

**ADIKSI GAME ONLINE MOBILE TERHADAP PERILAKU RELIGIUSITAS  
REMAJA DI KAMPUNG TEGAL CATAK YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai syarat melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi pada  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Oleh

**Farhan Nur Huda  
20170710112**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Farhan Nur Huda  
NIM : 20170710112  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Perguruan Tinggi mana pun, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



METERAL  
TEMPEL  
AB107ALX262121851

**Farhan Nur Huda**  
20170710112

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhannahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kasih dan sayang-Nya, memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu, yang penulis beri judul “Adiksi Game Online Mobile Terhadap Perilaku Religiusitas Remaja Di Kampung Tegal Catak Yogyakarta)”.

Tujuan penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Strata Satu pada Fakultas Agama Islam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, penulis berterima kasih atas bimbingan, dukungan serta doa yang telah diberikan, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P., IPM. ASEAN. Eng selaku rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Syakir Jamaluddin, M.A selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Ahmad Hermawan, Lc., M.A selaku Kepala Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang selalu memberikan support bagi mahasiswanya.
4. Bapak Dr. Imam Suprabowo, S.Sos.I., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing peneliti dengan sabar, memberikan peneliti masukan serta motivasi, hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Orangtua Bapak Sukendar dan Ibu Sukiyati (almh) sebagai motivasi terbesar dalam penyelesaian skripsi ini, terimakasih telah mengajarkan peneliti banyak hal, telah memberikan dukungan luar biasa, telah memberikan kasih dan sayang yang tak terkira dan selalu memanjatkan doa. Gelar Sarjana S.Sos ini terkhusus dipersembahkan untuk kalian.
6. Keluarga besar Bapak dan keluarga besar Ibu yang turut mendoakan peneliti.
7. Segenap dosen dan staf Tata Usaha Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
8. Teman-teman angkatan dan teman-teman seperjuangan
9. Pihak-pihak responden yang telah meluangkan waktunya

10. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu dan telah membantu proses penyusunan skripsi, memberikan dukungan serta do'a kepada peneliti.

Peneliti mengucapkan jazakumullahu khoir. Semoga Allah memberikan balasan terbaik atas banyak waktu, tenaga, juga materi yang dikeluarkan untuk membantu peneliti menyelesaikan penelitian. Penulis menyadari skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis memohon maaf sebesarbesarnya dan mengharapkan kritik saran dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Yogyakarta, 25 Juni 2024

Penulis,



Farhan Nur Huda

NIM 20170710036

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	
NOTA DINAS .....	2
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTO .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
ABSTRAK .....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Rumusan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian .....	7
1.5. Manfaat Penelitian .....	7
1.5.1. Manfaat Teoritis .....	7
1.5.2. Manfaat Praktis .....	7
BAB II .....	8
LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA .....	8
1.1. Tinjauan Pustaka .....	8
1.2. Kerangka Teori .....	18
1.2.1. <i>Game Online</i> .....	18
1.2.2. Adiksi <i>Game Online</i> .....	26
1.2.3. Religiusitas Remaja.....	28
BAB III.....	30
METODE PENELITIAN.....	30
3.1. Pendekatan Penelitian.....	30
3.2. Operasionalisasi Konsep.....	30

3.3. Subyek dan Obyek Penelitian .....	30
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5. Kredibilitas Penelitian .....	33
3.6. Teknik Analisis Data.....	35
Gambar 3.1. Model Analisis Penelitian.....	35
BAB IV.....	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	38
4.1 HASIL PENELITIAN .....	38
4.1.1 Deskripsi Wilayah Penelitian .....	38
4.2 KARAKTERISTIK PARTISIPAN .....	39
4.3 PEMAPARAN HASIL.....	40
BAB V .....	52
KESIMPULAN .....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1. Urutan Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia Pada Januari 2022 .....</b>	<b>7</b>
<b>Gambar 3.1. Model Analisis Penelitian.....</b>	<b>41</b>

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1** : Lembar Informasi Dan Penjelasan Penelitian

**Lampiran 2** : Lembar Persetujuan Kesiediaan Menjadi Responden

**Lampiran 3** : Panduan Wawancara

**Lampiran 4** : Dokumentasi