

**RELIGIUSITAS DAN IDENTITAS DIRI
STUDI FENOMENOLOGI PADA REMAJA PECANDU GAME ONLINE
DI DESA KEDUNG WARINGIN KOTA BOGOR**

***RELIGIUSITY AND SELF IDENTITY
PHENOMENOLOGY STUDY ON ONLINE GAME TEENAGERS
IN KEDUNG WARINGIN VILLAGE, BOGOR CITY***

Abdi Sabil Adela¹, Abdul Azis²

^{1,2}Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam, UIN Syarif hidayatullah
Jakarta/Lombok.azis@gmail.com

ABSTRACT

Background *The problems studied in this study are how the process and stages of adolescents can be addicted to playing online games, how to describe the religiosity of adolescent addicts to online games, and how to describe the self-identity of adolescents who are addicted to online games.*

Method *The method used in this research is a qualitative method with a phenomenological approach. Data collection techniques through observation, interviews, and documentation. There are 3 informants in this study. The research location was conducted in Kedung Waringin Village.*

Results *This study shows that almost every informant experienced all stages at the beginning of the addiction process to play online games, and the stages experienced by the informants had similarities and differences. The picture of the informant's religiosity changed from the phase before experiencing addiction to the phase of experiencing online game addiction. The description of the informant's self-identity has similarities and differences, where each informant has started to form a self-identity as a gamer, but this has not been formed completely, there are still many irregularities in it that are felt by every informant, and this makes the informant experience a crisis in the formation of identity longer self.*

Conclusion and Suggestion *Addiction to playing online games also has dynamics of religiosity and self-identity. The images of religiosity and self-identity play a significant role in their psychological development. The suggestion is that this research can be understood by researchers and psychology practitioners that individuals who experience game addiction have another side that is important to know and study as study material or psychological intervention.*

Keywords: *Online Game Addiction, Self-Identity, Religiosity*

ABSTRAK

Latar Belakang *Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana proses serta tahapan remaja dapat kecanduan bermain game online, bagaimana gambaran religiusitas remaja pecandu game online, dan bagaimana gambaran identitas diri remaja pecandu game online.*

Metode *yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang. Lokasi penelitian dilakukan di Desa Kedung Waringin.*

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa hampir setiap informan mengalami semua tahapan pada awal proses kecanduan bermain game online, serta tahapan yang di alami informan memiliki persamaan dan juga perbedaan. Gambaran religiusitas informan mengalami perubahan dari fase sebelum mengalami kecanduan ke fase mengalami kecanduan game online. Gambaran identitas diri informan memiliki persamaan dan perbedaan, dimana setiap informan sudah mulai membentuk identitas diri sebagai seorang gamer, akan tetapi hal itu belum terbentuk secara sempurna, masih banyak kejanggalan di dalamnya yang dirasakan oleh setiap informan, dan hal itu membuat informan mengalami krisis pembentukan identitas diri yang lebih lama.

Kesimpulan dan Saran Kecanduan bermain game online juga memiliki dinamika religiusitas dan identitas diri. Gambaran religiusitas dan identitas diri tersebut sangat berperan secara signifikan dalam perkembangan psikologis mereka. Adapun sarannya agar penelitian ini bisa dipahami oleh peneliti dan praktisi psikologi bahwa individu yang mengalami kecanduan game memiliki sisi lain yang penting untuk diketahui dan dipelajari sebagai bahan kajian ataupun intervensi psikologis.

Kata kunci: Kecanduan Game Online, Identitas Diri, Religiusitas

Pendahuluan

Pada tahun 2019 pengguna game online di Indonesia mencapai 60 juta jiwa, Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada tahun 2020 (www.tek.id). Jumlah data tersebut menunjukkan bahwa game online di Indonesia saat ini sudah menjadi sesuatu yang hal yang lazim.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, handphone dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Pada dasarnya bermain game online hanyalah untuk suatu hiburan, bermain game online dengan waktu secukupnya dapat berdampak positif untuk kebutuhan kognitif dan afektif seseorang, salah satunya yaitu untuk menghilangkan stress dan kelelahan otak setelah menjalani rutinitas sehari-hari, akan tetapi apabila sudah berlebihan, apalagi sudah menjadi suatu yang addict (candu) akan berbeda dampak yang di dapatkan.

Banyak kasus yang di dapatkan dari dampak kecanduan game online, seperti salah satu contoh kasus di negara Cina terdapat kasus remaja pria umur 20 tahun tewas setelah bermain game online selama

sembilan jam 2 setiap harinya (theconversation.com).

Kasus lainnya yaitu kasus yang menjadi viral belum lama ini mengenai kasus penembakan di 2 masjid di Christchurch, Selandia Baru, yang telah menewaskan 49 orang, pelaku yang diidentifikasi bernama Brenton itu mengaku bahwa melakukan pembunuhan itu terinspirasi dari game berjenis Battle Royal yaitu game Fortnite. (<https://akurat.co/ipitek/id>).

Identitas diri diartikan sebagai suatu persatuan yang terbentuk dari asas-asas atau cara hidup, serta pandangan-pandangan yang menentukan cara hidup selanjutnya (Ramadhanu, Sunarya, & Nurhudaya, 2019).

Pada dasarnya di dalam masa anak-anak pun orang tua sudah menuntun untuk membentuk identitasnya seperti memberikan pendidikan di sekolah, dan juga memberikan nilai-nilai agama agar kelak mereka dapat membentuk identitas diri yang baik dan bermanfaat untuk dirinya serta masyarakat. Akan tetapi dalam masa remaja orang tua mulai membebaskan anaknya, dan mulai berfikir bahwa pada masa remaja itu anak sudah mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk. Orang tua membebaskan anaknya dengan maksud untuk memberikan pilihan identitas kebaikan seperti apa yang mau dipilih oleh anaknya.

Dalam proses pencarian identitas diri inilah remaja mulai bereksplorasi dengan dunia yang ada di sekelilingnya, mereka mulai mencari alternatif dalam memenuhi kebebasan, kebutuhan kognitif, dan perasaan. Mereka juga mulai mencoba berganti-ganti peran, untuk mengidentifikasi siapa mereka, apa keunikan mereka, apa kelebihan mereka, dan apa tujuan hidup mereka.

Istilah religiusitas dimaknai sebagai tingkah laku yang berhubungan dengan kehidupan beragama pada seseorang, dan seberapa besar pengaruh keyakinan beragama terhadap dirinya, serta keadaan hidup secara umum. (Ratnawati, 2015). Perkembangan dan pembentukan religiusitas remaja dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor yang muncul dari dalam diri sendiri yang telah dibawa sejak lahir atau sering disebut sebagai faktor internal dimana dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa manusia memiliki naluri beragama sejak mereka dilahirkan, selanjutnya adalah faktor eksternal yang meliputi segala sesuatu yang ada di luar pribadi yang mempengaruhi religiusitas. (Sururin, 2004).

Berdasarkan fenomena dan analisis permasalahan yang telah peneliti paparkan di atas, penelitian ini menjadi penting, mengingat game online itu sendiri sudah bukan menjadi hal yang tabu lagi di kalangan masyarakat di Indonesia, terlebih lagi dampak dari permasalahan kecanduan game online ini pun dapat merusak memperburuk perilaku dan proses mental pada remaja-remaja yang ada di setiap wilayah di Indonesia. Karena itu, peneliti ingin mengungkapkan bagaimana religiusitas dan identitas diri bagi remaja yang kecanduan game online di Desa Kedung Waringin.

Kecanduan Game Online

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang di sebabkan oleh teknologi internet yang lebih di kenal dengan internet *addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan

bermain game). seseorang yang kecanduan game online menghabiskan waktu selama 39 jam per minggu untuk bermain game online.

Adapun aspek-aspek yang dialami setelah kecanduan game online menurut Lemenns (2009) ada 7 aspek yaitu: *saliency* (berfikir tentang bermain game online sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain game online yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain game online untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecenderungan untuk bermain game online kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk apabila tidak bermain game online), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain game secara berlebihan), *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). (Febriandari, Nauli, & Rahmalia, 2016).

Religiusitas

Religiusitas adalah tingkah laku yang berhubungan dengan kehidupan beragama pada seseorang dan seberapa besar pengaruh keyakinan beragama terhadap dirinya serta keadaan hidupnya pada umumnya. (Ratnawati, 2016).

Definisi lain menyatakan bahwa religiusitas merupakan perilaku terhadap agama yang berupa penghayatan terhadap nilai nilai agama yang dapat ditandai tidak hanya melalui ketaatan dalam menjalankan ibadah ritual tetapi juga degan adanya keyakinan, pengalaman, dan pengetahuan mengenai agama yang dianutnya (Ancok & Suroso, 2001).

Adapun dimensi religiusitas yang di pakai di dalam penelitian ini yaitu dimensi yang dikemukakan oleh Glock (Ancok dan Suroso, 1994). secara terperinci menyebutkan lima dimensi religiusitas, yaitu: (1) Dimensi ideologis (*ideological dimention*) yaitu tingkatan sejauhmana seseorang menerima hal-hal yang dogmatik dalam agamanya. Misalnya kepercayaan terhadap Tuhan, surga, dan neraka, (2) Dimensi intelektual (*intellectual dimention*) yaitu sejauh mana seseorang mengetahui tentang ajaran-ajaran agamanya, terutama yang ada di dalam kitab suci. (3) Dimensi

ritualitas (*ritualistic dimention*) yaitu tingkatan sejauh mana seseorang mengerjakan kewajiban-kewajiban ritual dalam agamanya. Misalnya shalat, zakat, berpuasa, dan haji. (4) Dimensi pengalaman (*experiential dimention*), yaitu perasaan-perasaan atau pengalaman-pengalaman keagamaan yang pernah dialami dan dirasakan. Misalnya perasan dekat dengan Tuhan, merasa dilindungi Tuhan, dan merasa doanya dikabulkan. (5) Dimensi konsekuensi (*consequential dimention*) yaitu dimensi yang mengukur sejauhmana perilaku seseorang dimotivasi oleh ajaran agamanya di dalam kehidupan sosial. Misalnya apakah dia membantu teman yang sedang mengalami kesusahan. (Amawidyati & Utami, 2007).

Identitas Diri

Marcia (1993) mengungkapkan bahwa identitas diri merupakan komponen penting yang menunjukkan identitas personal individu, semakin baik struktur pemahaman diri seseorang, maka semakin sadar individu akan keunikan dan kemiripan dengan orang lain, serta semakin sadar akan kekuatan dan kelemahan individu dalam menjalani kehidupan.

Sebaliknya, jika kurang berkembang maka individu semakin tergantung pada sumber- sumber eksternal untuk evaluasi diri. (Ramadhanu, Sunarya, & Nurhudaya, 2019). Identitas merupakan sebagai refleksi diri atau cerminan diri yang berasal dari keluarga, budaya, dan proses sosialisasi.

Identitas diri pada dasarnya merujuk pada refleksi dari diri sendiri dan persepsi orang lain terhadap diri kita sendiri. Identitas dapat diartikan pula sebagai pendefinisian diri seseorang sebagai individu yang berbeda dalam perilaku, keyakinan, dan sikap.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa identitas diri adalah penghayatan yang berasal dari apa yang telah dipikirkan oleh diri sendiri mengenai siapa dirinya, adanya penentuan kualitas hidup terhadap arah dan tujuan hidup, serta individu dapat melihat komitmen pada dirinya sendiri terhadap sikap dan lingkungan sosialnya. Aspek

pendukung identitas diri menurut Marcia ada 3, yaitu: Percaya terhadap dukungan orang tua, Tekun, dan Perspektif masa depan. (Santrock, 2003).

Adapun aspek atau dimensi lainnya yang dipakai di dalam penelitian ini adalah yang di kemukakan oleh Erikson (1989). Ada tujuh aspek atau dimensi dari identitas diri, yaitu: Aspek Subyektif, Genetik, Dinamis, Struktural, Adaptif, Timbal balik psikososial, dan Status Eksistensial.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menekankan pada analisis terhadap fenomena yang terjadi pada kehidupan sosial dan kemasyarakatan. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana religiusitas dan identitas diri para remaja pecandu game online.

Pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini adalah fenomenologi. Peneliti menggunakan analisis deskriptif dengan harapan agar peneliti mendapatkan analisis penelitian yang mendalam dan lebih jelas mengenai religiusitas dan identitas diri remaja pecandu game online.

Penelitian ini dilakukan di Desa kedung Kota Bogor. Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama 1 Tahun. Pertimbangan peneliti untuk memilih lokasi tersebut adalah sebagai berikut: Karena di daerah tersebut cukup banyak para remaja pecandu game online yang mempunyai masalah dengan religiusitas dan identitas dirinya, dan banyaknya pecandu game online di desa tersebut adalah para remaja, hal ini sesuai dengan kriteria sasaran penelitian.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah para remaja pecandu game online di Desa kedung waringin yang, lalu yang dijadikan objek dalam penelitian ini adalah religiusitas dan identitas diri remaja pecandu game online di Desa Kedung Waringin. Adapun Subjek inti atau informan dalam penelitian ini adalah berjumlah tiga orang remaja pecandu game online yaitu Rudi, Bimo, dan Adi (nama insial), dan dua orang

subjek pendukung (signifikan *other*) yaitu Agung, dan Hilman (nama inisial).

Hasil dan Pembahasan

Proses terjadinya kecanduan pada game online

Untuk mengetahui lebih lanjut seperti apa proses yang telah dilalui ketiga informan yang telah mengalami kecanduan terhadap game online, maka peneliti menggunakan teori yang disampaikan oleh Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009) terkait dengan tujuh aspek atau tahapannya yaitu tahap *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, problems*.

Tahapan tersebut merupakan awal dari proses terjadinya kecanduan terhadap game online, dan pada proses ini menunjukkan serta mempertegas bahwa seseorang telah mengalami kecanduan terhadap game online.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang dilakukan, didapatkan bahwa dua orang informan yaitu Rudi dan Adi telah mengalami enam tahapan proses kecanduan game online diantaranya yaitu tahap *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, conflict*, dan *problems*. Sedangkan salah satu informan yaitu Bimo telah mengalami semua tahapan proses kecanduan game online diantaranya yaitu tahap *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, conflict, relapse, dan problems*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tiga orang informan 90-100% telah mengalami tujuh tahapan tersebut, dan mengalami proses yang cukup panjang sebelum mereka mengalami kecanduan terhadap game online.

Tabel 1. Tahap Kecanduan game online informan

Tahap Kecanduan game online Rudi	Tahap Kecanduan game online Bimo	Tahap Kecanduan game online Adi
<i>salience</i>	<i>salience</i>	<i>salience</i>
<i>tolerance</i>	<i>tolerance</i>	<i>tolerance</i>
<i>mood modification</i>	<i>mood modification</i>	<i>mood modification</i>

<i>withdrawal</i>	<i>withdrawal</i>	<i>withdrawal</i>
<i>conflict</i>	<i>conflict</i>	<i>conflict</i>
<i>relapse</i>		<i>relapse</i>
<i>problems</i>	<i>problems</i>	<i>problems</i>

Adapun faktor internal penyebab kecanduan terhadap game online yang pertama yaitu keinginan yang kuat dari dalam diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, dan yang kedua yaitu kontrol diri (*self control*). (Masya & Candra, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti, diketahui bahwa dari tiga orang informan, setiap informan baik Rudi, Bimo dan juga Adi mengatakan bahwasanya mereka berambisi untuk selalu menang, dan ingin mencapai level atau pangkat tertinggi dalam game tersebut, mereka juga ingin menjadi pemain yang paling hebat di dalam game tersebut, dan mereka ingin menjadi gamer profesional dengan menjadi juara di turnamen- turnamen besar.

Faktor eksternal penyebab kecanduan game online yaitu kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang control dari orang tua, kurang kegiatan, pola asuh, serta lingkungan. (Aqila, 2010).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti diketahui bahwa dari 3 orang informan, setiap informan mengalami beberapa faktor yaitu faktor lingkungan, yang dimana setiap informan memiliki teman yang di lingkungan sekitar rumah ataupun sekolah mereka itu adalah player game online sehingga pada akhirnya mereka pun ikut terbawa bermain game online.

Faktor berikutnya yaitu kurangnya kontrol dari orang tua, dimana orang tua mereka kurang mengontrol kegiatan mereka baik di dalam maupun di luar rumah, hal tersebut terbukti dengan ketidaktahuan orang tua mereka bahwa anak mereka sering bermain game online, bahkan telah mengidap adiksi game online.

Gambaran Religiusitas Remaja Pecandu Game Online

Religiusitas merupakan perilaku terhadap agama yang berupa penghayatan terhadap nilai-nilai agama yang dapat ditandai tidak hanya melalui ketaatan dalam menjalankan ibadah ritual, akan tetapi juga dengan adanya keyakinan, pengalaman, dan pengetahuan mengenai agama yang dianutnya. Religiusitas terbagi menjadi lima dimensi, diantaranya yaitu dimensi ideologis, intelektual, ritualitas, pengalaman, dan dimensi konsekuensi.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa pada saat tiga orang informan sebelum mengalami kecanduan terhadap game online, tiga orang informan mengalami kelima dimensi tersebut, dan tiga orang informan memiliki gambaran religiusitas yang terlihat cukup baik. Hal itu terlihat jelas dimana pada dimensi ritualitasnya, tiga orang informan jarang sekali meninggalkan praktik ibadah solatnya, dan praktik ibadah lainnya seperti mengaji dan puasa.

Kemudian pada dimensi intelektualnya, ketiga informan cukup memiliki pengetahuan yang mumpuni mengenai ajaran agamanya, tidak sedikit surat dalam kitab Al-Qur'an serta Hadist yang telah di hafal, serta pengetahuan mengenai sejarah agama yang cukup bagus.

Setelah tiga orang informan mengalami kecanduan game online pada dimensi ritualitasnya, mereka sudah mulai sering meninggalkan praktik ibadah solatnya, dan praktik ibadah lainnya. Kemudian tiga orang informan lambat laun mulai lupa sebagian surat dalam kitab Al-Qur'an dan Hadist yang dulu telah dihafalnya.

Gambaran Identitas Diri Remaja Pecandu Game Online

Identitas diri merupakan komponen penting yang menunjukkan identitas personal individu. Semakin baik struktur pemahaman diri seseorang, maka semakin sadar individu akan keunikan dan kemiripan dengan orang lain, serta semakin sadar akan kekuatan dan kelemahan individu dalam menjalani kehidupan. Sebaliknya, jika kurang berkembang maka individu semakin tergantung pada sumber-sumber eksternal

untuk evaluasi diri. (Ramadhanu, Sunarya, & Nurhuda, 2019). Untuk mengetahui lebih konkrit dan mendalam, peneliti akan memaparkan hasil temuan peneliti terkait identitas diri remaja pecandu game online berdasarkan dua teori.

Pertama yaitu teori Marcia (1993) mengenai tiga aspek pendukung Identitas diri, diantaranya yaitu, aspek percaya terhadap dukungan orang tua, tekun, dan perspektif masa depan. kemudian teori yang kedua yaitu berdasarkan teori Erikson (1989) tujuh aspek pendukung identitas diri, diantaranya yaitu aspek subyektif, genetik, dinamis, struktural, adaptif, timbal balik psikososial, dan status eksistensial.

Tabel 2. Gambaran identitas diri remaja pecandu game online

Aspek Identitas diri Rudi	Aspek Identitas diri Bimo	Aspek Identitas diri Adi
Perspektif masa depan	Perspektif masa depan	Perspektif masa depan
Percaya terhadap dukungan orang tua	Percaya terhadap dukungan orang tua	Percaya terhadap dukungan orang tua
Status eksistensial	Status eksistensial	Status eksistensial
Subyektif	Subyektif	Subyektif
		Adaptif

Berdasarkan hasil temuan peneliti diketahui bahwa dari tiga orang informan yaitu Rudi, Bimo, dan Adi pada aspek perspektif masa depannya itu memiliki kesamaan, yaitu memiliki keinginan menjadi seorang gamer profesional dan menjadi seorang youtuber game yang sukses, kemudian Pada aspek adaptif, hanya satu orang informan yang telah mengalami aspek ini yaitu Adi, dimana informan Adi pernah meraih prestasi dalam lomba kompetisi game online dalam acara HUT RI yang ke 74 dengan menjadi juara 1 tingkat RW.

Pada aspek percaya terhadap dukungan orang tua dari 3 orang informan, setiap informan mengalami aspek ini, dimana setiap dari mereka masih percaya

terhadap dukungan masing-masing orang tuanya yang di berikan kepada mereka, kemudian dilihat dari aspek status eksistensial, hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap informan masih merasa bingung dalam menunjukkan eksistensi status mereka, mereka menjelaskan bahwasanya status eksistensial diri mereka yaitu adalah pelajar sekaligus seorang gamer.

Pada aspek subyektif dari 3 orang informan, setiap informan baik Rudi, Bimo, dan juga Adi merasakan ketidakpastian akan impiannya yang ingin menjadi seorang gamer profesional, mereka merasa kurang yakin apakah impiannya itu dapat tercapai atau tidak, dan mereka juga kurang yakin karena menjadi gamer profesional itu harus bisa menguasai banyak jenis permainan game online, tidak hanya satu jenis permainan game online.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan uraian yang telah peneliti kemukakan terkait dengan penelitian gambaran identitas diri dan religiusitas pada remaja pecandu game online, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa setiap informan mengalami semua tahapan pada awal proses kecanduan bermain game online, serta tahapan yang di alami informan memiliki persamaan dan juga perbedaan. Gambaran religiusitas informan mengalami perubahan dari fase sebelum mengalami kecanduan ke fase selama mengalami kecanduan game online. Gambaran identitas diri informan memiliki persamaan dan perbedaan, dimana masing-masing informan sudah membentuk identitas diri sebagai seorang gamer, akan tetapi hal itu belum terbentuk secara sempurna, masih banyak kejanggalan di dalamnya yang dirasakan oleh setiap informan, dan hal itu membuat informan mengalami krisis pembentukan identitas diri yang lebih lama.

Saran

Peneliti menyadari penelitian ini membutuhkan waktu yang sangat lama. Peneliti juga sudah semaksimal mungkin dalam menjelaskan dan menggambarkan

agar menjadi data yang ilmiah. Saran untuk peneliti selanjutnya lebih mengeksplorasi dan lebih dalam lagi menggali data mengenai pengaruh kecanduan game online terhadap religiusitas dan identitas diri pada remaja.

Daftar Pustaka

- Alwisol. (2009). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM PRESS, h. 269.
- Amawidyati & Utami. (2007). Religiusitas dan Psychological Well-Being Pada korban Gempa. *Jurnal Psikologi*. Vol. 34(2), h.164- 172.
- Ancok, J., & Suroso. (2001). *Psikologi Islami*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aqila, S. (2010). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game*, Yogyakarta: A Plus Books.
- Erikson, E. (1989). *Identitas dan Siklus Hidup Manusia*. Trans: Agus Cremers. Jakarta: Gramedia
- Febriandari, Nauli & Rahmalia HD. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. Vol. 4(1), h.50-56.
- <https://theconversation.com>“WHO Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental Bagaimana Gamer Indonesia Bisa Sembuh”.
- <https://akurat.co/iptek/id> “Duh, Pelaku Penembakan di 2 Masjid Selandia Baru Terinspirasi dari Game Fortnite”
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12: 77-79, 2009
- Marcia. (2013). Hubungan pembentukan identitas diri dengan perilaku konsumtif pembelian merchandise pada remaja. *Jurnal Character*. Vol 1(3).

- Masya & Candra. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqan Prabumulih. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol. 3(1), h.153-169.
- Ramadhanu, Sunarya & Nurhuda. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Identitas Diri. *Jurnal of innovative conseling: Theory Practice & Research*. Vol. 3(1), h.7-17.
- Ratnawati. (2016). Memahami Perkembangan Jiwa Keagamaan Pada Anak Dan Remaja. *Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan*. Vol. 1(1), h.20-22.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolesence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sururin. (2004). *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.