ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Kondisi Spiritual Remaja Pengguna Game Online di Warnet XYZ@Cybertainment". Ditulis oleh Riesky Riza Syuhada, NIM. 1733143063, pembimbing Abdulloh Chakim, M.Pd.

Kata kunci: Remaja, game online, Spiritualitas

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena game online. Permainan digital yang memanfaatkan keberadaan jaringan internet untuk memainkannya. Keberadaannya merupakan produk dari perkembangan teknologi modern. Tidak hanya itu, keberadaan globalisasi makin memperluas penggunaan game online. Hal tersebut secara cepat menggantikan keberadaan permainan tradisional. Permainan yang lebih memanfaatkan segala sesuatu yang ada di lingkungan.

Berbeda dengan game online. Permainan ini tentu saja lebih modern, menarik, dan instan. Di zaman sekarang, jika tidak memainkannya, orang akan dianggap kuno dan ketinggalan zaman. Canggihnya permainan ini, tentu saja tanpa efek samping. Telah banyak penelitian yang berkaitan dengan dampak buruk game online, khususnya bagi remaja. Karenanya peneliti ingin lebih jauh memahami bagaimana kondisi spiritual remaja pengguna game online di warnet xyz@Cybertainment.

Fokus dari penelitian ini adalah bagaimana kondisi spiritual remaja pengguna game online di warnet xyz@Cybertainment. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Bertujuan untuk menggali informasi dan pengalaman subjek sehari-hari. Selain itu untuk mendapatkan penjelasan dan gambaran secara mendalam. Menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Peneliti memiliki kesimpulan bahwa sebagai pengguna game online, subjek masih memiliki spiritualitas. Subjek tetap memiliki kebutuhan untuk mempertahankan keyakinannya. Subjek juga masih memiliki motivasi untuk mendapatkan maaf atau pengampunan. Masih memiliki kebutuhan untuk menjalin hubungan penuh rasa percaya kepada Tuhan. Selain itu, subjek juga masih tetap berupaya untuk mempertahankan keyakinan yang berhubungan dengan Tuhan. Sebagai pecandu, subjek memiliki kemampuan untuk menghadapi ketidakpastian dalam hidup.

ABSTRACT

This thesis entitled “The Spiritual Condition of Adolescent as Online Games user at Internet Cafe XYZ@Cybertainment”. Was written by Riesky Riza Syuhada, Student Registered Nummber. 1733143063, Supervisor : Abdulloh Chakim,M.Pd.

Keywords : Youth, Online Games, Spirituality

This research is motivated by phenomenon of online game users. One game that has developed along the development of the Internet network. The development of online games quickly shifting the existence of the traditional game.

Based on research, there is correlation to play games online with negative behavior. Of course, online games not only lead to something negative. The positive side is what you want authors carefully. Researcher want to further understand how the spiritual condition adolescent of online game users at internet cafe “XYZ@Cybertainment”.

The research problems in this research is how the spiritual condition of online game users at internet cafe “XYZ@Cybertainment. Researcher want to better identify the spiritual condition adolescent of online game users at internet cafe “XYZ@Cybertainment.

The type of research is qualitative research with descriptive qualitative approach. Trying to describe the background and the complex interaction of informants. So as to provide a greater understanding than the quantitative techniques. In addition to getting in-depth explanation and description. Using the method of observation, interviews and documentation.

Based on the research that has been done. The researcher's conclusion that as online game users, subjects still had a spiritual dimension in his life. This is evident from the subjects still have meaning and purpose in life. Also have responsibilities, and foremost looking at the world is no more limited to the material only.

الملخّص

هذا البحث العلمي تحت المضوع " تطوير النفسية الإجتماعية والروحية للمراهقين كمدمن اللعبة على الإنترنت في حانة الإنترنت "XYZ@Cybertainment". والذي كتبه رزقي ريز شهدأ، رقم القيد. 1733143063، المشرف : أ.د. عبد الله الحكيم ،الماجستير.

الكلمات الأساسيّة : مراهقون، ولعبة على الإنترنت، والروحية

خلفية هذا البحث هي ظاهرة المستخدمين لعبة على الانترنت. إحدى من الألعاب التي تتطور على طول تطوير شبكة الإنترنت. وتطوير لعبة على الإنترنت بسرعة يتحول وجود اللعبة التقليدية.

استنادا على البحث، هناك موجود علاقة للعب الألعاب على الإنترنت مع السلوك السلبي. وطبعًا، الألعاب على الإنترنت لا تسبب الأشياء سلبية فقط. هذا الجانب الإيجابي هو ما تريد من الباحث بدقيق. يريد الباحث أنْ يفهم بجدّ عن كيف حالة روحية لمستخدمين لعبة على الانترنت في حانة الإنترنت "XYZ@Cybertainment".

مسائل البحث في هذه البحث هي كيف حالة روحية لمستخدمين لعبة على الانترنت في حانة الإنترنت "XYZ@Cybertainment" ؟ يريد الباحث أنْ يحدد حالة روحية للمراهقين المستخدمين لعبة على الانترنت في حانة الإنترنت "XYZ@Cybertainment".

ونوع البحث هو البحث الكيفي مع المدخل الكيفي الوصفي. ويتجرب الباحث على وصف الخلفية والتفاعل المعقد من المخبرين. ولذلك يمكن أنْ يعطى التفهّم أكبر من التقنيات الكمية. وسوى ذلك لحصول على التوضيح والتصوّر المعمق. واستخدام طرق الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق.

واستنادا على البحث التي قد أجري. الاستنتاج من الباحث أنّ كمستخدمين لعبة على الانترنت، لا يزال الموضوعات لديها البعد الروحي في حياتها. وهذه حالة، يبدو من الموضوعات لا تزال لديها المعنى والهدف في الحياة. ولديها أيضا المسؤوليات، والأهمّ من ذلك، أنّنا ننظر إلى العالم عى أنه ليس أكثر من المجرد المادة فقط.