

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada zaman yang modern seperti sekarang ini teknologi merupakan kebutuhan utama bagi setiap manusia. Dimanapun kita berada kita dapat menggunakan layanan dari teknologi tersebut. Teknologi adalah sesuatu yang bisa memberikan kemudahan kepada manusia, seperti teknologi telepon, internet, dan lain sebagainya. Media Playstation (PS) adalah salah satu bentuk perkembangan teknologi modern yang bergerak dalam bidang permainan (*game*). *Game* ini mempunyai kehebatan tersendiri dari beberapa *game* sebelumnya yang telah beredar, seperti nintendo, sega dan yang lainnya. *Game* ini mempunyai Mesin Transformasi Geometri yang terletak di dalam chip CPU, bertugas melakukan rendering grafis 3 dimensi, sehingga layar tampak seperti nyata. *Game* ini mempunyai hard disk yang mempunyai memory hingga 10 GB (Giga bit) sehingga dalam satu CPU alat ini mampu menyimpan hampir 50 permainan yang berbeda-beda.

Playstation biasanya hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi lambat laun permainan ini juga disukai oleh kaum remaja, dewasa bahkan orang tuapun menyukai *game* ini. Playstation ini merupakan permainan berbasis program komputer yang memberikan jenis permainan baru yang sangat disukai oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja maupun dewasa. Permainan ini bukan hanya berisi tentang permainan anak-anak saja, namun ada juga permainan untuk orang dewasa, seperti sepak bola, *moto gp*, *grand theft auto (gta)* dan masih banyak yang lainnya.

Menurut Ilham B.F, “ PlayStation adalah jenis permainan elektronik yang dilengkapi dengan gambar atau visual berupa (*console game*). Playstation ini pertama kali dikeluarkan di jepang tahun 1994 oleh perusahaan sony. Sejak saat itu, Playstation langsung menjadi permainan favorit anak-anak”.<sup>1</sup>

Playstation ini di ciptakan oleh Ken Kutagiri yang berasal dari Jepang, dikeluarkan tahun 1994 oleh perusahaan Sony.

Sejak pertama di luncurkan oleh perusahaan Sony, playstation langsung menjadi permainan yang terkenal dan terlaris akan tetapi pada saat itu playstation adalah salah satu permainan yang tergolong mahal rata-rata dari mereka yang mempunyai playstation adalah orang kalangan atas atau mampu.

Seiring berjalannya waktu playstation sekarang adalah permainan yang bisa kita temukan dimana saja, saat ini mudah kita temui tempat penyewaan atau rental playstation dimana-mana dengan tarif yang sangat terjangkau oleh kantong para peminat game ini. Sekarang playstation menjadi jenis permainan yang paling banyak diminati.

Selain harganya yang murah menurut mereka playstation adalah permainan yang menghilangkan kejenuhan, stress dan menyenangkan.

Salah satu peminat permainan ini berasal dari kalangan remaja, biasanya yang memenuhi tempat rental playstation kebanyakan dari kalangan remaja, biasanya mereka cenderung ingin tau dan bertindak sesuka hati mereka, jika menurut mereka itu menyenangkan dan mengasyikan pasti mereka akan selalu melakukan hal tersebut tanpa

---

<sup>1</sup> <http://ilhambf.blogspot.com/2011/03/pengertian-playstation.html>. (diakses pada tanggal 13 juni 2015)

memikirkan dampak apa yang akan ditimbulkan dari hal yang ia lakukan tersebut.

Dalam pembagian tahap perkembangan manusia, maka masa remaja menduduki tahap progresif. Dalam pembagian yang agak terurai masa remaja mencakup masa *Juvenilitas (adolescantium)*, *pubertas* dan *nubilitas*.<sup>2</sup>

Remaja didefinisikan sebagai masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Istilah ini menunjuk masa dari awal pubertas sampai tercapainya kematangan, biasanya mulai dari usia 14 pada pria dan usia 12 pada wanita. Batasan remaja dalam hal ini adalah usia 10 tahun s/d 19 tahun menurut klasifikasi *World Health Organization* (WHO). “Remaja”. Kata itu menurut remaja sendiri adalah kelompok minoritas yang punya warna tersendiri, yang punya “dunia” tersendiri yang sukar dijamah oleh orang tua.<sup>3</sup>

Masa remaja ini adalah masa akhir dari masa anak sekolah, dimana mereka tidak suka lagi diperlakukan sebagai anak kecil tetapi mereka belum termasuk golongan orang dewasa. Mereka cenderung ingin tau dan bertindak sesuka mereka jika menurut mereka hal itu menyenangkan maka ia akan terus melakukan hal itu tanpa memikirkan baik hal itu positif ataupun hal itu negatif.

Playstation sangat diminati oleh remaja karena mungkin bisa menghilangkan rasa bosan karena banyaknya permainan yang ada dalam satu CPU dengan tampilan 3 dimensi yang canggih. Tapi lama kelamaan game ini mempunyai dampak yang sangat besar, hal ini

---

<sup>2</sup> Jalaluddin, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), cet ke 16, p.74.

<sup>3</sup> Suryabrata Sumadi, *Psikologi Kepribadian*, (Depok: PT Grafindo 2013), cet ke 3, p.17.

terjadi di desa cijakan, dimana ada beberapa remaja yang rela bolos (tidak masuk) sekolah demi sebuah media yang canggih ini dan lebih parahnya lagi bahkan ada juga beberapa remaja yang dengan sengaja tidak melaksanakan sholat jumat dengan motif yang sama yaitu demi sebuah media teknologi yang berupa permainan ini atau sering kita sebut playstation.

Hal ini, memperlihatkan bagaimana playstation ini sangat berpengaruh terhadap sifat para remaja. Dimana para remaja ini memprioritaskan playstation, menjadikan playstation hal yang sangat penting bagi mereka. Bahkan hal-hal yang penting seperti sekolah, belajar, kewajiban ibadah mereka tinggalkan. Lagi-lagi playstation membuat para remaja lupa akan kesadaran dalam hal sosial dan dalam hal keagamaannya.

Dari masalah diatas penulis tertarik untuk meneliti apa saja **“DAMPAK PLAYSTATION TERHADAP KESADARAN BERAGAMA DI KALANGAN REMAJA (Study Kasus di Desa Cijakan Kecamatan Bojong Kabupaten Pandeglang Banten)”**

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada latar belakang tersebut di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Perilaku Remaja di Desa Cijakan ?
2. Bagaimana Dampak Positif dan Dampak Negatif Playstation Terhadap Kesadaran beragama Remaja di Desa Cijakan ?
3. Bagaimana Upaya Masyarakat Mengurangi Dampak Negatif playstation Pada Remaja di Desa Cijakan ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dalam setiap penelitian pasti ada tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti, dan adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Perilaku Remaja di Desa Cijakan
2. Untuk Mengetahui Dampak Positif dan Negatif dari Playstation Terhadap Kesadaran beragama di Kalangan Remaja Desa Cijakan
3. Untuk Mengetahui Upaya Masyarakat Mengurangi Dampak Negatif Playstation Pada Remaja di Desa Cijakan

### **D. Manfaat Penelitian**

Sebagaimana yang penulis harapkan, setelah penelitian ini akan diperoleh manfaat antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan tentang apa saja dampak yang ditimbulkan oleh playstation terhadap kesadaran beragama remaja.

2. Manfaat Praktis

Mampu memberikan contoh hasil dampak dari media elektronik playstation pada kesadaran beragama remaja.

### **E. Kerangka Teori**

*Playstation* adalah sebuah game console yang telah menggunakan grafis dari era 32-bit. Seringkali juga disebut dengan nama PSX. *Playstation* merupakan game console perintis yang pertama kali menggunakan CD sebagai media penyimpanan dan bukan cartridge. *Playstation* pertama kali diluncurkan di Jepang pada tanggal 3

Desember 1994, Amerika Serikat pada tanggal 9 September 1995, dan Eropa 29 September 1995.<sup>4</sup> Jenis Game ini kini bukan hanya disukai oleh anak-anak tetapi sudah diminati oleh semua kalangan baik kalangan remaja, dewasa hingga orang tua. Saat ini peminat dan pengunjung terbanyak rental Playstation adalah para pelajar mereka boleh kapan saja datang untuk bermain walaupun pada waktu sekolah dan bahkan masih memakai seragam sekolah.

Masa remaja, berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. Menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu dianggap telah dewasa apabila telah mencapai usia 18 tahun, dan bukan 21 tahun seperti ketentuan sebelumnya. Pada usia ini, umumnya anak sedang duduk di bangku sekolah menengah.

Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “ tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitive dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.

Perkembangan lebih lanjut, istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, sosial, dan fisik. Pandangan ini didukung oleh Piaget yang mengatakan bahwa secara

---

<sup>4</sup> [https://alipseptiansyah.wordpress.com/2015/05/26/sejarah-playstation\\_.html](https://alipseptiansyah.wordpress.com/2015/05/26/sejarah-playstation_.html). (diakses pada tanggal 13 juli 2015)

psikologis, remaja adalah suatu usia di mana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia di mana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Memasuki masyarakat dewasa ini mengandung banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas.

Remaja juga sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual. Transformasi intelektual dari cara berpikir remaja ini memungkinkan mereka tidak hanya mampu mengintegrasikan dirinya ke dalam masyarakat dewasa, tapi juga merupakan karakteristik yang paling menonjol dari semua periode perkembangan.

Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja ada di antara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan dan badai”. Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Namun, yang perlu ditekankan di sini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik.

Perkembangan intelektual yang terus-menerus menyebabkan remaja mencapai tahap berpikir operasional formal. Tahap ini memungkinkan remaja mampu berpikir secara lebih abstrak, menguji hipotesis, dan mempertimbangkan apa saja peluang yang ada padanya

daripada sekadar melihat apa adanya. Kemampuan intelektual seperti ini yang membedakan fase remaja dari fase-fase sebelumnya.<sup>5</sup>

Masa remaja seringkali dikenal dengan masa mencari jati diri, oleh Erickson disebut dengan identitas ego (*ego identity*). Ini terjadi karena masa remaja merupakan peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Ditinjau dari segi fisiknya, mereka sudah bukan anak-anak lagi melainkan sudah seperti orang dewasa, ternyata belum dapat menunjukkan sikap dewasa dan oleh karena itu ada beberapa sikap yang sering ditunjukkan oleh remaja yaitu kegelisahan, pertentangan, mengkhayal, aktivitas berkelompok dan keinginan mencoba segala sesuatu.

*Kegelisahan*, sesuai dengan fase perkembangannya, remaja mempunyai banyak idealism, angan-angan, atau keinginan yang hendak diwujudkan di masa depan. Namun sesungguhnya remaja belum memiliki banyak kemampuan yang memadai untuk mewujudkan semua itu. Seringkali angan-angan dan keinginannya jauh lebih besar dibandingkan dengan kemampuannya.

Selain itu, di satu pihak mereka ingin mendapat pengalaman sebanyak-banyaknya untuk menambah pengetahuan, tetapi di pihak lain mereka merasa belum mampu melakukan berbagai hal dengan baik sehingga tidak berani mengambil tindakan mencari pengalaman langsung dari sumbernya. Tarik-menarik antara angan-angan yang tinggi dengan kemampuannya yang masih belum memadai mengakibatkan mereka diliputi oleh perasaan gelisah.

---

<sup>5</sup> Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Bumi Angkasa 2011), cet ke 7, p.9-10.



*Pertentangan*, sebagai individu yang sedang mencari jati diri, remaja berada pada situasi psikologis antara ingin melepaskan diri dari orang tua dan perasaan masih belum mampu untuk mandiri. Oleh karena itu, pada umumnya remaja sering mengalami kebingungan karena sering terjadi pertentangan yang sering terjadi itu menimbulkan keinginan remaja untuk melepaskan diri dari orang tua kemudian ditentangnnya sendiri karena dalam diri remaja ada keinginan untuk memperoleh rasa aman. Remaja sesungguhnya belum begitu berani mengambil risiko dari tindakan meninggalkan lingkungan keluarganya yang jelas aman bagi dirinya. Tambahan pula keinginan melepaskan diri itu belum disertai dengan kesanggupan untuk berdiri sendiri tanpa bantuan orang tua dalam soal keuangan. Akibatnya, pertentangan yang sering terjadi itu akan menimbulkan kebingungan dalam diri remaja itu sendiri maupun pada orang lain.

*Mengkhayal*, keinginan untuk menjelajah dan berpetualang tidak semuanya tersalurkan. Biasanya hambatan dari segi keuangan atau biaya. Sebab, menjelajah lingkungan sekitar yang luas akan membutuhkan biaya yang banyak, padahal kebanyakan remaja hanya memperoleh uang dari pemberian orang tuanya. Akibatnya, mereka lalu mengkhayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalannya melalui dunia fantasi. Khayalan remaja putra biasanya berkisar pada soal prestasi dan jenjang karier, sedang remaja putri lebih mengkhayalkan romantika hidup. Khayalan ini tidak selamanya bersifat negatif. Sebab khayalan ini kadang-kadang menghasilkan sesuatu yang

bersifat konstruktif, misalnya timbul ide-ide tertentu yang dapat direalisasikan.

*Aktivitas Berkelompok*, berbagai macam keinginan para remaja seringkali tidak dapat terpenuhi karena bermacam-macam kendala, dan yang sering terjadi adalah tidak tersedianya biaya. Adanya bermacam-macam larangan dari orang tua seringkali melemahkan atau bahkan mematahkan semangat para remaja. Kebanyakan remaja menemukan jalan keluar dari kesulitannya setelah mereka berkumpul dengan rekan sebaya untuk melakukan kegiatan bersama. Mereka melakukan suatu kegiatan secara berkelompok sehingga berbagai kendala dapat diatasi bersama-sama.

*Keinginan Mencoba Segala Sesuatu*, pada umumnya remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*high curiosity*). Karena didorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin bertualang, menjelajah segala sesuatu, dan mencoba segala sesuatu yang belum pernah dialaminya. Selain itu, didorong juga oleh keinginan seperti orang dewasa menyebabkan remaja ingin mencoba melakukan apa yang sering dilakukan oleh orang dewasa.

oleh karena itu, yang amat penting bagi remaja adalah memberikan bimbingan agar rasa ingin tahunya yang tinggi dapat terarah kepada kegiatan-kegiatan yang positif, kreatif, dan produktif. Jika tidak, dikhawatirkan dapat menjurus kepada kegiatan atau perilaku negatif.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Bumi Angkasa 2011), cet ke 7, p.16-18.

Playstation pada dasarnya adalah jenis permainan yang menimbulkan kesenangan dan dari perasaan senang itulah mengapa remaja menyukai jenis permainan playstation ini karena pada umumnya fase remaja adalah fase dimana mereka mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan seringkali mencoba-coba sesuatu yang belum pernah ia coba. Apabila menurut dia sesuatu itu menyenangkan bagi dirinya maka mereka akan melakukan hal tersebut terus menerus.

Sejalan dengan jiwa remaja yang berada dalam masa transisi dari fase anak-anak menuju kedewasaan, maka kesadaran beragama fase remaja berada pada fase peralihan dari kehidupan beragama anak-anak menuju kematapan beragama. Disamping keadaan jiwanya yang labil dan mengalami kegoncangan, daya pemikiran abstrak, logika dan kritik mulai berkembang, motivasinya mulai otonom dan tidak dikendalikan oleh dorongan biologis semata. Hal ini yang membuat keadaan jiwa remaja yang mudah goyah, timbul kebimbangan, kerisauan dan konflik batin. Selain itu juga remaja mulai menemukan pengalaman dan penghayatan ketuhanan yang bersifat individual dan sukar digambarkan kepada orang lain seperti dalam pertobatan. Adapun ciri-ciri kesadaran beragama yang menonjol pada masa remaja yaitu :

1. Pengalaman ketuhanannya masih bersifat individual

Remaja makin mengenal dirinya. Ia menemukan “diri” nya bukan hanya sekedar badan jasmaniah, tetapi merupakan suatu kehidupan psikologis rohaniah berupa “pribadi”. Remaja bersifat kritis terhadap dirinya sendiri dan segala sesuatu yang menjadi milik pribadinya. Alam penghayatan penemuan diri pribadi ini

dinamakan “individuasi”, yaitu adanya garis pemisah yang tegas antara diri sendiri dan bukan diri sendiri, antara aku dan bukan aku, antara subjek dan dunia sekitar. Penemuan diri pribadinya sebagai sesuatu yang berdiri sendiri menimbulkan rasa kesepian dan rasa terpisah dari pribadi lainnya. Dalam rasa kesendiriannya, si remaja memerlukan kawan setia atau pribadi yang mampu menampung keluhan-keluhannya, melindungi, membimbing, mendorong, dan member petunjuk jalan yang dapat mengembangkan kepribadiannya. Pribadi yang demikian sempurna itu sukar ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pencariannya mungkin si remaja menemukan tokoh ideal, akan tetapi tokoh ideal ini pun tidak sempurna. Si remaja dapat menemukan berbagai macam pandangan, ide, dan filsafat hidup yang mungkin bertentangan dengan keimanan yang telah menjadi bagian dari pribadinya.

Hal ini, dapat menimbulkan kebimbangan dan konflik batin yang merupakan suatu penderitaan. Secara formal dapat menambah kedalaman alam perasaan, alam tetapi sekaligus menjadi bertambah labil, ia sangat menderita dalam keadaan demikian, sehingga pada umumnya suasana jiwa dalam keadaan murung dan risau. Keadaan labil yang menekan menyebabkan si remaja mencari ketentraman dan pegangan hidup. Hal itu, yang menjadikan si remaja berpaling kepada tuhan sebagai satu-satunya pegangan hidup, pelindung, dan penunjuk jalan dalam kegoncangan psikologis yang dialaminya. Si remaja menemukan semua yang dibutuhkan itu dalam keimanan

kepada tuhan. Bila ia telah beriman kepada tuhan berarti telah menemukan pegangan hidup dan sumber kesempurnaan yang dicarinya.

## 2. Keimanannya makin menuju realitas yang sebenarnya

Remaja mulai berintropeksi diri, ia sibuk untuk bertanya-tanya pada orang lain tentang dirinya, tentang keimanan, dan kehidupan agamanya. Si remaja pun mulai mengerti bahwa kehidupan ini tidak hanya seperti yang dijumpainya secara konkret, tetapi mempunyai makna lebih dalam.

Gambaran tentang dunia pada masa remaja menjadi lebih luas dan lebih kaya, karena tidak saja meliputi realitas yang fisik, tetapi mulai melebar ke dunia dalam yang psikis dan rohaniah. Ia menghayati dan mengetahui tentang agama dan makna kehidupan beragama. Hal ini, dapat menimbulkan usaha untuk menganalisis pandangan agamanya serta mengilahnya dalam perspektif yang lebih luas dan kritis, sehingga pandangan hidupnya lebih otonom.

Dengan berkembangnya kemampuan berfikir secara abstrak, remaja mampu pula menerima dan memahami ajaran agama yang berhubungan dengan masalah ghaib, abstrak dan rohaniah, seperti kehidupan alam kubur, surga, neraka, malaikat, jin, dan lainnya kemudian pemahaman itu meningkat bagaimana mengetahui tentang sifat-sifat tuhan yang tadinya oleh remaja disejajarkan dengan sifat-sifat manusia berubah menjadi lebih abstrak dan mendalam.

### 3. Peribadatan mulai disertai penghayatan yang tulus

Agama adalah pengalaman dan penghayatan dunia dalam seseorang tentang ketuhanan disertai keimanan dan peribadatan. Pengalaman dan penghayatan itu merangsang dan mendorong individu terhadap hakikat pengalaman kesucian. Penghayatan “kehadiran” tuhan atau sesuatu yang dirasakannya supranatural dan di luar batas jangkauan dan kekuatan manusia. Keimanan akan timbul menyertai penghayatan ke Tuhanan, sedangkan peribadatan yakni sikap dan tingkah laku keagamaan merupakan efek dari adanya penghayatan ke-tuhanan dan keimanan. Peribadatan merupakan bentuk realisasi keimanan.

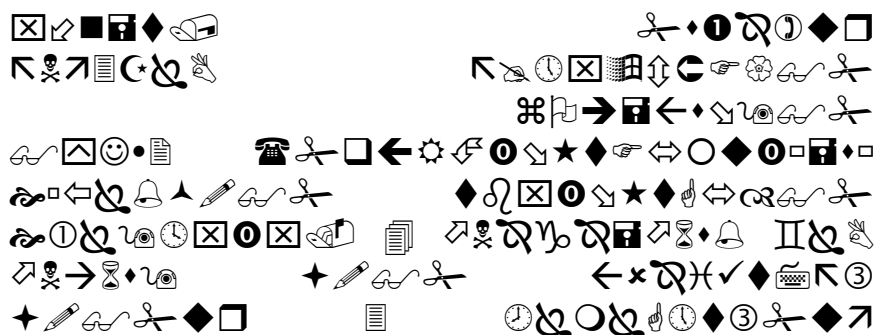
Ibadah dalam arti luas adalah seluruh kehendak, cita-cita, sikap dan tingkah laku manusia yang berdasarkan penghayatan ketuhanan disertai dengan niat atau kesengajaan yang ikhlas karena dan demi allah. Beribadah berarti melaksanakan semua perintah tuhan sesuai dengan kemampuan dan meninggalkan seluruh larangan-Nya dengan niat yang ikhlas. Unsur niat atau kesengajaan merupakan salah satu penentu berpahala tidaknya perbuatan dan tingkah laku sehari-hari.

Perpecahan dan kegoncangan kepribadian yang dialami remaja terlihat pula dalam lapangan peribadatan. Ibadahnya secara berganti-ganti ditentukan oleh sikap terhadap dunia dalam dirinya sendiri. Ia sering tidak tahu sendiri, apa kemauannya. Kalau hari ini ia ingin melakukan sesuatu, esoknya ia telah berpaling lagi pada hal lain. Kalau hari ini ia ingin sholat khusyuk, esoknya ia tidak

sholat lagi. Remaja dapat menjadi seorang yang kelihatan paling beragama dengan melakukan ibadah yang intensif, seperti berpuasa sehari-hari, membaca Al-Qur'an berjam-jam atau berdoa setiap malam. Hal ini dimungkinkan oleh adanya dorongan hidup yang meluap-luap. Tetapi dapat pula si remaja menjadi orang yang menghindari peribadatan. Ia menolak keharusan-keharusan agama, malahan ingin mencoba melanggar larangan agama.

Pada masa remaja dimulai pembentukan dan perkembangan suatu sistem moral pribadi sejalan dengan pertumbuhan pengalaman keagamaan yang individual. Melalui kesadaran beragama dan pengalaman ketuhanan akhirnya remaja akan menemukan tuhan, yang berarti menemukan kepribadiannya. Kesadaran beragamanya menjadi otonom, subjektif dan mandiri, sehingga sikap dan tingkah lakunya merupakan pencerminan keadaan dunia dalamnya, penampilan keimanan dan kepribadian yang mantap.<sup>7</sup>

Seperti uraian-uraian diatas remaja juga telah dijelaskan oleh Allah SWT di dalam Al-Qur'an pada surat An-nur Ayat 59 :



<sup>7</sup> Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama*, (Bandung: sinar baru Algesindo, 2005), p.44- 46.



*“Dan apabila anak-anakmu telah sampai umur balig, Maka hendaklah mereka meminta izin, seperti orang-orang yang sebelum mereka meminta izin. Demikianlah Allah menjelaskan ayat-ayatnya. dan Allah Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana”.*<sup>8</sup>

## **F. Metode Penelitian**

Dalam suatu penelitian diperlukan metode penelitian untuk mengetahui jenis penelitian apa yang sedang dilakukan. Metode penelitian adalah salah satu teknis dan cara mencari, memperoleh, mengumpulkan dan mencatat data, baik berupa primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah :

### **1. Jenis penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan desain analisis deskriptif, yaitu dengan menggambarkan subjek dan objek penelitian berdasarkan fakta yang ada.

Metode deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berupa fakta – fakta , dengan menggambarkan secara tepat apa saja dampak playstation terhadap kesadaran beragama di kalangan remaja di Desa Cijakan.

Dengan metode kualitatif yang bersifat deskriptif analisis di mana penelitian ini merupakan hasil kerja penulis sendiri atau dengan kata lain penulis sendiri yang langsung mengumpulkan informasi yang didapat dari subjek penelitian. Setelah itu akan dideskripsikan secara utuh untuk menemukan hasil penelitian.

---

<sup>8</sup> Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Al-bantani dan Terjemahannya* (Jakarta: Ciawi Bogor, 2014), p. 358.



Subjek penelitian adalah *Dampak Playstation Terhadap Kesadaran Beragama di Kalangan Remaja ( Studi di Desa Cijakan Kecamatan Bojong Kabupaten Pandeglang)*.

## 2. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Dalam penelitian ini penulis membagi sumber data menjadi dua jenis.<sup>9</sup> Kedua jenis data tersebut adalah:

### 1. Data Primer

Merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian.

### 2. Data Sekunder

Merupakan sumber data peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

## 2. Teknik Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penulis menggunakan sebagai berikut :

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, cet ke 14 (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), p.172

## 1. Observasi

Observasi adalah kegiatan kita yang paling utama dan teknik penelitian ilmiah yang penting. Tetapi observasi ilmiah berbeda dengan observasi sehari-hari. Karl weick mendefinisikan observasi sebagai “ pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organism *in situ*, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris”.<sup>10</sup>

Observasi adalah pengamatan secara langsung kepada suatu objek penelitian. Maka pada tahap ini penulis akan terjun langsung untuk mendapatkan beberapa data-data yang berkaitan dengan penelitian. Penulis akan melihat dan mengamati dampak yang disebabkan oleh playstation terhadap kesadaran beragama di kalangan remaja desa Cijakan, kemudian mencatat, memilih serta menganalisis sesuai dengan model penelitian yang digunakan. Observasi dilakukan di Desa Cijakan selama 1 minggu.

## 2. Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau autoritas (seorang ahli atau yang berwenang dalam suatu masalah). Yang diarahkan kepada informasi-informasi untuk topik penelitian yang akan digarap.<sup>11</sup>

Pada penelitian ini penulis akan melakukan wawancara kepada 15 orang remaja pencandu playstation di desa Cijakan

---

<sup>10</sup> Jalaludin rakhmat, *metodologi penelitian komunikasi*, (Jakarta : remaja rosdakarya), p. 83.

<sup>11</sup> Gorys Keraf, *Komposisi*, (Jakarta: Nusa Indah 1994), p.161.

dan 4 pemilik rental playstation di daerah desa Cijakan . Wawancara ini dilakukan guna mengetahui apa sajakah dampak yang ditimbulkan oleh playstation terhadap kesadaran beragama dikalangan para remaja dan apakah playstation berpengaruh terhadap berubahnya kesadaran beragama pada remaja.

### 3. Dokumentasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan, pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kliping, dan bahan referensi lainnya.

### 3. Analisis Data

Setelah data terkumpul baik dengan cara melihat, mendengarkan, mencatat sampai bisa disimpulkan, kemudian diklarifikasikan sesuai pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah. Kemudian, dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Yakni, penulis memaparkan dan menggambarkan dampak playstation terhadap kesadaran beragama di kalangan remaja Desa Cijakan

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk membatasi masalah yang akan ditulis atau dibahas. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

Bab I, Pendahuluan, Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, Kondisi objektif yang memuat tentang Sejarah desa Cijakan, Kondisi keagamaan desa Cijakan, Kondisi pendidikan desa Cijakan, Kondisi ekonomi desa Cijakan dan Kondisi sosial desa Cijakan.

Bab III, Tinjauan teoritis yang memuat tentang Pengertian playstation, Perkembangan playstation, Macam-macam playstation dan Manfaat playstation.

Bab IV, Hasil penelitian yang memuat tentang Kondisi remaja di desa Cijakan, Dampak positif dan Dampak negatif terhadap kesadaran beragama di desa Cijakan dan Upaya menyadarkan remaja pada kegiatan keagamaan di desa Cijakan.

BAB V, Penutup yang mencakup kesimpulan dan Saran.