil kesimpulan sementara bahwa memang benar *game* menjadi salah satu faktor yang menjadikan seseorang menunda sholat. Khususnya di waktu-waktu sholat yang memang memiliki durasi jeda cukup panjang dengan waktu sholat selanjutnya. Seperti antara waktu sholat zuhur dan ashar, serta antara waktu sholat isya dan waktu sholat subuh.

Akan tetapi, hal tersebut tentu saja tidak berlaku untuk semua pemain *game online*. Karena perbedaan prioritas, kesibukan, dan faktor-faktor lainnya menyebabkan pemain pun terbagi dalam banyak kategori. Hal tersebutlah yang mendasari penulis untuk menjadikan tema ini sebagai judul skripsi. Penulis melihat bahwa dengan perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu pemain, tentu saja akan menghasilkan perbedaan pula dalam pengamalan ibadah, khususnya sholat lima waktu. Sehingga menurut penulis hal ini menarik untuk diteliti lebih jauh. Terlebih dengan pandangan bahwa setiap tindakan tentu saja dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Baik itu faktor yang

mendukung maupun faktor yang menghalangi tercapainya suatu tujuan atau terhalangnya suatu tindakan untuk dapat terealisasi.

Perbedaan mendasar lainnya pun hadir setelah penulis melakukan pra-riset yang mencakup pemain *game* dalam jangkauan umum. Pemain dengan kecenderungan bermain solo (bermain seorang diri) dan untuk hiburan semata cenderung membatasi waktu bermain mereka karena menyempatkan bermain *game* di sela kesibukan atau pada saat benar-benar senggang. Sedangkan ada pula pemain yang memang mendedikasikan diri mereka untuk bermain *game*. Baik itu dikarenakan mereka menjadikan *game* sebagai mata pencarian atau hanya sekadar adiktif terhadap *game*. Poin terkait *game* sebagai sumber pendapatan itulah yang juga menarik minat penulis untuk meneliti lebih dalam. Terlebih lagi, ada banyak jenis pemanfaatan *game* sebagai sumber penghasilan. Beberapa diantaranya ialah jasa joki, jasa pengisian/*topup game*, dan *content creator gaming*.

Salah satu jenis *game* yang menjadi fokus dalam peneloitian ini ialah jenis *turn-based*. Lebih khususnya, *Game GranBlue Fantasy* yang dikembangkan dan dipublikasikan oleh perusahaan Cygame asal Jepang. Lebih lanjut lagi, penelitian ini akan menjadikan salah satu perkumpulan para pemain *game GranBlue Fantasy*

yang biasa disebut *guild* atau *crew* dengan nama Slacckereus yang telah aktif sejak tahun 2017

Berangkat dari keingintahuan penulis terhadap seberapa berpengaruhnya *game online* terhadap keeharian pemain selama masa pandemi dan inovasi atau perubahan yang dilakukan oleh para pemain berdasar pada perbedaan latar belakang dan alasan mereka bermain *game*, penulis memandang hal ini perlu dan layak untuk diteliti karena selain dapat memberikan pemahaman baru melalui sudut pandang para pemain *game*, juga dapat memberikan pandangan baru terkait *game* yang selama ini sering kali dipandang sebelah mata, bahkan disepelekan. Kemudian, terkait korelasi dan relevansi tema yang penulis ambil dengan Program Studi Sosiologi Agama ialah *game online* sendiri merupakan sebuah media tempat orang-orang, yang diwakilkan oleh para pemain, untuk berkumpul dan saling berinteraksi. Meski bukan interaksi fisik yang nyata, namun interaksi via nirkabel tetap dapat dikatakan sebagai salah satu jenis interaksi sosial karena melibatkan manusia yang nyata dan terjalin dua arah. Selain itu, hal lain yang menjadi fokus utama penulis ialah pada objek penelitian yang merupakan para pemain *game* yang bermain atas dorongan hobi dan bukan merupakan pemain profesional yang terlibat dalam turnamen resmi.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, berikut Rumusan Masalah yang akan menjadi landasan pembahasan dalam penelitian ini :

1. Bagaimana bentuk-bentuk deviasi game yang muncul pada *gamers*?
2. Bagaimana pertentangan persepsi religi yang dirasakan oleh para anggota Slacckereus selama menjadi *gamers*?

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan :

Penelitian ini dilakukan dengan dua tujuan, yakni tujuan secara umum dan tujuan secara khusus. Terkait tujuan secara umum, penelitian ini dilakukan untuk dapat mengetahui perbedaan dan pertentangan persepsi yang muncul dan dirasakan oleh *gamers* selama bermain game dan pelaksanaan deviasi positif terkait game.

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini ialah:

- a. Menguraikan bentuk-bentuk deviasi yang dialami dan dijalani oleh *gamers*. Baik deviasi positif maupun negatif
- b. Menguraikan persepsi agama yang dianut oleh *gamers* terhadap *game*

- c. Menguraikan respon dan solusi yang diambil *gamers* dalam menanggapi persepsi agamanya terhadap *game*.
- d. Menguraikan pandangan *gamers* terhadap pandangan agamanya terkait hobi mereka.

## 2. Manfaat

- a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi akademisi dan peneliti yang hendak meneliti hal serupa, sebagai bentuk referensi atau memberikan gambaran pengaplikasian teori guna penelitian yang lebih baik di kemudian hari.

- b. Manfaat praktis :

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan untuk dapat :

- 1) Memberikan kontribusi di bidang keilmuan untuk memberikan gambaran lebih jelas dan lebih rinci terkait *game* dan deviasi yang timbul karenanya, baik dari sisi deviasi negatif maupun positif.
- 2) Memberikan pemahaman baru kepada akademisi maupun masyarakat umum terkait dengan *gamer*. Bahwa *gamers* juga memiliki sisi penyimpangan positif, seperti menjadi

salah satu sumber penghasilan tambahan sekaligus sarana belajar dan bersosialisasi.

- 3) Memberikan kontribusi kepada para *gamers* dalam menemukan dan menentukan solusi untuk masalah serupa

#### **D. Tinjauan Pustaka**

Penelitian mengenai *game* sudah banyak dilakukan sebelumnya, terbukti dengan banyaknya jurnal yang diunggah ke internet terkait tema tersebut. Seperti sebuah penelitian yang berfokus pada pemain *game* dan pendidikan, khususnya mata pelajaran matematika. Yaitu, “Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa Yang Menyenangi Game” karya Nani Restati Siregar yang membahas mengenai tingkat minat dan pandangan siswa terkait pelajaran matematika melalui permainan/*game*. Hasil dari penelitian yang menggunakan metode pengumpulan data melalui survey ini menunjukkan bahwa 40% siswa berpersepsi bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, 80% berpendapat bahwa matematika merupakan pelajaran yang penting, dan 85% siswa menyatakan bahwa matematika melalui *game* atau permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Nani Restati Siregar, Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa Yang Menyenangi Game, (Semarang:

Selain itu, masih dalam kaitannya dengan *game* dan pendidikan, namun pada masa pandemi Covid-19, ada sebuah karya dari Erlis Nurhayati yang bertajuk “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran *Daring* Melalui Media *Game* Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19”. Dalam penelitian yang dilakukan pada sekelompok siswa di sebuah sekolah di Lombok Utara ini, ditemukan bahwa 52,25% siswa memiliki tingkat keaktifan yang cukup, dan pada siklus kedua dari observasi dan refleksi yang dilakukan, terjadi peningkatan sebesar 17,65%, hingga tingkat keaktifan mencapai 73,9%.<sup>3</sup>

Pada kedua penelitian tersebut, terdapat kesamaan, yakni penggunaan jenis penelitian kuantitatif yang berfokus pada pengumpulan data menggunakan teknik survei dan diolah secara matematis hingga kesimpulan yang didapatkan berbentuk angka dan diagram. Hal ini tentu memiliki perbedaan besar dengan penelitian pada skripsi ini yang mengambil jenis penelitian kualitatif. Penelitian akan lebih berfokus pada pengumpulan data melalui wawancara dan observasi.



Meski baik penelitian penulis maupun kedua penelitian tersebut sama-sama berfokus pada *game*.

Kemudian penelitian terkait dengan korelasi antara *game* dengan pelaksanaan kegiatan ibadah, Tema ini kurang lebih serupa dengan tema yang penulis ambil menjadi kasus utama dalam penelitin ini. Yang membedakan adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoiriyah, salah satu mahasiswi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung ini ialah sang penulis mengambil informan dari Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan. Selain itu, perbedaan teknik pengumpulan data, jenis penelitian, dan penggunaan teori yang berbeda karena perbedaan fakultas juga menjadi poin perbedaan yang cukup besar jika dibandingkan dengan penelitian yang penulis lakukan pada skripsi ini. Hal lainnya yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitin tersebut ialah pada penelitian tersebut penulisnya menambahkan aspek pendukung lain seperti pola perilaku remaja serta dampak positif dan negatif yang diakibatkan oleh perilaku remaja pada kehidupan sosial. Adapun hasil dari penelitian yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan” tersebut adalah

bahwa terdapat dampak positif dan negatif dari game online terhadap remaja dalam melaksanakan sholat lima waktu. selain itu penulisnya juga menyebutkan sejumlah solusi yang dapat dilakukan sebagai usaha untuk meningkatkan ibadah di desa terkait.<sup>4</sup>

Selanjutnya, adapula skripsi yang berasal dari salah satu alumnus UIN Sunan Kalijaga Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Program Studi Sosiologi Agama, yakni Abdul Thoyib dengan judul “Pengaruh Game Online Mobile Legends Bang Bang Pada Perilaku Sosial Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Negeri Sunan Kalijaga”. Dalam skripsi tersebut ditemukan hasil bahwa dibalik perubahan perilaku mahasiswa dalam bermain *game online* Mobile Legends Bang Bang ada lima proses. *Pertama awareness* (kesadaran), yakni orang tersebut menyadari dalam arti stimulus (objek) terlebih dahulu. *Kedua, interest* (ketertarikan) yakni orang mulai tertarik dengan stimulus. *Ketiga, evaluation* (evaluasi) menimbang-nimbang baik atau tidaknya stimulus. *Keempat, trial* (mencoba) yakni saat mulai mencoba perilaku baru. Dan yang *kelima* adalah *adaptation*

---

<sup>4</sup> Siti Khoiriyah, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”. Skripsi diajukan pada Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019, hlm. 83-84.

(adaptasi) yakni masa atau fase saat subjek atau seseorang telah menjalani perilaku baru yang berlandaskan pada pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus. Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif berdasarkan wawancara dan observasi.<sup>5</sup>

Selain itu, ada pula penelitian yang menjadikan game Granblu Fantasy, game yang sama dengan yang penulis ambil untuk diteliti, sebagai subjek penelitian dalam penelitiannya. Salah satunya ialah Skripsi karya Tubagus Eaka yang berjudul “Studi Deskriptif Kuantitatif: Excessive Gaming pada pemain Mobile Online Game „Granblue Fantasy“ di Indonesia”. Dalam penelitian kuantitatif yang dilakukan terhadap 262 responden dari beberapa jenjang pendidikan yang berbeda pada tahun 2019 ini, didapatkan hasil bahwa sebanyak 29/6% responden mendapatkan skor “tinggi”. Para pemain ini merupakan pemain yang masih mengenyam pendidikan di bangku SMA atau SMK dan bermain game tersebut selama lebih dari empat jam dalam satu hari.<sup>6</sup>

---

<sup>5</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 diajukan pada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019, hlm. xii.

<sup>6</sup>Tubagus Raka, “Studi Deskriptif Kuantitatif: Excessive Gaming pada pemain Mobile Online Game „Granblue Fantasy“ di Indonesia”. Skripsi diajukan pada FakuFakultas Ilmu Pendidikan Universitas Universitas Negeri Jakarta, 2019, hlm. vi.

Selain itu, penelitian yang mengambil subjek penelitian yang serupa juga terdapat pada skripsi karya Rahmat Rinaldy Indrawa dengan judul “Dampak Permainan Granblue Fantasy Terhadap Penggemarnya di Universitas Brawijaya” pada tahun 2018. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif-kualitatif, dengan teknik *purposive sampling*. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa game Granblue Fantasy ini memiliki dampak negatif dan juga positif yang dirasakan oleh para pemain yang mengikuti angket yang dilakukan oleh si peneliti. Dampak positif yang dirasakan meliputi; usaha, dan sarana menghilangkan stress. Sedangkan dampak negatifnya adalah waktu bermain yang berlebihan, timbulnya sifat negatif dalam diri seperti rasa iri dan pemborosan.<sup>7</sup>

Dari beberapa referensi penelitian sebelumnya terkait dengan tema yang penulis ambil, penelitian pada skripsi ini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya. *Pertama*, terkait dengan jenis penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode wawancara sebagai teknik pengumpulan data utama. *Kedua*, penelitian ini memfokuskan diri pada pemain game dengan rentang

---

<sup>7</sup>Rahmat Rinaldy Indrawan. “**Dampak Permainan Granblue Fantasy Terhadap Penggemarnya di Universitas Brawijaya**”. Skripsi diajukan pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. 2018, hlm. vii.

usia remaja-dewasa awal. *Ketiga*, penggunaan teori sosial dalam menganalisis fenomena yang diteliti. Penulis menggunakan teori deviasi sebagai ‘patokan’ dalam berpandangan dan menganalisis fenomena yang ada di lapangan dan merepresentasikannya kembali dalam skripsi ini. Dan *keempat*, informan yang penulis pilih merupakan anggota dari sebuah grup game online bernama Slaccerkreuz.

## E. Kerangka Teori

Pada skripsi ini penulis memilih untuk menggunakan teori penyimpangan sosial untuk menjelaskan lebih dalam terkait dengan masalah yang penulis angkat menjadi tema. Yakni, masalah perilaku bermain *game* para *gamers* dan inovasi serta dampak yang ditimbulkannya.

### 1. Pengertian Deviasi

Deviasi merupakan nama lain untuk penyimpangan. Hal tersebut dengan jelas disebutkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa deviasi memiliki makna penyimpangan dari peraturan.<sup>8</sup>

Sedangkan penyimpangan sendiri berasal dari kata “simpang” dan bermakna proses, cara, perbuatan

---

<sup>8</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. “Deviasi” dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/permainan>. 2016. Diakses pada 03 Februari 2022

menyimpang atau menyimpangkan. Dapat pula berarti tindakan di luar ukuran (kaidah) yang berlaku.<sup>9</sup>

Penyimpangan (deviasi) merupakan segala tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial dari suatu kelompok sosial atau suatu kelompok masyarakat. Penyimpangan dapat pula disebut sebagai tindakan yang melanggar ketentuan-ketentuan yang diinstitusikan atau disepakati secara sah dalam suatu sistem sosial. Perbedaan pada jenis dan macam norma yang berlaku di masing-masing kelompok masyarakat menyebabkan perbedaan pula pada pandangan terkait penyimpangan yang terjadi. Penyimpangan sejatinya timbul akibat dari keinginan untuk merubah aturan tertentu. Hal ini juga dipicu oleh perbedaan tujuan dan besar kecilnya peluang yang tersedia dalam masyarakat untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu cara atau upaya yang sah menurut norma dan nilai yang berlaku juga sangat mempengaruhi suatu tindakan dapat

---

<sup>9</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. "Simpang" dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/permainan>. 2016. Diakses pada 03 Februari 2022

dikategorikan sebagai tindakan menyimpang atau tidak.<sup>10</sup>

Penyimpangan ialah setiap tindakan atau tingkah laku individu yang tidak mematuhi norma-norma sosial dari suatu kelompok sosial, atau dari suatu masyarakat. Penyimpangan juga dimaknai sebagai kelakuan yang melanggar ketentuan-ketentuan yang diinstitusikan, yakni ketentuan yang disepakati sah dalam suatu sistem sosial.<sup>11</sup>

Penyimpangan sering kali diasosiasikan sebagai bentuk atau sisi negatif dari bentuk perilaku positif serta merupakan perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang ada di masyarakat, meliputi norma hukum, kesusilaan, kesopanan, sampai norma agama sekalipun.

Menurut pandangan Bruce J. Cohen, hal yang dapat dijadikan patokan atau acuan dalam menilai sesuatu itu termasuk ke dalam bentuk penyimpangan atau bukan ialah dari seberapa besar pengaruh norma tersebut di masyarakat. Bukan dari

---

<sup>10</sup> Fatimah Tofa, Suardi, Begal Sebagai Tindakan Menyimpang, *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*, Vol. IV No. 1, Mei 2016, hlm. 2

<sup>11</sup> Muslim Mappa. "Begal Motor Sebagai Perilaku Menyimpang". Dalam *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*. Volume IV No. 1. 2016. Hal. 2

benar atau salahnya tindakan tersebut. Bukan pula berdasar pada baik atau buruknya tindakan tersebut.

James W. Van Der Zanden menyatakan bahwasanya penyimpangan merupakan suatu perilaku yang oleh sejumlah besar orang dianggap sebagai perilaku yang tercela dan di luar batas toleransi. Sementara itu Nurseno menyatakan bahwa penyimpangan itu sebenarnya tidak melulu tentang tindakan yang berkonotasi negatif. Karenanya, terdapat pula penyimpangan yang bermuatan nilai positif dan menjadikan penyimpangan terbagi menjadi dua jenis; penyimpangan positif dan penyimpangan negatif.<sup>12</sup>

Selain dikenal dengan sebutan deviasi, penyimpangan sosial juga akrab disebut sebagai perilaku menyimpang oleh sebagian sosiolog dan akademisi, dan merupakan suatu perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kesucilaan dan kepatutan, baik dalam sudut pandang kemanusiaan (agama) secara individu maupun pembenarannya sebagai bagian dari makhluk sosial.

---

<sup>12</sup> Nugrawati, Nursalam. "Gantung Diri Sebagai Penyimpangan Sosial Terhadap Norma Agama". Dalam *Journal Sociology of Education*. Vol. VI issu. 1. 2018. Hal. 44-45



Deviasi atau dalam bahasa Inggris disebut *deviation* lebih lekat kaitannya dengan perilaku atau cara bertindak seseorang. Tindakan tersebutlah yang kemudian dinilai dan menjadikannya benar atau salah di mata norma yang berlaku pada masyarakat tempatnya tinggal. Sementara pelaku atau individu yang bertingkah laku menyimpang, dikenal dengan sebutan *deviant*. Sama halnya dengan hal lain di dunia ini, deviasi pun memiliki lawan atau kebalikan dari tindakannya, ialah konformasi. Konformasi ini merupakan suatu bentuk interaksi sosial yang di dalamnya seseorang berperilaku sesuai dengan harapan kelompok.<sup>13</sup>

Beberapa ahli mengemukakan pendapat mereka tentang makna dari deviasi atau penyimpangan sosial ini. Dinis, Dynes, dan Clark misalnya, pada tahun 1964, mengatakan bahwa deviasi pada hakikatnya adalah penyimpangan dari jenis-jenis tingkah laku yang sesuai dengan norma yang terdapat dalam masyarakat tertentu dan pada waktu tertentu pula.

Clinard pun berargumen bahwa tingkah laku devian pada hakekatnya adalah penyimpangan

---

<sup>13</sup> Ciek Julyati Hisyam. "Sosiologi Perilaku Menyimpang". LPP Press Universitas Negeri Jakarta: Jakarta. 2015. Hal. 1

norma dari suatu kelompok. Tingkah laku pelaku penyimpangan ini merupakan tingkah laku yang tidak disetujui oleh masyarakat dan melampaui batas-batas toleransi yang ada pada lingkungan tersebut.

Sementara itu menurut Matza, tingkah laku dari seorang devian adalah penyimpangan terhadap suatu standar tertentu. Berbeda dengan Becker yang menyatakan bahwa devian atau pelaku penyimpangan adalah orang yang dilabeli sebagai seorang devian. Cap atau label ini biasanya merupakan stigma sosial yang melekat tanpa peduli siapa yang memberikan label tersebut kepada yang bersangkutan<sup>14</sup>

Selain itu Robert M. Lawang menyatakan bahwa perilaku menyimpang adalah setiap tindakan yang menyimpang dari norma yang berlaku dalam sistem sosial dan diperlukan penindakan dari pihak yang berwenang dalam tatanan norma tersebut guna memperbaiki penyimpangan yang terjadi.

Secara sederhana, perilaku menyimpang atau deviasi dapat diartikan sebagai segala macam pola

---

<sup>14</sup> Ibnu Syamsi. "Sosiologi Deviasi (Sebuah Kajian Dari Sudut Pandang Pendidikan, Sosiologi, dan Filsafat)". Venus Gold Press: Yogyakarta.2010. Hal. 9-10.

perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat.<sup>15</sup> Kehendak itu umumnya telah menyatu dan membaur dalam kehidupan masyarakat dalam bentuk norma dan nilai-nilai sosial, kesusilaan serta keagamaan. Norma dan nilai tersebut bersifat mengikat, sehingga hal tersebut kemudian juga menjadi landasan masyarakat dalam menilai atau memandang suatu tindakan yang ada. Baik tindakan tersebut dilakukan oleh individu maupun kelompok. Berdasar pada pandangan tersebut dan aturan-aturan yang juga melekat padanya, seseorang dapat dinyatakan sebagai seorang devian atau tidak berdasar pada kemampuannya dalam menyesuaikan diri dengan norma dan nilai-nilai tersebut.

Menurut James V. Sanden, penyimpangan merupakan perilaku yang oleh sejumlah besar orang dianggap sebagai hal tercela dan di luar batas toleransi. Namun demikian, penyimpangan tidak selalu berkonotasi negatif, Karenanya, penyimpangan sosial terbagi dalam dua jenis, *pertama* penyimpangan positif yang terarah pada nilai-nilai sosial yang ideal (didambakan) walaupun

---

<sup>15</sup> Yuliana Indradjaja. "Penyimpangan Sosial". Dalam [adoc.pub/penyimpangan-sosial-I-pengertian-penyimpangan-sosial.html](http://adoc.pub/penyimpangan-sosial-I-pengertian-penyimpangan-sosial.html). diakses pada 07 Februari 2022.

cara yang dilakukan tampak seperti tindakan yang menyimpang dari norma, padahal sebenarnya tidak. Seseorang dikatakan menyimpang secara positif jika dia berusaha merealisasikan suatu cita-cita, tetapi masyarakat tidak dapat menerima caranya.<sup>16</sup> Salah satu contohnya adalah peran wanita dalam ranah politik dan pekerjaan lainnya yang umumnya dilakukan oleh lelaki. Hal ini tentu aja dipandang sebagai hal yang tidak lazim dan cenderung menyimpang dari nilai-nilai dan kebiasaan yang ada di sebagian besar masyarakat.<sup>17</sup> Hal tersebut dapat dikategorikan sebagai penyimpangan positif karena tidak merugikan masyarakat atau merusak tatanan norma yang ada. Hanya cara atau upaya dan pelaksanaannya saja yang berbeda dengan biasanya. Sehingga menimbulkan perasaan aneh atau tidak lazim di masyarakat.

## 2. *Klasifikasi Penyimpangan*

Penyimpangan negatif atau kecenderungan bertindak ke arah nilai-nilai sosial yang dipandang rendah dan akibat yang ditimbulkan pun selalu

---

<sup>16</sup> Nugrawati, Nursalam, Gantung Diri Sebagai Penyimpangan Sosial Terhadap Norma Agama, *Journal Sociology of Education*, Vol. VI Issu. 1, Januari-Juni 2018, hlm. 45

<sup>17</sup> Parta Ibeng, Pengertian Penyimpangan Sosial, Faktor, Ciri, Jenis, Bentuk dan Cara Pencegahannya, dalam [pendidikan.co.id](http://pendidikan.co.id), 26 Oktober 2021, diakses pada 190 Oktober 29021.

buruk dan merugikan. Sebagai contoh dari penyimpangan sosial negatif ialah seseorang yang melakukan tindakan kriminal.<sup>18</sup> *Game* sebagai masalah utama dalam skripsi ini merupakan suatu tindakan yang menjadi salah satu aspek yang membentuk moral dan pola kebiasaan baru dalam masyarakat. Namun hal tersebut tidak serta merta merupakan hal yang berkonotasi negatif. Hal-hal negatif yang timbul pada pemain biasanya dikarenakan ketidakcakapan dalam mengatur waktu sehingga timbulah kelalaian dalam pengerjaan hal atau kegiatan lainnya. Misalnya, kelalaian dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Kecenderungan tersebut juga diperkuat dengan argumen bahwa ‘waktu sholat masih panjang’, terutama di waktu sholat zuhur dan isya yang memang memiliki jeda waktu lebih panjang ketimbang waktu sholat lainnya.

Di samping itu, *game* tidak hanya sekedar menjadi salah satu bentuk penyimpangan negatif, namun juga menjadi salah satu bentuk penyimpangan positif dan bentuk inovasi serta hasil budaya populer saat ini. Hal ini tampak nyata dengan semakin maraknya

---

<sup>18</sup> Nugrawati, Nursalam, Gantung Diri Sebagai Penyimpangan Sosial Terhadap Norma Agama, *Journal Sociology of Educarion*, Vol. VI Issu. 1, Januari-Juni 2018, hlm. 45

pelaksanaan olimpiade atau lomba yang menjadikan *game* sebagai cabang olahraganya. Tercatat pada tahun 2018, lebih tepatnya pada pagelaran pesta olahraga *Asian Games* yang diselenggarakan di Jakarta dan Palembang, *Esport* resmi menjadi salah satu bagian dari cabang olahraga yang diperlombakan.<sup>19</sup> Hal ini tentu saja menjadi satu bentuk penyimpangan yang nyata karena olahraga biasanya lebih erat kaitannya dengan kegiatan olah fisik, meski beberapa olahraga ada yang mengedepankan kecakapan pemain dalam menyusun strategi, seperti catur. Meski begitu, tujuan dari perlombaan tentu saja sama, yakni mencapai kemenangan untuk tim atau daerah asal. Selain itu, *game* juga kemudian menjadi salah satu objek yang dapat dijadikan sebagai sumber penghasilan. Baik itu sebagai sumber penghasilan utama maupun sampingan. Beberapa contoh ialah jasa joki *game*, pengisian saldo *game* atau *topup*, dan pembuat konten media sosial dengan konten utama berupa *gaming*.

Penyimpangan yang disebabkan oleh *game* tersebut, khususnya penyimpangan positif, merupakan salah satu bentuk inovasi. Inovasi hadir dikarenakan adanya perasaan tidak puas terhadap kondisi dari situasi

---

<sup>19</sup> Faidillah Kurniawan, *Esport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*, JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), Vol. 15 No. 2, 2019, hlm. 64

yang ada. Serta adanya peluang untuk memperbaiki keadaan yang ada. Inovasi merupakan suatu alat untuk mencapai perubahan, bukan merupakan tujuan dari sebuah perubahan sehingga inovasi haruslah berupa perbaikan ataupun perubahan agar kondisi yang ada dapat menjadi lebih baik. Walaupun demikian, tidak semua perubahan yang terjadi dapat dikategorikan sebagai inovasi.<sup>20</sup> *Game* menjadi salah satu bentuk inovasi dikarenakan *esport* atau *electronic sport* merupakan suatu kompetisi permainan video bermain jamak (tim) yang umumnya antara pemain profesional. Masuknya *esport* sebagai salah satu cabang olahraga diperkuat dengan diberlakukannya pelatihan khusus yang terorganisir selayaknya pelatihan pada cabang olahraga lain, seperti sepak bola, bulu tangkis, dan lainnya.<sup>21</sup> Hal ini tentu saja tidak merusak tatanan yang telah ada. Justru *game* malah memberikan angin segar bagi dunia olahraga. Menjadikannya sebagai salah satu pilihan bagi para atlet maupun calon atlet. Selain itu, juga membuka peluang bagi ranah lainnya untuk ikut serta, menjadikannya sekadar hobi, pekerjaan, dan lain

---

<sup>20</sup> Irma Paramita Sofia, Konstruksi Model Kewirausahaan Sosial (Social Entrepreneurship) Sebagai Gagasan Inovasi Sosial Bagi Pembangunan Perekonomian, Jurnal Universitas Pembangunan Jaya, Vol. 2 No. 2, Maret 2015, hlm. 6

<sup>21</sup> Faidillah Kurniawan, Esport dalam Fenomena Olahraga Kekinian, JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), Vol. 15 No. 2, 2019, hlm. 62

semacamnya. terlebih di masa pandemi, *game* tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang aneh di bidang pekerjaan. Karena setiap orang harus cerdas dalam memanfaatkan peluang demi kelangsungan hidupnya. *Game* tanpa disadari telah menjadi bagian dari tatanan masyarakat milenial.

### 3. Faktor Penyebab Deviasi

Wilnes dalam sebuah bukunya yang berjudul *Punishment and Reformation* menyatakan bahwa terdapat dua faktor penyebab seseorang melakukan penyimpangan sosial. Faktor tersebut ialah :

- a. ***Faktor subjektif***, yakni faktor-faktor yang timbul dari dalam diri devian. Hal-hal tersebut meliputi pada sifat bawaan individu tersebut sejak lahir. Hal ini mengacu pada karakter atau tabiat seseorang. Meskipun lingkungan berperan penting dalam pertumbuhan emosi dan ifat seseorang, karakter atau sifat yang dimaksud mengacu pada sikap yang dimiliki oleh individu saat ia telah dianggap mampu untuk menerima aturan atau tatanan di lingkungan atau di sekitarnya. Seperti contoh, sikap pemalu, tidak tegaan, naif, tegas, pemarah, dan sifat-sifat lain yang dianggap mampu untuk menjadikan seorang individu menyimpang dari tatanan norma dan nilai yang berlaku di lingkungannya.



Terlalu rancu untuk menyebutkan beragam sikap yang mampu menyinggung norma karena sifat dan sikap manusia sangatlah beragam. Sehingga lebih mudah untuk dipahami bahwasanya faktor subjektif ini berkisar pada sikap-sikap dominan yang diberikan oleh devian sebagai bentuk reaksi dari tatanan yang telah tercipta di masyarakat. Reaksi-reaksi tersebutlah yang kemudian akan dinilai sebagai bentuk penyimpangan atau tidak oleh sesama anggota masyarakat.

- b. **Faktor objektif**, yakni faktor-faktor yang timbul dikarenakan lingkungan atau hal lainnya yang berasal dari luar individu yang menjadi devian. Hal ini lebih mengacu pada keadaan rumah tangga atau lingkungan sekitar tempat individu tersebut tumbuh dan berkembang. Tidak hanya berkisar pada keadaan rumah tangga dan lingkungan tumbuh, faktor objektif lebih luas ketimbang sekadar keadaan lingkungan sekitar sang devian. Faktor objektif dapat pula meliputi hal-hal yang dipelajari, baik dari sekolah, teman, maupun media.

Beberapa hal yang masuk ke dalam bentuk-bentuk faktor objektif dari seorang devian meliputi :

a. *Ketidaksanggupan menyerap norma-norma kebudayaan*

Apabila seseorang tidak mampu menyerap norma-norma kebudayaan di sekitarnya ke dalam kepribadiannya, maka ia tidak akan dapat membedakan mana hal yang pantas dan yang tidak pantas. Penyebabnya ialah proses sosialisasi yang tidak sempurna, salah satunya adalah lingkungan keluarga yang tidak sehat atau bahkan retak (*broken home*). *Broken home* memang bukan satu-satunya alasan, namun ketidaksempurnaan sosialisasi dan ketidakcakapan orang tua dalam mengenalkan norma-norma kebudayaan dapat menyebabkan terjadinya deviasi di masa mendatang. Sehingga kondisi lingkungan rumah menjadi faktor krusial yang mempengaruhi seseorang menjadi seorang devian. Sehingga parenting kemudian menjadi satu aspek penting dalam pencegahan pembentukan devian sejak dini.

b. *Proses Belajar Yang Menyimpang*

Berawal dari membaca atau melihat tayangan tentang perilaku menyimpang, seseorang dapat termotivai atau tersugesti untuk melakukan hal yang sama. Hal tersebutlah yang disebut sebagai proses belajar yang menyimpang. Karir seorang

penjahat kelas kakap seringkali diawali dari tindak kriminal skala kecil yang semakin lama semakin meningkat intensitas dan tingkatan kriminalitasnya dari waktu ke waktu juga merupakan salah satu bentuk hasil dari faktor yang satu ini.

c. *Ketegangan Antara Kebudayaan dan Struktur Sosial*

Ketegangan antara dua hal ini sering kali mengakibatkan atau menciptakan suatu deviasi. Alasan kenapa deviasi dapat terjadi dalam kondisi tersebut ialah karena saat seorang individu, hendak mewujudkan dan mencapai tujuannya, ia tidak mendapatkan cukup peluang sehingga ia kemudian mengusahakan peluang itu dengan caranya sendiri. Sehingga tindakan yang ia lakukan kemudian akan menjadi sebuah penyimpangan.

d. *Ikatan Sosial Yang Berlainan*

Secara umum, setiap individu berhubungan satu sama lain dengan individu lainnya. Hal ini tentu saja dikarenakan manusia adalah makhluk sosial yang tidak lepas dari interaksi dengan manusia lainnya. Akan tetapi, jika lingkungan pergaulan individu tersebut merupakan lingkungan pergaulan yang cenderung menyimpang dan si

individu terkait tidak mampu menyaringnya, maka ia tentu saja dapat terjerumus melakukan tindakan menyimpang pula.

*e. Akibat Proses Sosialisasi Nilai-Nilai Sub-Kebudayaan Yang Menyimpang*

Media, baik itu media konvensional seperti koran, majalah, radio dan televisi, maupun media digital seperti media sosial ataupun portal-portal berita berbasis *online*, sering kali menampilkan konten-konten yang berindikasi atau bermuatan penyimpangan yang dikemas dengan *thumbnail* atau judul yang ‘terlalu menarik’ tanpa peduli berita tersebut benar adanya atau tidak dan menyerahkan sepenuhnya pemahaman kepada publik yang membacanya. Fenomena tersebut adalah bentuk dari proses sosialisasi dari nilai-nilai sub-kebudayaan yang menyimpang.<sup>22</sup>

Di sisi lain, Casare Lombroso menyatakan bahwa terdapat 3 faktor penyebab terjadinya penyimpangan, yakni :

**1. Biologis**

Berdasarkan ciri-ciri tertentu yang dimilikinya, seseorang dapat diidentifikasi sebagai penjahat

---

<sup>22</sup> Ciek Julyati Hisyam. “Sosiologi Perilaku Menyimpang”. LPP Press Universitas Negeri Jakarta: Jakarta. 2015. Hal. 1-2

atau berpotensi menjadi seorang kriminal. Hal ini kemudian lumrah disebut dengan perumpamaan, “penjahat sejak lahir”. Ciri-ciri yang menjadi pertimbangan utama biasanya adalah bentuk wajah.

## 2. *Psikologis*

Kepribadian menjadi poin utama dalam faktor yang satu ini. Apakah seseorang tersebut memiliki masalah dengan kepribadiannya sehingga memicu dirinya untuk melakukan tindakan penyimpangan? Pertanyaan itulah yang seringkali menjadi pertanyaan utama sebelum menyelidiki atau meneliti sang devian lebih lanjut. Permasalahan traumatis atau bahkan kepribadian ganda dapat menjadi beberapa contoh yang melatarbelakangi seseorang melakukan penyimpangan. Terutama penyimpangan skala besar yang telah berdampak sangat besar terhadap struktur sosial yang ada.<sup>23</sup>

## 3. *Sosiologis*

Kurang atau bahkan tidak sempurnanya suatu sosialisasi terhadap seorang individu lagi-lagi menjadi bahasan dan poin yang diangkat oleh seorang ahli untuk menjelaskan perihal alasan terjadinya penyimpangan. Tampak jelas bahwa hal

---

<sup>23</sup> Yuliana Indradjaja. “Penyimpangan Sosial”. Dalam [adoc.pub/penyimpangan-sosial-I-pengertian-penyimpangan-sosial.html](http://adoc.pub/penyimpangan-sosial-I-pengertian-penyimpangan-sosial.html). diakses pada 07 Februari 2022.

ini, sosialisasi yang tidak sempurna, merupakan masalah besar yang memang perlu penanganan serius. Hal ini tentu saja berakibat sangat besar, ketika seorang individu tidak mampu untuk menyerap norma-norma yang ada di sekitarnya dalam proses pembelajarannya, baik itu di sekolah maupun di lingkungan sekitar, maka ia akan sulit untuk membedakan mana hal yang baik dan mana hal yang seharusnya ia hindari. Dan pada akhirnya ketidapkahaman itulah yang menggiringnya pada kecenderungan untuk melakukan tindakan menyimpang. Semakin lama ia dibiarkan dalam kesesatannya, maka bisa saja ia melakukan tindakan penyimpangan yang lebih besar di masa mendatang.

#### 4. Bentuk-Bentuk Deviasi

Terdapat beberapa bentuk dari penyimpangan yang terjadi di masyarakat, dilihat dari sifatnya, terdapat 2 bentuk penyimpangan, yaitu:

##### *a. Penyimpangan Positif*

Penyimpangan ini merupakan penyimpangan yang memiliki dampak positif terhadap sistem sosial karena tindakan yang dilakukan adalah tindakan yang inovatif, kreatif dan mampu memperkaya wawasan

sang devian. Penyimpangan jenis ini lebih dapat diterima oleh masyarakat karena merupakan suatu akibat dari perkembangan zaman.

**b. *Penyimpangan Negatif***

Penyimpangan yang satu ini merupakan kebalikan dari jenis penyimpangan yang dijelaskan pada poin sebelumnya. Penyimpangan ini, sesuai dengan namanya, merupakan penyimpangan yang dianggap rendah dan selalu mengakibatkan hal yang buruk. Baik bagi devian itu sendiri maupun bagi lingkungan dan struktur sosial yang ada. Penyimpangan ini dibagi kembali menjadi 3 macam, yakni:

**c. *Penyimpangan Primer (Primary Devition)***

Penyimpangan ini merupakan jenis penyimpangan negatif yang hanya bersifat temporer dan tidak berulang-ulang. Pelaksanaan ibadah yang tidak tepat waktu, khususnya

pada pemain *game* yang beragama islam, menjadi salah satu contoh penyimpangan primer yang terjadi hampir pada setiap. Sebagian besar dikarenakan pemilihan waktu bermain yang kurang tepat dan juga durasi permainan yang meleset dari perkiraan.

Alasan mengapa penyimpangan ini masuk dalam kategori penyimpangan primer ialah dikarenakan para informan menyatakan bahwa mereka sebisa mungkin mendahulukan sholat dan berupaya semaksimal untuk tidak mengulangi sikap menunda ibadah, khususnya sholat. Bahkan beberapa informan membuat jadwal kegiatannya untuk tetap membuat sholat menjadi prioritasnya. Sehingga penundaan waktu ibadah menjadi suatu perbuatan yang bersifat temporer.



*d. Penyimpangan Sekunder  
(Secondary Deviation)*

Penyimpangan negatif sekunder ini memiliki perbedaan mencolok dengan jenis sebelumnya, yaitu penyimpangan negatif jeni ini cenderung merupakan perilaku yang nyata dan seringkali terjadi. Sehingga berakibat cukup parah serta mengganggu orang lain.

Selain penyimpangan berdasarkan sifatnya, terdapat pula penyimpangan yang diklasifikasikan berdasarkan pelakunya, yakni:

*a. Penyimpangan Individual  
(Individual Deviation)*

Penyimpangan individual ialah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang yang menyimpang atau berlawanan dengan norma-norma kebudayaan yang telah terbentuk. Lumrahnya, penyimpangan jenis ini tidak direncanakan oleh sang devian.

Selain hal yang berbau kriminal, penyimpangan jenis ini juga merupakan jenis penyimpangan yang dilakukan oleh para informan dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan penyimpangan yang dilakukan oleh para informan merupakan penyimpangan yang sama sekali tidak direncanakan. Bahkan lebih cenderung merupakan akibat dari ketidakcakapan diri sendiri dalam mengatur dan mengorganisir waktu. Selain itu, penyimpangan yang dilakukan oleh para informan juga bukanlah merupakan suatu bentuk pelanggaran besar terhadap norma yang berlaku. Lebih kepada hasil dari penyerapan budaya baru yang tidak sempurna.

Penyimpangan ini pun memiliki 5 kategori lanjutan, meliputi :

### *1.1 Pembandel*

Pembandel dapat diartikan sebagai individu yang melakukan penyimpangan karena tidak patuh pada nasihat orang tuanya agar merubah perangai atau sikapnya yang kurang baik.

### *1.2 Pembangkang*

Seorang pembangkang melakukan penyimpangan dikarenakan tidak mengindahkan peringatan yang diberikan oleh orang-orang di sekitarnya.

### *1.3 Pelanggar*

Pelanggar ialah pelaku penyimpangan yang penyimpangannya berupa pelanggaran atas norma-norma umum yang berlaku. Pelanggar dapat pula merupakan seseorang

yang melanggar aturan atau ketentuan yang diberlakukan baik oleh masyarakat maupun pemerintah, salah satunya ialah pengguna jalan yang melakukan pelanggaran terhadap rambu-rambu lalu lintas. Pelaku pelanggaran biasanya akan dijatuhi sanksi hukum ringan seperti penilangan atau pelayanan publik.

#### *1.4 Perusuh atau Penjahat*

Perusuh merupakan seseorang yang tindakan menyimpangnya merupakan suatu tindakan yang memberikan kerugian atau dampak besar terhadap norma-norma yang berlaku di masyarakat. Contoh perilaku yang termasuk dalam kategori ini cenderung merupakan perilaku kriminalitas seperti pencurian, penjabretan, penodongan, begal, dan lain sebagainya. Pelaku atau devian biasanya akan dikenai sanksi

hukum sesuai dengan besaran atau tingkatan kriminalitas yang dilakukan. Sebagian besar sanksi tersebut adalah sanksi berupa penahanan dalam jeruji besi dan denda uang tunai dalam jumlah tertentu.

### *1.5 Munafik*

Devian dalam jenis ini biasanya lebih sering dijumpai dalam hubungan sosial sehari-hari. Hal ini dikarenakan pelaku penyimpang ini melakukan penyimpangan yang berupa pengingkaran atas apa yang telah ia janjikan. Sanksi yang biasanya diberikan tentu saja adalah sanksi sosial. Jika yang bersangkutan merupakan seorang pejabat, maka ia tidak akan lagi dipilih oleh rakyatnya di kemudian hari. Tipe devian semacam ini pun akan kehilangan sebagian besar kepercayaan dari orang-orang di sekitarnya. Terutama di

lingkungan tempatnya tinggal dan koleganya.

***b. Penyimpangan Kelompok  
atau Kolektif (Group  
Deviation)***

Penyimpangan ini meliputi tindakan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang tunduk pada norma atau aturan yang berlaku dalam kelompok dan komunitasnya, namun aturan dan norma tersebut bertentangan dengan norma masyarakat yang berlaku. Salah satu contoh gampangnya adalah kelompok penyeludup barang-barang ilegal dan obat-obatan terlarang. Biasanya para pelaku merupakan beberapa individu yang tergabung dalam sebuah jalinan relasi serupa bisnis. Setiap anggota memiliki perannya masing-masing.

Selain itu mereka juga terikat oleh sebuah aturan yang mengharuskan mereka untuk tetap tutup mulut meski saat terciduk atau diringkus oleh pihak berwajib. Sehingga organisasi atau jaringan bisnis mereka tetap dapat berjalan dengan lancar.

**c. Penyimpangan**

***Campuran (Combined Deviation)***

Penyimpangan ini lebih kompleks ketimbang dua penyimpangan sebelumnya. Penyimpangan jenis ini umumnya dilakukan oleh suatu golongan sosial tertentu yang memiliki pengelolaan organisasi yang rapi. Hal tersebut menyebabkan individu maupun kelompok yang tergabung di dalamnya taat dan mematuhi segala aturan dan norma yang ada di dalam

golongan tersebut. Selain itu individu dan kelompok itu pun cenderung mengabaikan norma masyarakat yang berlaku di luar norma golongannya. Salah satu bentuk atau contoh dari jenis penyimpangan ini adalah cara kerja sebuah gang yang lumrah ada di kota-kota besar sebagai wadah yang menampung anak-anak jalanan. Sayangnya keberadaan wadah yang diebut Gank ini lebih banyak menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat sekitar, ketimbang memeberikan dampak positif.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Ciek Julyati Hisyam. “Sosiologi Perilaku Menyimpang”. LPP Press Universitas Negeri Jakarta: Jakarta. 2015. Hal. 2-4



## F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu hal mendasar yang harus diketahui sebelum memulai sebuah penelitian dan skripsi ini tentu saja bukanlah sebuah pengecualian. Data pada penelitian ini sebagian besar berasal dari hasil wawancara secara online melalui perantara aplikasi Discord dan Whatsapp. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode analisis profil pada delapan orang informan yang terlibat aktif dalam penelitian ini. Para informan ini berada pada rentang usia 20 sampai dengan 30 tahun pada saat penelitian ini dilaksanakan. Selain itu, sebagian besar informan merupakan laki-laki. Dengan jumlah tujuh orang laki-laki dan satu orang perempuan/ selain itu, sebagian besar informan juga merupakan seorang yang beragama islam. Mencakup empat orang beragama islam, tiga orang beragama Kristen dan satu orang beragama Katolik.

Berikut adalah data diri singkat dari para informan tersebut :

### 1. *Informan Beragama Islam*

#### a. *Ridho Firmansyah (Nama Asli)*

Berdomisili di Probolinggo, informan ini pun juga memainkan beberapa *game* sekaligus, yakni *Granblue Fantasy* dan *Call of Duty*. *Granblue Fantasy* merupakan sebuah *game* RPG dengan sistem *Turn-Base* besutan perusahaan *game* asal

Jepang, Cygames. Ridho telah memainkan *game* ini sejak tahun 2017. Sedangkan untuk *game* Call of Duty yang berjenis FPS, ia memainkannya sejak versi mobile pertama kali dirilis pada bulan Oktober tahun 2019, namun ia menyatakan bahwa ia mulai serius bermain *game* tersebut mulai tahun 2021.

## **2. Informan Beragama Kristen**

### **a. Heri (Nama Asli)**

Heri asal Yogyakarta disela kesibukannya bekerja, ia memainkan *game* RPG *Turn-Base Granblue Fantasy*, *game* RPG Adventure *Genshin Impact* versi PC, dan *game* RPG Shooter *Gunfire Reborn*.

### **b. Narpati Nadi (Nama Asli)**

Narpati memainkan cukup banyak *game* saat ini. meliputi *game* RPG *Turn-base Granblue Fantasy*, *game* RPG *Blue Archive*, *Shooter Game Azur Lane*, *game* musik *Tohou Lost Word*, dan *Minecraft*. Ia telah mulai bermain *game*

## **3. Informan Beragama Katolik**

### **a. Andika Kristiawan (Nama Asli)**

Andika yang berdomisili di Kota Yogyakarta ini telah mulai bermain *game* sejak masih usia balita. Hingga saat ini, ia masih bermain *game*, namun hanya beberapa *game* saja. Meliputi *game*

RPG *Turn-Base* bernama *Granblue Fantasy* yang dapat diakses melalui *browser* maupun aplikasi, *Yu-Gi-Oh! Master Duel* yang merupakan *game* kartu ternama dari perusahaan KONAMI, dan *game* musik *D4DJ*.

## G. Sistematika Pembahasan

Pada bab pertama, penulis fokus pada alasan mengapa memilih tema terkait dan mengapa tema tersebut menarik untuk diteliti. Selain itu, penulis juga menjelaskan mengenai referensi dan sumber-sumber data pilihan yang berkaitan dan menunjang selama penulisan dan penyusunan skripsi ini. Baik digunakan sekadar sebagai referensi maupun dikutip dan dijadikan salah satu bagian dari skripsi ini. Penulis juga menjelaskan mengenai metode yang digunakan, tujuan serta manfaat yang didapat dari penelitian ini, serta rencana dan sistematika penulisan yang dapat dijadikan sebagai pedoman dan gambaran umum terkait isi dari skripsi ini secara keseluruhan sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Pada bab kedua, penulis memaparkan terkait dengan permasalahan utama pada penelitian ini. yakni game dan subjek penelitian terkait, yakni komunitas yang penulis teliti. Hal-hal yang penulis paparkan berkisar pada Definisi atau pengertian dari game, kemudian sejarah game, sejarah game *Granblue Fantasy*

dan tentu saja sejarah dan perkembangan komunitas yang penulis jadikan subjek penelitian, yakni komunitas Slackereuz..

Pada bab ketiga penulis memaparkan perihal deviasi. Dimulai dengan pengertian devias, faktor penyebab deviasi, dan bentuk-bentuk deviasi yang masih dilandaskan pada literasi terkait. Selanjutnya, masih di bab yang sama, penulis juga memaparkan terkait dengan bentuk-bentuk deviasi yang dialami oleh informan dan problematika dalam pelaksanaan deviasi yang dilandaskan pada data hasil dari wawancara kepada para infrman. Pada dua sus bab terakhir ini, penulis juga memperkuat argumen ataupun narasi pemaparan dengan menyisipkan kutipan langsung dari para informan selama wawancara berlangsung. Dua sub bab terakhir pada bab ini merupakan jawaban dari rumusan masalah pertama.

Sedangkan pada bab keempat penulis menjelaskan jawaban rumusan kedua, yakni terkait dengan pertentangan persepsi agama dengan deviasi. Pada sub bab pertama, penulis menjelaskan tentang pandangan agama terhadap game. Pada sub bab ini penulis menjelaskan berdasarkan sumber-sumber yang penulis temukan dan kutip. Selanjutnya, penulis memaparkan perihal beberapa hal; pandangan gamer terhadap game sebelum dan sesudah bermain game,

pandangan gamer terhadap pandangan agamanya terhadap game, dan solusi dalam menengahi perbedaan persepsi. Tiga sub bab tersebut dilandaskan dan diperkuat dengan data hasil wawancara. Sama seperti yang penulis lakukan di bab sebelumnya, pada bab ini, penulis juga menyisipkan atau menambahkan kutipan-kutipan langsung dari wawancara sebagai penguat dari pemaparan dan argumen yang dipaparkan.

Pada bab kelima atau bab terakhir, penulis menuliskan perihal kesimpulan dari hasil penelitian dalam skripsi yang telah dipaparkan dalam dua bab sebelumnya. Kesimpulan tersebut penulis tuliskan dalam bentuk poin sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat. Menyusul setelahnya, penulis memberikan kritik dan juga saran kepada segenap pembaca, informan, serta diri penulis sendiri terkait dengan hasil penelitian ini. sehingga ke depannya penelitian ini dapat lebih dikembangkan dan disempurnakan.

Begitulah sistematika penulisan yang penulis tetapkan dalam skripsi ini untuk menjadi gambaran umum dari keseluruhan isi skripsi ini.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, terdapat beberapa poin penting terkait penelitian ini, yaitu :

1. Ada beraneka ragam deviasi dan akibat yang ditimbulkan oleh *game* kepada para pemainnya. Setiap individu memiliki dan menjalani deviasi yang berbeda tergantung dari seberapa lama mereka bermain *game* dan untuk alasan apa mereka bermain *game*. Namun terdapat beberapa bentuk deviasi yang lumrah dirasakan oleh para *gamer*, khususnya informan pada penelitian ini.

Pertama, penyimpangan Positif yang merupakan satu bentuk penyimpangan yang cenderung tidak merugikan pelaku ataupun orang-orang di sekitarnya. Contoh penyimpangan jeni ini yang dialami oleh informan ialah, perluasan jangkauan relasi, pengetahuan dan keterampilan baru, rasa ingin tahu dan ketekunan, pengendalian emosi dan stress, kemampuan pemecahan masalah, dan sumber penghasilan.

Kedua, terdapat pula deviasi dengan jenis atau muatan negatif. Deviasi jenis ini cenderung merugikan dan tidak dibenarkan keberadaannya

dalam sistem sosial. Akan tetapi hal semacam ini tetaplah tidak dapat dihindari keberadaannya. Adapun contoh deviasi negatif yang dirasakan oleh para informan ialah, pelaksanaan ibadah yang tidak tepat waktu, terganggunya pola amkan dan tidur, dan waktu dnegan keluarga yang berkurang.

2. Pertentangan persepsi religi yang terjadi pada para *gamer*, khususnya informan dalam penelitian ini berkisar pada keinginan mereka untuk tetap memainkan *game* meski *game* tersebut mengandung beberapa unsur yang dilarang dalam agama mereka, semisal judi. Namun pertentangan yang terjadi itu malah menjadi pelajaran untuk diri mereka sendiri dan juga orang lain. Dengan pernah memainkan *game-game* yang memiliki unsur negatif tersebut, mereka menyatakan bahwa mereka dapat lebih waspada terkait *game-game* yang berindikasi serupa serta dapat memberikan edukasi lebih kepada orang lain agar terhindar dari pengalaman yang sama dengan mereka. Selain itu sebagian besar informan pun cenderung bersikap netral terkait dengan persepsi agamanya kepada *game* dan memilih untuk tetap terbuka dengan hal tersebut. Hal yang terpenting bagi mereka cenderung lebih kepada penyeimbangan waktu dan efisiensinya daripada memaksakajn ego mereka terhadap hobi karena

sebagian besar dari mereka sepakat bahwa *game* sesungguhnya memberikan lebih banyak dampak negatif terhadap kehidupan sehari-hari mereka. Mulai dari terganggunya pola makan dan tidur, sampai pada pengurangan intensitas waktu untuk berkomunikasi dengan anggota keluarga. Di samping *game* juga telah memberikan mereka keuntungan dan manfaat yang tak terelakkan, seperti pengetahuan, relasi, sampai penghasilan tambahan.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa jenis deviasi secara umum, yakni positif dan negatif. Dalam penelitian ini, deviasi positif lebih banyak dirasakan oleh informan ketimbang deviasi negatif dari *game*. Akan tetapi sebagian besar informan menyatakan bahwa deviasi negatif yang mereka rasakan lebih dominan ketimbang deviasi positif. Hal tersebutlah yang menjadikan pertimbangan bagi mereka untuk kedepannya, apakah tetap melanjutkan bermain *game* atau tidak. Sayangnya, pertentangan religi tidak terjadi dengan cukup signifikan hingga menimbulkan kegundahan bagi para informan ini. Sebagian besar dari responden paham benar dengan hakikat *game* dalam agama mereka dan menjadikan pemahaman itu sebagai landasan dalam memilah *game* dan edukasi bagi diri mereka sendiri maupun orang lain.



## B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan terkait dengan skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. *Secara umum*, penulis menyarankan untuk dapat menjadikan penelitian ini sebagai pandangan baru atau landasan berpikir baru untuk dapat memandang *game* sebagai sesuatu yang tidak hanya bermuatan hal negatif aja. Dampak negatif memang tidak terelakkan karena *game* sejatinya adalah suatu bentuk atau hasil dari perkembangan teknologi dan budaya manusia. Meskipun begitu, selayaknya segala sesuatu yang ada di dunia ini, *game* pun memiliki dua sisi mata uang koin-nya. Di samping memiliki dampak negatif, *game* juga memiliki dampak positif. Hal tersebutlah yang sering kali tak begitu diperhatikan oleh orang-orang.

Tak dipungkiri, melihat sesuatu dari sisi yang kita ingin lihat adalah hal yang lumrah pada manusia, terlebih jika hal tersebut cukup aneh atau baru. Namun *men-judge* atau menilai atau melabeli sesuatu hanya berdasarkan pandangan kita yang berasal dari argumen satu pihak tentu bukanlah suatu tindakan yang baik. Hal tersebutlah yang sebaiknya dihindari dan diperbaiki. Penulis mengharapkan penelitian yang dilakukan pada skripsi ini mampu untuk membantu banyak pihak menemukan

pandangan baru yang kemudian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pemecahan masalah atau situasi serupa. Demi mendapatkan solusi yang lebih baik dan mampu untuk diterima oleh semua pihak.

2. ***Secara khusus***, terdapat dua pihak yang penulis harapkan mampu untuk menerima dan menyerap dengan baik makna dari penelitian ini. Pihak-pihak tersebut meliputi.

- a. *Akademisi*

Dalam hal ini, yang ingin penulis sampaikan adalah pengharapan serta saran agar penelitian ini dapat dikembangkan dengan lebih baik ke depannya selain mampu untuk menjawab permasalahan-permasalahan serupa. Selain itu penulis pun juga menyarankan agar penelitian ini ke depannya mampu untuk menjangkau area bahasan yang lebih luas dan spesifik. Demi menjawab pertanyaan-pertanyaan yang lebih kompleks di masa mendatang. Selain itu diharapkan pula agar penelitian serupa nantinya mampu menyempurnakan dan melengkapi kekurangan-kekurangan yang tidak dapat dijelaskan dengan rinci dalam skripsi ini.

- b. *Gamer*

Sebagai seorang peneliti sekaligus sesama *gamer*, penulis mengharapkan *gamer* yang

membaca skripsi ini mampu untuk mengambil ilmu, manfaat serta pembelajaran dari penelitian ini untuk dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Terutama dalam kehidupanm sosial bermasyarakat dan kehidupan beragama sebagai seorang pemeluk agama yang baik. Beberapa hal yang sangat amat perlu diperhatikan ialah perihal *management* waktu dan kontrol diri. Hal tersebut dapat menjadi kunci bagi seorang *gamer* untuk dapat menyeimbangkan antara hobinya, kehidupan sosial serta kehidupan beragamanya. Dengan *management* waktu dan kontrol diri yang baik, diharapkan seorang *gamer* dapat menjadi pribadi yang lebih baik lagi ke depannya.

Meskipun begitu, penulis pun juga mengharapkan para *gamer* untuk lebih percaya diri dengan apa yang mereka lakukan, tak perlu mendengarkan pendapat berlebihan dari orang lain yang cenderung bermuatan negatif. Selama *gamer* memiliki pemahaman mengenai apa-apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan menurut norma-norma sosial dan agama yang berlaku, serta mampu menyeimbangkannya sehingga tidak menjadi berlebihan, maka *gamer* tidak punya alasan untuk merelakan hobinya

hanya karena pendapat sebagian besar pihak mengenai *game*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Harahap, Sukron Habibi. Zaka Hadikusuma Ramadan. 2021. *Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Volume 5 No. 3.
- Herawati, Isnaini. 2005. *SHOLAT DAN KESEHATAN*, SUHUF, Vol. XVII No. 02, November 2005.
- Ibeng, Parta. 2021. *Pengertian Penyimpangan Sosial, Faktor, Ciri, Jenis, Bentuk dan Cara Pencegahannya*, dalam *pendidikan.co.id*, 26 Oktober 2021, diakses pada 10 Oktober 2021.
- Ikhwan, Farid Chairul. 2019. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Joki Game Mobile Legends (Studi Kasus di Desa Pondok Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo)*. Skripsi diajukan pada Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Indrawan, Rahmat Rinaldy. 2018. **“Dampak Permainan Granblue Fantasy Terhadap Penggemarnya di Universitas Brawijaya”**. Skripsi diajukan pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
- Ingkiriwang, Orlandi, D.D,V. Kawengian, Yuriewaty Pasoreh. 2021. *Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Pada Remaja di Desa Tounelet Kecamatan Kakas*. *Acta Diurna Komunikasi*. Vol. 3 No. 2.
- Khoiriyah, Siti. 2019. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. Skripsi diajukan pada Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Kurniasari, Atifah. 2019. *Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten*

- Tanggamus*. Skripsi diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kurniawan, Faidillah. 2019. *Esport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*, JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), Vol. 15 No. 2.
- Ngali, Muhammad. 2020. *Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online Mobile Legends di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah*. Skripsi diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. Vol. 27 No. 2.
- Nurhayati, Erlis. 2020. Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19, *Jurnal Paedadody: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 7 No. 3, Juli 2020.
- Nursalam, Nugrawati. 2016. Gantung Diri Sebagai Penyimpangan Sosial Terhadap Norma Agama, *Journal Sociology of Educarion*, Vol. VI Issu. 1, Januari-Juni 2018.
- Raka, Tubagus. 2019. “Studi Deskriptif Kuantitatif: Excessive Gaming pada pemain Mobile Online Game „Granblue Fantasy“ di Indonesia”. Skripsi diajukan pada FakuFakultas Ilmu Pendidikan Universitas Universitas Negeri Jakarta.
- Santo, Joseph Christ. 2018. “FENOMENA GAME POKÉMON GO DALAM TINJAUAN PSIKOLOGI DAN TEOLOGI”. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen REGULA FIDEI*. Vol. 3 No. 2. September 2018.

- Siregar, Nani Restati. 2017. *Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa Yang Menyenangi Game*, Semarang: *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.
- Sofia, Irma Paramita. 2015. Konstruksi Model Kewirausahaan Sosial (Social Entrepreneurship) Sebagai Gagasan Inovasi Sosial Bagi Pembangunan Perekonomian, *Jurnal Universitas Pembangunan Jaya*, Vol. 2 No. 2, Maret 2015.
- Thoyib, Abdul. 2019. *Pengaruh Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Perilaku Sosial Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*. Skripsi diajukan pada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Tofa, Fatimah. Suardi, 2016. Begal Sebagai Tindakan Menyimpang, *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*, Vol. IV No. 1, Mei 2016.
- Ulfa, Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Maber Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP*. Vol. 4 No. 1. Februari 2017.
- Zhao, Mujie, Dimple R Thadani. 2021. Investigating Deception and The Impact on Online Game Players' Choice in China. *Global Media ad China*. Volume