UPAYA GEN Z DALAM MENGATASI DAMPAK *GAME ONLINE SLOT* TERHADAP REMAJA DI NAGARI KOTO TANGAH KECAMATAN TILATANG KAMANG KABUPATEN AGAM

SKRIPSI

''Diajukan untuk Salah Satu Syarat Melakukan Penelitian Proposal Penelitian Skripsi Pada Program Studi (S1) Sosiologi Agama Strata Satu (S1)

Oleh:

NUR AISYAH
NIM: 4619042

Dosen Pembimbing:

Noor Fadlli Marh, M.A
NIDN. 2010118101

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI
2023 M / 1445 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Mahasiswa Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Sjech M. Djamil Djambek (UIN) Bukittinggi atas nama **Nur Aisyah** Nim **4619042** dengan judul **"Upaya Gen Z Dalam Mengatasi Dampak *Game Onine Slot Domino* Terhadap Remaja Di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamanng Kabupaten Agam"** memandang bahwa tugas akhir yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat di setujui untuk diajukan sidang Ujian Akhir.

Demikian persetujuan ini di berikan untuk dapat digunakan seperlunya

Bukittinggi, Desember 2023

Pembimbing

Noor Fadlli Marh, M.A

NIDN. 2010118101

LEMBAR ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Nur Aisyah
NIM	:	4619042
Tempat/ Tanggal Lahir	:	Jakarta, 26 Oktober 1999
Jurusan	:	Sosiologi Agama (SI)
Fakultas	:	Ushuluddin Adab Dan Dakwah
Judul Skrips	:	Upaya Gen Z Dalam Mengatasi Dampak Game Online Slot Domino Terhadap Remaja Di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya saya sendiri, maka penulis bersedia diproses dengan hukuman yang berlaku dan gelar sarjana di copot sampai batas waktu yang telah ditentukan.

Bukittinggi, Desember 2023

Penulis

Nur Aisyah

Nim: 4619042

MOTTO

HIDUPLAH SEAKAN-AKAN KAMU MATI HARI ESOK DAN BELAJARLAH SEOLAH KAMU AKAN HIDUP SELAMANYA

“JIKA KAMU BERTAQWA, ALLAH AKAN MEMBIMBININGMU”

AL-BAQARAH: 282

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad dan karunia-nya berupa ilmu pengetahuan kepada makhluk-nya dan senantiasa selalu menganugerahkan kekuatan lahir dan batin, petunjuk, serta keridhoan-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis hadiahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah meninggalkan dua pedoman hidup bagi umat yang dicintainya sebagai bekal dunia akhirat yaitu Al-qur'an dan Sunnah.

Penulisan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dari beberapa pihak. Terutama kepada segenap keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik itu moral maupun material, teristimewa kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Alm. Zulkifli dan Ibunda Risna serta kepada saudara dan teman-teman yang selalu mensuport dan memberikan semangat kepada penulis. Selanjutnya penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada pembimbing penulis yang telah bersedia memberikan banyak waktu dan ilmu yang diberikan, menerima, mendidik dan memberikan perhatian selama penulis menyelesaikan tugas akhir perkuliahan.

a. Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih juga kepada : Allah SWT, yang telah memberikan nikmat iman dan islam, berkah, kesempatan

serta rezki sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ini, Alhamdulillah.

b. Kedua orang tua penulis, **Bapak Zulkifli Almarhum dan ibu Risna** yang selalu bekerja keras untuk anak-anaknya. Terimakasih untuk doa yang tiada henti, dukungan, nasehat, dan kasih sayangnya.
c. **Ibu Prof. Dr. Ridha Ahida, M. Hum**, Selaku Rektor UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi Beserta Jajarannya.
d. **Bapak Dr. Syafwan Rozi M. Ag** Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) Beserta Jajarannya.
e. **Bapak Akdila Bulanov M. Si** sebagai Ketua Prodi Sosiologi Agama yang telah memberikan nasehat-nasehat agar penulis lebih terarah untuk mengambil keputusan.
f. **Bapak Noor Fadlli Marh, M.A** selaku Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, dan sebagai dosen termotivasi.
g. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Sosiologi Agama serta staf pegawai Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.
h. Abang dan adik saya **Muhammad Ridwan, Atma Salsa Nabila** yang telah banyak memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

i. Terimakasih saya ucapkan kepada oom saya **Marnis Rifai, SH. MM** atas ilmu sebagai motivasi untuk menumbuhkan semangat saya

j. Teman-teman seperjuangan saya, yang paling baik yang membantu saya **Novia Lorenza, Mita Ardhana,** Terimakasih telah memberikan support kepada penulis sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini.

k. dengan tulus saat perkuliahan serta teman-teman sekelas lainnya.

Penulis menyadari adanya keterbatasan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan Allah SWT memberikan balasan kebaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Bukittinggi, Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakanng 1
B. Batasan Masalah..... .7
C. Rumusan Masalah ..... ….8
D. Tujuan Penelitian 8
E. Manfaat Penelittian 8
F. Penjelasan Judul 9
G. Sistematis Penulisan..... .11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A Kajian Tentang Game Online

1. Pengertian Game Online Slot 13
2. Macam- macam game online Slot 14

B Pengertian Gen Z 17
C.Teori Solidaritas Emile Durheim..... 19
D. Penelitian relevan 21
E. Kerangka Berfikir 28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 30
B. Lokasi Penelitian 30
C. Informan Penelitian 31
D. Tekni Pengumpulan Data 33
E. Teknik Analisis Data 38
F. Teknik Keabsahan Data..... 40

BAB IV HASIL PENEITIAN

A. Temuan Umum 42
B. Temuan Khusus 47

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 79
B. Saran 80

DAFTAR PUSTAKA

ABSTRAK

Skripsi ini disusun oleh **Nur Aisyah Nim 4619042,** Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dengan judul "**Upaya Gen Z Dalam Mengatasi Dampak Game Slot Terhadap Remaja Di Ngari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam**.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perubahan yang drastis terjadi pada remaja yang kecanduan *game online slot domino* selama 5- 6 jam dalam sehari, banyak nilai-nilai Agama dan Sosial yang memudar didalam diri remaja diakibatkan kurangnya komunikasi yang tercipta antara gen z.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskripsi kualitatif yang akan menyajikan data sesuai yang ada di lapangan dengan menggunakan informasi penelitian *Proposive Sampling* dengan informan Remaja pemain *game online slot,* Generasi Z, Tokoh Masyarakat, Tokoh Agama. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi participan, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menemukan Upaya yang dilakukan gen z dalam mengatasi ketergantungan gen z bermian *game online slot domino* Sharing Sassion, Mengadakan kegiatan olahraga, mengaktifkan kembali kegiatan remaja masjid dan ceramah agama. Dari kegiatan tersebut terjadi pengurangan jam bermain selama 28 jam dalam satu minggu

***Kata Kunci*: Upaya, Permainan, Generasi Z**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, ternyata tidak hanya perkembangan teknologi yang semakin canggih tapi pola kehidupan manusia juga sekarang yang sudah serba modern. Salah Satunya dari segi permainan, Indonesia sendiri memiliki kebaragaman yang sangat banyak diantaranya permaianan, Indonesia dikenal dengan permainan tradisionalnya, permaianan tradisional pun bercabang luar biasa, contohnya Hompipah, yang dimainkan tiga orang secara bersama mengibaskan tangan sambil bernyanyi, Damparan permainanan yg dimainkan dengan cara menyusun karet ke dalam lingkaran untuk menentukan pemenang, yg akhirnya karet di dalam lingkaran menjadi milik si pemenang, congklak permainan yang menggunakan alat yang terbuat dari kayu dan memiliki lumbung atau lobang yang diisi dengan biji sirsak, sawo atau batu kerikil.[1]

Serjarah *Game Online* di Indonesia. Perkembangan *Gam*e *Online* di Indonesia menurut Liga *Games* Indonesia. *Game Online* muncul di Indonesia tahun 2001. Permain game online slot sendiri masuk ke Idonesia sekitar tahun 2020 sampai saat ini, disaat seluruh Negara di goncang dengan virus Covid19 membuat semua perekonomian masayarakat menjadi hancur tidak terkecuali dengan Indonesia. Indonesia ikut terdampak dari merosotnya ekonomi masayarakatnya. *Game Online* di Indonesia. Meledaknya *Game Online* cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dulu hanya berskala

[1] Aisyah Fad, *Kumpulan Pemainaan anak tradisional Indonesia* , (Jakarta Timur: Niaga Swadaya, 2014), hlm 21-25

kecil, yang biasa dipergunakan oleh orang-orang yang memiliki fasilitas komputer, tetapi dengan terus berkembangnya waktu, teknologi juga berkembangan. Semakin berkembannya zaman dan teknologi merubah segalanya, berubahnya teknologi yang dimaksud yaitu salah satunya perkembangan *Gadget*, tidak hanya kualitasya yang di *upgrade* tetapi harganya juga sangat terjangkau, yang dapat dibeli oleh remaja ataupun anak-anak dari hasil menambung mereka. [2]

Gadget yang semakin canggih membantu masyarakat Indonesia dalam mengakses apapun salah satunya *game online*. *Game online* tidak asing dalam pesatnya perkembangan teknologi, hampir semua masyarakat memainkan *game online* beberapa tahun terakhir permainan *elektronik* atau *game online* dimainkan dimana saja. Permainan ini juga dapat didownload dan diakses seluruh kalang. permainan yang manual kini jarang di mainkan oleh anak. Perkembangan game online di Indonesia dimulai pada pertengan tahun 1990-an saat game *Nexian* beredar.merupakan game online yang sangat digemari masyarakat. Game online yang buming atau viral tiga tahun belakang di tahun 2020 ada, Pertama *PUBG Mobile* merupakan game bertahan hidup, Kedua *Mobile Legend* atau Adu strategi dan kesolidan tim , Ketiga *Free Fire*.Ditahun 2021 ada tim yang menyerang dan bertahan, Kedua *League of Legends game upgrede* dari Dota 2 dan *Mobile Legends* yg hadir dalam versi pc, menjadi versi mobile, Keempat *The Walking Dead Collaboratioon* (Game mobile yang bertema zombie. Ditahun 2022, Pertama *Moblie Legends*, *game* yang diliris

[2] Febriani Umkamea, "Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino di Kota Makassar*"*, *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, Vol. 04 No. 3, 2022, hlm 13

tahun 2015 sampai 2022 dengan unduhan melonjak 500 juta pengguna di *Play Store,* Kedua *Call of Durt/ cod,* merupakan *updrede* dari permain yang diliris tahun 2013, Ketiga *Rise of Kingdoms,* dirilis tahun 2018 hingga 2022 sudah di unduh 50 juta penguna di *Play Store*, merupakan game pertempuran *real time.*[3]

Game Online Slot menyebar keseluruh wilayah di Indoneisa terutama di Sumatera Barat. Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi dalam penyebaran *game online* yang sangat pesat, banyak masyarakat yang bermain *game online* terutama di kalangan mahasiswa. *Game Online* yang marak dimainkan dua tahun belakang ialah *Domino Higgs* tidak hanya orang dewasa remaja juga ikut bermain permain ini, permainan yang menghasilkan uang dengan cara menukarkan chip yang telah dimenangkan.[4]

Nagari Koto Tangah. Nagari Koto Tangah termasuk salah satu daerah yang remaja dan kalangan orang tua bermain *game online* yang ada di kota Bukittinggi Sumatera Barat. Banyaknya minat dari kalangan masyarakat Nagari Koto Tangah dalam permaianan *Game Online* tidak hanya digendrungi orang dewasa saja, remaja di Nagari Koto Tangah juga memainkan game online tersebut. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara *online*. Mereka berbeda-beda latar belakang, usia dan pendidikan. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Berbeda dengan zaman dahulu, anak-anak sangat aktif dalam bermain kelompok sehingga terjalin hubungan sosial yang

[3] Nasruddin Khalil Harahap, "Dampak Higgs Domino Island dalam Masyrakat", *Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosal dan Kislaman*,Vol. 07 No. 2, 2022 , hlm. 258

[4] Ali Amran, dkk, "Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar", *Jurnal Patriot Volume*, Vol. 02 No. 04, 2020, hlm. 1119

kuat.[5] Seperti anak-anak di Nagari Koto Tangah sebelum mengenal *game online* anak-anak didaerah setempat bermain gasing, layangan, Engklek (Dore), permainan tersebut tentu saja tidak menyenangkan jika hanya dimainkan sendiri. Sehingga dari kecil anak-anak sudah terbiasa melakukan hubungan sosial. Namun di zaman modren ini, permainan tradisional itu perlahan mulai di tinggalkan. Anak-anak akan cenderunng untuk memilih permainan *instant*, yang tentunya lebih mudah. Jika memiliki komputer dan *handphone*, maka mereka cukup men-*download games* yang ada aplikasi *handphone.* Berdasarkan kesimpulan diatas anak-anak di Nagari Koto Tangah lebih sering bermain permainan tradisional seperti gasing, layangan, dan Engklek atau Dore, permainan-permainan ini membutuhkan interaksi sosial dengan teman-teman mereka karena tidak menyenangkan jika dimainkan sendirian, namun dengan perkembangan zaman dan teknologi modern, perlahan-lahan permainan tradisional tersebut mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Mereka cenderung lebih memilih permainan instan yang lebih mudah dijangkau.[6]

Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara *online* salah satunya *Game Online Higgs Domino Island*. *Game Online* yang banyak dikagumi oleh masyarakat terutama remaja saat ini di rilis seluruh dunia pada tanggal 12/11/2018, yang diciptakan oleh *Husein/ Lee Chaihock*, beralamat Jln.Mh Tambrin, Jakarta Pusat, yang diunduh lebih dari 10 Juta kali, *game* ini

---

[5] Evi Rahayu, Skripsi: *" Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi'I",* (Fakultas Syariah dan Hukum , Universita Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara Medan , 2020), hlm 2

[6] Siti Hardiyanti, Skripsi: *" Dampak Game Online Higgs Domino Terhadap Etika Remaja Di Desa Serikembang 1 Kec Payaraman",* (Fakutas Ushuluddin dan Pemikiran lslam, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, 2022), hlm 3

didapuk menjadi *game* yang paling populer dan menduduki peringkat *pertama* yang paling banyak diunduh melalui *Google Play Store* maupun *App Store.* Penggemar *Higgh Domino Slot* rata-rata diminati oleh semua kalangan usia, baik remaja ataupun dewasa. Permainan *Higgs Domino Island* adalah semacam permainan kartu generik. Biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 3x4 cm, berwarna dasar kuning. Permainan *Higgs Domino Island* ini dimainkn oleh 2-4 orang dalam satiap putaran. Dari permainan *Higgs Domino Island* ini kita mendapatkan pulsa dengan cara menukarkan *chip* hasil menang bermain *Game higgs Domino Island*.[7]

Walaupun *Game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit orang dewasa yang memainkannya bahkan orang yang menjadikannya sebagai pekerjaan yang mendapat penghasilan dari bermain *Game*, barang yang menjadi objek dalam akad jual beli di penelitian ini adalah benda maya yang dinamakan *"Chip"* dalam *Game Higgs Domino*.[8] Seperti wawancara yang saya lalukan dengan Tegar yang bermain *Game online.* Tegar mengetahui Game dari iklan yang muncul di aplikasi youtube, sehingga tergiur untuk mencobanya.[9] Milan juga menyampaikan kesan yang dirasaknnya disaat bermain *game online slot* yaitu adanya sensasi dan kegembiraan disaat mencoba permainan ini sehingga menajdi ketagihan.

---

[7] Siti Hardiyanti, Skripsi: *" Dampak Game Online Higgs Domino Terhadap Etika Remaja Di Desa Serikembang 1 Kec Payaraman",* (Fakutas Ushuluddin dan Pemikiran lslam, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, 2022), hlm 4

[8] Evi Rahayu, Skripsi: *" Game Online Aplikasi Higgs Domino Island ditinjau dari pendapat Hukum Mazhab Syafi'I",* (Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara Medan, 2020), hlm 3

[9] Tegar, wawancara pribadi pada Jumat 25 Agutus. Pukul 15:00 WIB

> *“ yang membuat Milan tertarik dengan slot domino ini karena adanya factor-faktor seperti sensasi dan kegembiraan dalam bermain, dan merasa ada peluang untuk mendapatkan hadiah atau kemenagan, dalam memainkan permainan ini tidak selalu diberikan sedekah oleh teman-teman. Milan lebih sering membeli chip dengan harapan jika terus dimainkan mungkin akan mendapatkan kemenangan besar, yang dirasakan ketika mendapatkan kemenangan menimbulkan rasa bahagia, setelah itu muncul rasa tidak puas dengan hasil yang telah mereka capai”*[10]

Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang, sering kebablasan disaat bermain game seperti yang disampaikan Farel.Beikut keterang dari wawancara yang disampaiakn Farel salah satunya remaja yang bermain *game online slot domino*.

> *“Aturan ga ada, palingan setelah pulang sekolah habisa makan, duduk ditempat biasa bersama teman-teman yang lain, biasanya sering kebablasan kalau farel sudah duduk bersama- sama dengan yang lain lupa dengan sagalanya pulang pun sering kemalaman, tau resikonya menghabiskan uang, dan ketagihan, bermasalah kesehatan.”*[11]

Walaupun dapat bersosialisasi dalam *Game Online* dengan pemain lainnya, *Game Online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. seperti yang saya lihat saat wawancara disebuah warung bapak-bapak sibuk bermain dengan *gadged* mereka masing-masing, sebelum gedjed berkembang seperti sekarang para bapak-bapak lebih sering menghabiskan waktu berbincang dengan teman sebaya sekarang malah sibuk dengan *gadged* masing-msing untuk menghilangkan lelah dan letih saat bekerja dari pagi sampai sore, untuk menghibur diri dari kepenatan.tidak hanya dikalangan bapak-bapak.[12]

---

[10] Milan, wawancara pribadi pada 17 September, Pukul 15:00 WIB
[11] Farel, wawancara pribadi pada 17 September. Pukul 16:00WIB
[12] Aisya, diakses Jumat 25 Agustus. Pukul 20: 00 WIB

Observasi awal banyak gen Z yang prihatin dengan permain game online slot yang lebih mengarah pada perjudian, seperti keterang wawancara dengan Dayat

> *"Game ko hanyo magahabihan pitih se, da ado untungnyodi awak do, awak dibuekny bodoh dek game ko, dek game ko nyo mamuta surang sedangkan awak diam se nunggu, jadi intinyo menagn wak dalam permainan tu hanya sekedar sedekah yang diagiahan pemilik Apk tu".*[13]

Artinya: "game ini hanya menghabiskan uang,tidak ada keuntungan buat kita, kita hanya diperbodoh, game itu memutar sendiri sedang kita hanya diam menunggu, intinya kemenangan dari permaianan itu hanya sedekah dari pencipta akun tersebut"

Larangan perjudian juga dilarang dalam islam apapun bentuk perjudian yang dilakukan baik melalui media sosisal atau pun melakukannya secara langsung seperti bermain di warung. Dilarang oleh Allah SWT, Seperti yang telah dijelaskan dalam Al Quran surat AL-Baqarah Ayat 219:

يَسْـَٔلُوْنَكَعَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِۗ قُلْ فِيْهِمَآ اِثْمٌ كَبِيْرٌ وَّمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَاِثْمُهُمَآ اَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا ۗوَيَسْـَٔلُوْنَكَ مَاذَا يُنْفِقُوْنَ قُلِ الْعَفْوَۗ كَذٰلِكَ يُبَيِّنُ اللّٰهُ لَـكُمُ الْاٰيٰتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَ وَّنَ

Artinya*: "Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya." Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, "Kelebihan (dari apa yang diperlukan)." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan,"*[14]

[13] Veno, wawancara pribadi pada 18 September. Pukul 16:00 WIB

[14] Lutfi Fitriani Cahyaningrum, Skripsi: "*Pertahapan Pengharaman Khamar Sebagai Landasan Dkawah Islamiyah"*, (Fakultas Ushuluddin, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus, 2020), hlm 1

Di dalam Agama Islam telah menetapkan hukum bahwa perjudian atau berjudi adalah satu bentuk kejahatan dan keharamanya telah ditetapkan dalam Al Quran, yang disejajarkan dengan larangan meminum minuman keras. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat, maka tidakkah kamu mau berhenti.[15]

Dari ayat di atas menjelaskan bahwa ALLAH SWT telah melarang kita dari segala bentuk perjudian yang dilakukan.

"*Gen z* mulai resah dengan kondisi tersebut, hal ini menarik untuk dulakukan penelitian agar apa saja upaya yang dilakukan *Gen Z* untuk mengetahui dampak *game online slot domino*".

B. Batasan Masalah

Perkembangan terbaru *Game Slot* yang mengarah bebau judi sudah menjadi penyakit ditengah masyarakat, melihat kondisi itu beberapa generasu Z yang ada di Nagrai Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang menjadi khawatir dengan kondisi itu. Dalam melaksanakan sebuah penelitian penulis memfokuskan batasan pada upaya gen z dalam mengatasi dampak *game online slot* terhadap solidaritas remaja.

C. Rumusan Penelitian

[15] Yuhasnibar, dkk. " Game Online Higgs Domino di Kota Banda Aceh dala Perspektif Hukum Pidana Islam", *Jurnal Perundangan dan Hukum Pidana Islam*, Vol. 07 No. 02, 2022, hlm 133

Berdasarkan latar belakang di atas ada sebuah rumusan penelitian yang akan menjadi fokus penelitian ini ialah: Bagaimana Upaya Gen Z Dalam Mengatasi Dampak *Game Online Slot* Terhadap Remaja Di Nagari Koto Tangah, Kecamatan Tilatang Kamang, Kabupaten Agam.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengidentifikasi dampak *Game Online Slot* Terhadap Solidaritas Remaja Di Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang.

E. Manfaat penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini diantaranya:

1. Secara akademis, untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar sarjana Fakultas Ushuluddin Adap dan Dakwah (FUAD) di Program Studi Sosiologi Agama (SA)
2. Secara Teoritis
   a). Diharapkan penelitian ini mampu menambahkan ilmu pengetahuan sosial yang bertema sama dan dapat dijadikan sebagai titik tolak penelitian yang serupa dengan kajian yang berbeda dengan kajian yang berbeda yang lebih luas. Serta dapat memenuhi tugas akhir untuk menyelesaikan Strata Satu (S1).
   b). Mendapatkan jawaban terhadap suatu permasalahan yang di jadika sebagai penelitian.
3. Manfaat Praktis

a). Sebagai tambahan ilmu bagi peneliti dalam hal yang terkait dengan penelitian mengenai Sosiologi Agama.

b). Dapat memberikan sumbangan atau bahan acuan selanjutnya dan bahan pertimbangan penelitian. Khususnua dalam pengaruh game online terhadap solidaritas remaja Jorong Gantiang Koto Tangah, Kecematan Tilatang Kamang

F. Penjelasan Judul

1**.** *Game Online*

a. Pengertian Game ialah *Game* atau permaianan yang dapat dimainkan orang dalam waktu bersamaan melalui jaringan komunikasi online.

b. *Game computer* yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet.[16]

Game Online teknologi dari pada genre, sebuah mekanisme. Untuk menghubungkan pemain bersama pada pola tertentu *‘‘gameplay", game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet, permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol *video game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini modem sebelum internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan *game online* telah mencerminkan keseluruhan perluasan

[16] Andri Arif K. dkk, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: Cv.Ae Media Grafika, 2018), hlm 6

jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri.[17]

2. Slot

Slot merupakan permaianan yang mirip dengan sebuah mesin kasino. Pemain menekan tombol dan gambar akan berubah sesuai keberuntungan. Jika gambar dalam slot semua sama semua maka pemain bisa dikatakan jackpot.[18]

3. Solidaritas

Solidaritas secara Terminologi berasal dari bahasa latin *solidus* atau *"solid"* yang sering dipakai sebegai bentuk integritas masyarakat melalui kerjasama dan keterlibatan satu sama lain.

Jadi Solidaritas ialah kerjasama atau keterlibatan dan kekompakkan satu sama lain. Dalam hukum Romawi Solidaritas adalah semua untuk masing-masing dan masing-masing untuk semua.[19]

4. Remaja

Pada periode remaja, individu mengalami perubahan fisik, emosional, kognitif, dan sosial yang signifikan. Mereka biasanya mengalami pertumbuhan pesat dalam hal tinggi badan, perkembangan seksual sekunder seperti menstruasi atau suara berubah pada laki-laki, serta perubahan hormonal yang mempengaruhi suasana hati dan perilaku

---

[17] Badudu & Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustka Sinar Harapan, 2001), hlm 1031

[18] Imam Reza W, "Penjelasan Istilah Chip, Slot, Jackpot, dan Bet dalam Games Higgs Domino", Potensi Bandung.com, 02 Agustus 2021, hlm 2

[19] M. Syafin Saulisa, Skripsi: *"Aroha Sebagai Sarana Splidritas Sosial"* (Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah, Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon, 2018), hlm 06

mereka. Remaja merupakan aset masa depan suatu bangsa, terjadinya peralihan dari kanak-kanak ke dewasa yang tidak biasa dikatakan kanak-kanak, namun belum cukup matang dikatakan dewasa, yang masih mencari pola hidup yang sesuai untuknya dengan metode coba-coba.[20]

G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini tersusun secara sistematis dan terarah dari pokok permasalahan yang telah dirumuskan, maka penulis menyusunnya dalam sistematika sebagai berikut:

Bab I : Membahas pendahuluan teridir dari (a) Latar Belakang Masalah (b) Fokus Masalah (c) Rumusan Masalah (d)Tujuan Masalah (e)Manfaat Penelitian (f) Penjelasan Judul (g) Sistematika Penulisan

Bab II : Membahas Tinjau Pustaka terdiri dari (a) Tinjauan Pustaka (b) Penelitian Relevan (c) Kerangka Berfikir

Bab III : Membahas metode penelitian dari (a) Jenis Penelitian (b) Lokasi Penelitian (c) Informasi Penelitian (d) Teknik Pengumpulan Data

Bab IV : Hasil penelitian yang membahas Temuan Khusus dan Temuan Khusus

Bab V : Penutupan terdiri dari kesimpulan dan saran.

[20] Sumara. D, dkk, " Kenakalan Remaja dan Penangannya", *Jurnal Penelitian & PPM*, Vol. 04 No. 02, 2017, hlm 346

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Game Online

1. Pengertian Game Online

Menurut Bahasa Indonesia *Game* berarti Permainan. *Game* diartikan sebuah area aksi permainan, kelincahan intelektual yang merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara bersala dan maksimal.[1] sedangkan *Online* atau daring jaringan yang terhubung dengan jaringan internet, *game online* menurupakan permainan yang banyak dimainkan orang dalam waktu bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*.[2] *Game online* menurut Burhan *game computer* yang dimainkan oleh multi pemain melalui *internet* yang disediakan sebagai tambahan layanan perusahan penyedia jasa *online.* Menurut Young, Situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi.[3]

Meledakkanya *game online* merupakan cerminan pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internert dan terus berkembang sampai sekarang. tidak perlu *install* untuk

---

[1] Andri Arif K, dkk, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan,* (Jawa Timur: Ae Media Grafika, 2018), hlm 07

[2] Mustika Trnasmawati, dkk. *"Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja",* Skripsi Fakultas Pascaserjana Universitas Islam Negeri PGRI, Palembang 2019), Hlm 653

[3] Dona Febriandi, dkk, "Hubungan Kecanduang Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja", *Jurnal Keperawatan Jiwa,* Vol. 4 No. 01, 2016, hlm 50

bermain game nya seiring dengan perkembangan ada beberapa fitur yang perlu di download untuk memainkannya.*Text based game* sudah ada sejak lama bahkan sebelum ada *web based game* saat sebagian computer masih berspefikasi rendah dan sulit untuk memainkan game-game yang bergrafis yang luar biasa, sehingga dibuatlah game-game dimana pemian hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar.[4]

2. Macam-macam Game Online

a) Mobile Lagends

Game Online Mobile Legends Bang Bang adalah sebuah *game* developer dari "Moonton", Mobile Legends: Bang Bang rilis pada Android di China, Indonesia, Malaysia tanggal 11 Juli 2016, dan IOS rilis tanggal 9 November 2016. Genre *game* ini adalah MOBA yang di desain untuk pengguna smartphone dengan tambahan virtual. Cara bermain melibatkan dua tim yang saling menyerang untuk menghancurkan, hingga mempertahankan base, permainan ini terdapat tiga jalur, jalur *top, middle,* dan *bottom*. Satu tim terdiri dari lima *player* yang memilih satu hero untuk dimainkan, memiliki pasukan kecil yang membantu untuk menyerang musuh dengan sebutan *minions*, setiap jalur memiliki tower *turrent* untuk membantu pertahanan.[5]

b). FreeFire

---

[4] Andri Arif . K. dkk, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: Cv.Ae Media Grafika, 2018), hlm 9-10

[5] Muhammad Iqbal. F R, Skripsi: *"Penarikan Diri Dalam Game Online"* (Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2018), hlm 3-4

Game online Free Fire adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game* free fire adalah *game* genre *battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena. *Game* ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta *game* free fire ini bisa dimainkan disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta *game* ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional. *Game* online free fire adalah sebuah permainan yang memanfaatkan jaringan internet, yang mana permainan ini bergenre *battle royal*, dilengkapi dengan macam-macam karakter, senjata, tempat, dan lain-lain, yang dapat diperoleh sesuai dengan level permainan yang di capai, dan permainan ini dapat mengakibatkan adanya rangsang rasa ketika terjadi kemenangan ataupun kekalahan[6]

c). *Higgh Domino Slot*

Higgh Domino Slot ialah game online yang dapat diunduh melalui gadget di Android dan ISO. Permainan tersebut adalah permainan mesin slot, kartu dan taruhan lainnya, dan mereka yang secara teratur memenangkan taruhan ini akan menuai keuntungan besar. Taruhan dilakukan dengan menggunakan chip atau koin.[7]

Game online slot tidak lepas dari sebuah perkembangan teknologi *computer* dan jaringan computer sendiri. Meledaknya *Game Online* cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dulu hanya berskala

[6] Sukron Habibi H, dkk, "Dampak Game Online Free Fire terhdap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*,Vol. 05 No. 3, 2021, hlm 2

[7] Yushanibar, dkk, "Game Online Higgs Domino Di Kota Banda Aceh Dalam Perspektif Hukum Pidana Islam", *Jurnal Perundang Undangan dan Hukum Pidana Islam*, Vol. 07 No. 02, 2022, hlm 134

kecil, yang biasa dipergunakan oleh orang-orang yang memiliki fasilitas komputer, tetapi dengan terus berkembangnya waktu, teknologi juga berkembangan. Perkembangan *Game Online* di Indonesia menurut Liga *Games* Indonesia. *Game Online* muncul di Indonesia tahun 2001[8] Ada beberapa macam permainan *game online* slot diantaranya.

1) Slot Multiple Line

Jenis slot ini *"menarik perhatian para pemain karena kita bisa memperoleh jackpot dengan lebih mudah dengan persentase yang juga lebih tinggi, karena kita bisa melalukan pemasangan betting pada beberapa kombinasi yang teripta dalam 1x spin, berbanding lurus dengan persentase kemenangan yang ada, nilai taruhan yang dilakaukan dalam satu putaran juga lebih tinggi"*.

2) Slot Lima bagian

Jenis slot ini *"Permaianan slot ini lebih sulit dimainkan pemain,karena terdapat lima bagian yang berbeda dan berdiri sendiri"*[9]

3) Slot Satu Baris

Permainan ini sama dengan jenis permainana slot tradisional, karena pemain hanya mengharapkan satu gambaran yang sama di dalam satu barisan saat spin dilakukan.

3) Slot Gacor

Gacor4D adalah situs judi online terpercaya di Indonesia yang menyediakan permainan bandar slot online. Permainan ini sangat mudah dimainkan dan sangat menguntungkan bagi para pemainnya.

---

[8] Febryani Umkamea. *"Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino di Kota Makasssr",* Skripsi (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah, Makasar 2022), hlm 12-14

[9] Didi wawancara pribadi pada 25 Agustus. Pukul 14: 20 WIB

Untuk bermain di situs ini, Anda hanya perlu mendaftarkan diri Anda sebagai member dan login ke dalam akun Anda.[10]

Gambar 2. 1
Slot Gacor



Sumber:Screenshot hp Peneliti

B. Pengertian Gen Z

Generasi Z adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompok berdasarkan pada tahun lahir, usia, lokasi, dan peristiwa dalam kehidupan kelompok individu yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan generasi manusia dibedakan menjadi 5 berdasarkan tahun kelahirannya, yaitu: generasi baby boomer lahir 1946-1964, generasi X lahir 1965-1980, generasi Y lahir 1981-1994, sering disebut generasi millennial, generasi Z lahir 1995-2010 disebut juga *iGeneration*, generasi iNet, generasi internet dan generasi alpha lahir 2011-2025. Kelima generasi tersebut memiliki perbedaan pertumbuhan, kembangan kepribadian, gen Z merupakan generasi yang lahr di era perkembangan teknologi. Anggota Gen Z adalah penduduk asli digital 50% gen z memiliki table sendiri dari 33% memiliki smartphone

[10] Bang Messi. *Link Alternatif Slot Gacor 4D Terpercaya Dan Terbaik Gacor4D Gampang Maxwin*, 19 September 2023

sendiri, dan gen z 100% terhubung secara online selama lebih dari satu jam per hari, 46% terhubung lebih dari sepuluh jam perhari. Teknologi lebih dari sekedar alat, melainkan teknologi sudah menjadi bagian dari diri dan kehidupan gen Z[11]. Generasi ini tidak sempat merasakan kehidupan tanpa teknologi dan internet. Karakter utama atau ciri khas dari Gen-Z adalah menyukai segala hal yang instan serta sangat bergantung pada internet dan teknologi, sebab sejak lahir para generasi Z telah terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi. Maka dari itu, guna menekankan budaya literasi pada generasi z maka digunakan cara pendekatan sesuai dengan habit generasi Z dalam kehidupan sehari-hari, yakni pendekatan lewat eknologi internet dan promosi sosial media. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan langkah-langkah pendekatan literasi tersebut.[12] Ada bebara karakeristik dari buku yang berjudul *Gen Z The first Generation Of The 21st Century Has Arrived* bahwa 50% Gen Z memiliki tablet sendiri dan 33% memiliki smartphone sendiri. Sedangkan sebuah studi Wikia menemukan bahwa semua Gen Z (100%) terhubung secara online selama lebih dari satu jam per hari, tetapi 46% terhubung lebih dari sepuluh jam per hari. Teknologi berarti sesuatu yang berbeda bagi Gen Z daripada bagi generasi yang lebih tua. Bagi Gen Z, teknologi lebih dari sekadar alat, melainkan teknologi sudah menjadi bagian dari diri dan kehidupan para Gen Z. Kemampuan generasi

[11] Lasti Yossihi Hastini, dkk, "Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi Dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z di Indonesia", *Jurnal Manajemen Informatika,* Vol 10 No. 1, 2020, hlm 13

[12]Laili Nurin Nabila1,dkk, "Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0", *Journal of Education Research,* Vol 4 No. 1, 2023, 31

tersebut mampu menggunakan teknologi untuk memperluas pemikiran dan memicu perubahan sosial memberdayakan generasi muda. Hal ini mendefinisikan siapa generasi Z ini dan seberapa besar kebutuhan masyarakat terhadap kehadiran generasi Z.[13]

C.Teori Agama Sebagai Candu Karl Marx

Teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, definisi dan proposisi yang tersusun secara sistematis. Secara umum, teori mempunyai tiga fungsi yaitu, untuk menjelaskan (explanation), meramalkan (prediction), dan pengendalian (control) suatu gejala. Penelitian mengenai Pengaruh Game Online Slot terhadap Solidaritas Remaja di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang, akan dianalisis dengan menggunakan teori dari Karl Marx Religion is the opium of the people (Agama adalah candu masyarakat) Candu (opium).[14] Peneliti akan menggunakan teori Marx tentang agama sebagai candu masyarakat. Marx berpendapat bahwa agama berfungsi sebagai alat pemersatu dan memperkuat ikatan sosial dalam masyarakat. Dalam konteks penelitian mengenai pengaruh game online slot terhadap solidaritas remaja di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang, kita dapat melihat bagaimana peran game online slot dalam membentuk identitas dan kebersamaan remaja. Remaja yang terlibat dalam permainan game online slot bisa merasakan adanya ikatan komunitas dan

[13] Laili Nurin Nabila1,dkk, "Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0", *Journal of Education Research*, Vol 4 No. 1, 2023, Hlm, 32

[14] Muhamaad Sulhan. "Esensi Agama Dalam Konflik Sosial Di Kabupaten Poso Menggunakan Teori Karl Marx", *Jurnal Counseling Research and Applications*, Vol. 2, No2. 01,2022, hlm 17

kesatuan sosial melalui interaksi mereka di dunia virtual, mereka memiliki kesamaan minat dan aktivitas yang menjadi sumber identitas bersama. Namun, seperti yang dikemukakan oleh Marx, agama tidak mampu sepenuhnya membentuk suatu komunitas atau kesatuan sosial tanpa adanya aspek pendukung lainnya. Begitu juga dengan game online slot, meskipun dapat memperkuat kebersamaan remaja melalui interaksi virtual, tetapi masih diperlukan faktor-faktor lain untuk mempertahankan kohesi sosial..[15] Jadi, dengan menganalisis pengaruh game online slot terhadap solidaritas remaja di Jorong Gantiang Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam, kita dapat melihat bagaimana peran game tersebut dalam membentuk ikatan sosial dan identitas bersama. Berdasarkan pandangan Karl Marx, agama bisa dipandang sebagai "candu sosial" dalam arti bahwa agama dapat menjadi suatu bentuk kecanduan yang mengikat individu dengan hubungan-hubungan sosial tertentu seperti[16]

a. Pengikatan Sosial: Agama memberikan kerangka nilai, norma, dan ritual yang menghubungkan individu dengan komunitas mereka. Melalui keyakinan bersama dan partisipasi dalam praktik-praktik keagamaan, orang-orang terjalin dalam jaringan sosial yang saling mempengaruhi dan mendefinisikan identitas dan perannya di masyarakat.
b. Kontrol Sosial: Agama sering kali memiliki aturan atau dogma-dogma yang harus ditaati oleh para penganutnya untuk menjaga kohesi

[15] Muhamaad Sulhan. “Esensi Agama Dalam Konflik Sosial Di Kabupaten Poso Menggunakan Teori Karl Marx”, *Jurnal Counseling Research and Applications*, Vol. 2, No2. 01,2022, hlm 18-19

[16] Aisya, Rabu 5 Oktober Pukul 16:00 WIB

kelompok serta menegakkan tata tertib sosial tertentu. Ini menciptakan mekanisme pengendalian sosial yang kuat dalam masyarakat.

c. Ketergantungan Emosional: Kertergantungan emosional merupakan benuk kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi namun selalu diupayakan untuk terpenuhi. Agama juga bisa menjadi sumber dukungan emosional bagi individu-individu karena menyediakan rasa tujuan hidup, harapan akan kehidupan setelah mati, serta pemahaman tentang dunia secara lebih luas. Hal ini dapat menciptakan ketergantungan pada sistem kepercayaan agamawi sebagai sarana pencarian makna dan ketenangan batin.[17]

D. Penelitian Relevan

Penelitian relevan mengkaji terhadap penelitian orang lain yang digunakan untuk membandingkan kesimpulan berfikir dari hasil karya ilmiah Penelitian relevan bertujuan untuk membedakan atau memperkuat hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang telah ada. Penulisan skripsi ini peneliti nebenukan beberapa skripsi yang dapat dijadikan kajian terdahulu bagi peneliti, sebagai berikut:

1. Skripsi Siti Khoriyah merupakan mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Lampung Selatan. Melakukan penelitian yang berjudul "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksaan Ibadah Sholat Lima Waktu:

[17] Lilatul Ilmi, dkk. "Hubungan Antara Ketergantungan Emosional Dengan Romantic Jealous Pada Pasangan Menikah". *Jurnal Psikologi*, Vol. 3, No. 2, 2018, Hlm 191

Perbedaan Skripsi Siti Khoriyah dengan penelitian yang peneliti lakukan Perbedaan makalah Siti Khoriyah dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah: Penelitian Siti Khoriyah membahas tentang dampak game online terhadap perilaku remaja dalam melaksanakan shalat lima waktu; dalam penelitian Siti Khoriyah Game online memiliki dampak negatif pada perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu, Remaja yang sudah lama kecanduan game online rentan mengalami masalah seperti kurangnya perhatian dan kurangnya motivasi untuk shalat yang benar. Faktor lingkungan memegang peranan penting dalam pengaruh game online terhadap perilaku shalat lima waktu remaja. Lingkungan yang kurang mendukung, seperti teman sebaya yang kurang fokus dalam beribadah, dapat mempengaruhi motivasi remaja dalam beribadah.Skripsi Siti Khoriyah juga memeliki saran tindakan untuk mengatasi dampak negatif game online yaitu mengoptimalkan peran pendidikan agama di sekolah dan di rumah, serta mendidik remaja tentang pentingnya shalat lima waktu. Selain itu, membatasi waktu bermain game online dan pengawasan orang tua yang baik juga dapat membantu remaja menjaga keseimbangan antara bermain game dan menjalankan agama.[18]

Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berjudul Upaya gen z Dalam Mengatasi Dampak Game Online Slot Terhadap Remaja Di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tialatang Kamang Kabupaten Agam, pada penelitian yang peneliti lakukan lebih megupas upaya gen z, upaya disini

[18] Siti Khoriyah, Skripsi: *"Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksaan Ibadah Sholat Lima Waktu",* (Fakultas Komunikasi dan Penyiaran Islam. Unibersita Islam Negeri, (UIN) Lampung Selatan, 2018), hlm 22

maksudnya ialah gen z sendiri langsung turun tangan untuk mencari cara maengeluarkan remaja dari zona kecanduan *game online slot domino,* peneliti juga meminta beberpa pendapat dan saran kepada tokoh masyarakat sebagai bentuk *support* atau dukungan kepada gen z dalam mengaja remaja kelaur dari zona *slot domino*.

2. Skripsi Evi Rahayu merupakan mahasiswa program studi Syariah dan Hukum uin Sumatera Utara Medan. Melakukan penelitian yang berjudul "Permainan *Game Online* Aplikasi Higgs Domino Island ditinjau dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi'I" : Penelitian yang dilakukan pada remaja didesa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat ini lebih di fokuskan dari pandangan Hukum dan pandangan Mazhab Syafi'I mengenai permainan *Higs Domino,* Evi Rahayu juga menjelaskan sedikit sejarah singkat Mahzab Syafi'I, Evi Rahayu juga menejalaskan konsep permainan yang dibolehkan dan dilarang menurut mahzab syafi'i.[19]

   Sedangkan penelitian yang berjudul Upaya gen z Dalam Mengatasi Dampak Game Online Slot Terhadap Remaja Di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tialatang Kamang Kabupaten Agam, menjelaskan Pengertian dari game online slot, menjelaskan macam-macam dari *game online slot,* lebih menjelaskan secara lengkap pengertian dari gen z, upaya kerja yang akan dilakukan gen z, Pendukung dari gerakan yang dilakukan gen z.

[19] Evi Rahayu, Skirpsi: *"Permaianan Game Online Aplikasi Hgghs Domino Island ditinjau dari pendapat Hukum Mazhab Syafi'I: Penelitian di Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat"*, (Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islma Negeri (UIN) Suma tera Utara Medan, 2020), hlm 4-5

3. Skripsi Rollys Ardhan Dwi Saputra merupakan mahasiswa program studi Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Ponogoro penelitian yang berjudul " Interaksi Sosial, pada Remaja Kecanduan Game Online: Penelitian yang dilakukan di Desa Singosaren. Perbedaan Skripsi Rollys Ardhan Dwi Saputra dengan penelitian yang peniliti lakukan ialah: Penelitian Rolly Berfokus pada pola interaksi remjaa yang kecanduan game online slot dan mengkaji bentuk interaksi remaja. Rollys juga menjelaskan secara rinci pengertian interaksi, memberikan ciri-ciri dai interaksi, faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, bentuk dan syarat interaksi..[20]

   Sedangkan penelitian berjudul "Upaya Gen Z dalam mengatasi dampak *Gama Online* Slot Domino terhadap Solidaritas Remaja di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang lebih fokus pada upaya tindakan gen z dalam mengatasi dampak *game online slot* terhadap solidaritas remaja di Nagari Koto Tangah, Kecamatan Tilatang Kamang. Meskipun kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam melihat pola interaksi dan solidaritas remaja, perbedaannya terletak pada konteks lokasi penelitian dan fokus yang lebih dalam pada pengaruh game online slot terhadap solidaritas remaja. Jadi, penelitianmu lebih menekankan pada pengaruh game online slot terhadap remaja di Nagari Koto Tangah, Kecamatan Tilatang Kamang.

4. Skripsi Febryani Umkamea merupakan mahasiswa progrsm studi Keguruan dan Ilmu Pendidikan UM Makasar penelitian yang berjudul "

[20] Ardian. R. Dwi Saputra, Skripsi: "*Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren"*(Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, 2020), hlm 3

Perilaku Sosial Pemain *Game Higgs Domino*: Penelitian yang dilakukan di Kota Makassar. Pebedaan skripsi Febryani Umkamea dengan penelitian yang peneiti lakukan: Penelitian Febryani Umkea bertujuan untuk mengeksplorasi perilaku sosial pemain game Higgs Domino, dengan penelitian dilakukan di Kota Makassar. dari penelitian ini menunjukan bahwa perilaku sosial pemain game Higgs Domino di Kota Makassar memiliki variasi. Beberapa pemain menunjukkan perilaku sosial yang positif, seperti kerjasama dalam tim, komunikasi yang baik, dan toleransi terhadap pemain lain, ada juga pemain yang menunjukkan perilaku sosial yang negatif, seperti perilaku agresif, penipuan, dan penggunaan bahasa yang tidak pantas. Jadi perilaku sosial pemain game Higgs Domino di Kota Makassar memiliki kecenderungan yang beragam, penting bagi pihak terkait untuk memberikan arahan dan masukkan dan kesadaran kepada pemain akan dampak dari perilaku negatif dalam bermain game. Penelitian Febryani juga berfokus pada penangulagan dampak signifikan terhadap interaksi sosial remaja. Remaja cenderung menghabiskan lebih banyak waktu bermain game online daripada berinteraksi dengan teman sebaya mereka di dunia nyata. Yang mengakibatkan penurunan kualitas interaksi sosial, seperti kurangnya keterlibatan emosional dan kuangnya komunikasi langsung, penelitian Febryani Umkamea lebih mengeksplorasi perilaku sosial pemain game, Lokasi Penelitian, penelitian Febryani Umkamea dilakukan di Kota Makassar, Febryani Umkamea menggunakan teori post modern yang dikemukakan oleh Anthony Giddens sebagai dasar

analisisnya Febryani Umkamea lebih fokus pada analisis dampak bermain game online pada perilaku sosial.[21]

Sedangkan penelitian yang peneliti lalukan, yaitu "Upaya atau indakan yang dilakukan Gen Z dalam mengatasi dampak *Game Online Slot Domino* terhadap Solidaritas Remaja di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang dari pandangan dan saran tokoh masyarakat penelitian yang peneliti lakukan lebih berfokus pada upaya gen z dalam mengatasi dampak game online slot. Penelitian yang peneliti lakukan berlokasi di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang. Ini menunjukkan perbedaan dalam konteks geografis dan mungkin juga mempengaruhi perbedaan dalam hasil penelitian. penelitian yang peneliti lakukan lebih fokus pada upaya mengatasi dampak negatif dari game online terhadap remaja. Ini menunjukkan perbedaan dalam aspek yang dianalisis dalam kedua penelitian tersebut.

5. Skripsi Miftahul Jannah merupakan mahasiswa program studi Sosiologi Agama UIN Bukittinggi penelitian yang berjudul: Interaksi Sosial Bapak Kepala Keluarga Yang Kecanduan *Higgh Domino Island* Di Nagari Rambah Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Perbedaan skripsi Miftahuk Jannah lebih memfokuskan kepada Bapak Kepala Keluarga Yang Kecanduan Game Online *Higgs Domino* di Penelitian Miftahul Jannah berlokasi di Di Nagari Rambah Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Bara

[21] Febryani Umkamea, Skripri: *"Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino di Kota Makasar",* (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah, Makasar 2022), hlm 12-14

Miftahul Jannah meneliti interaksi sosial bapak kepala keluarga yang kecanduan Higgs Domino Island Skripsi Miftahul Jannah menggunakan teori Tindakan Sosial Max Weber"[22]

Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih memfokuskan pada "Upaya Gen Z dalam mengatasi dampak Game Online Slot Domino terhadap Solidaritas Remaja di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang. Jadi, penelitian yang peneliti lakukan lebih mempertajam pada upayadan tindakan yang dapat dilakukan gen z dalam mengatasi dampak game online slot Domino terhadap remaja sedangkan teori yang peneliti gunaka ialah teori Karl Marx Agama Sebagai Candu.

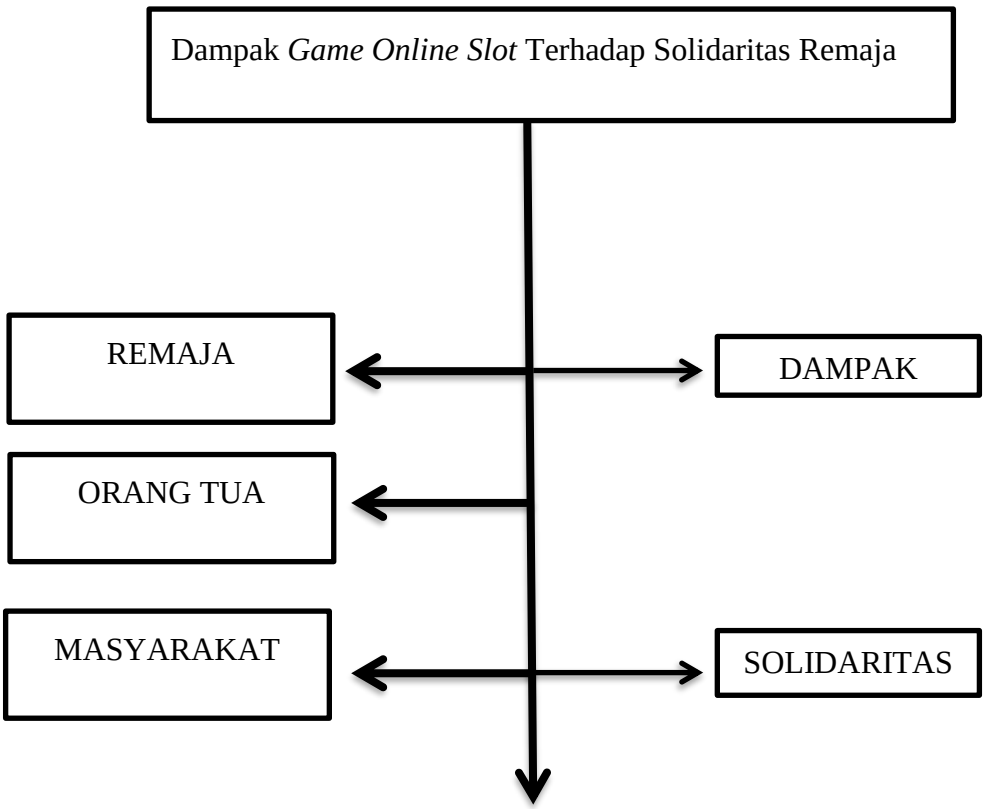
6. Skripsi Ridho Salputra merupakan mahasiswa program studi Sosiologi Agama UIN Bukittinggi penelitian yang berjudul: Fenomena Judi *Slot Online* Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman. perbedaan antara penelitian skripsi Ridho Salputra dan penelitian yang lo lakukan adalah fokus penelitian Ridho Salputra meneliti fenomena judi *slot online* pada remaja Muslim di Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman, dengan penekanan pada pandangan agama terhadap fenomena tersebut. Jadi, Ridho Salputra meneliti fenomena judi *slot online* pada remaja Muslim dan pandangan agama terhadapnya

[22] Miftahul Jannah, Skripsi: "Interaksi Sosial Bapak Kepala Keluarga Yang Kecanduan *Higgh Domino Island* Di Nagari Rambah Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat". (Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakawah, Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, 2022), hlm 30

teori yang di gunakan Ridho Saputra yaitu Teori Tindakan Sosial Max Weber.[23]

Perbedaan dengan, penelitian yang peneliti lakukan lebih memfokuskan pada upaya generasi Z dalam mengatasi dampak Game Online Slot Domino terhadap remaja, lokasi penelitian yng peneliti lakukan ialah di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang, dengan teori penelitian Agama Sebagai Candu Karl Marx..

E. Kerangka Berfikir



[23] Ridho Salputra, Skripsi: "Fenomena Judi *Slot Online* Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman", (Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, Universitas Islam Negeri, (UIN), Bukittinggi, 2022), hlm 46

DI JORONG GANTIANG NAGARI KOTO TANGAH KECAMATAN TILATANG KAMANG KABUPATEN AGAM

Kerangka berfikir merupakan inti sari yang paling penting untuk mengembangkan teori yang telah disusun guna menguraikan, menjelaskan *hubungan yang terjadi antar variable. Seperti judul penelitian ini pengaruh game online slot* terhadap solidarits remaja di Nagari Koto Tangah sebelumnya remaja yang kompak dan suka berbaur satu sama lain, karena perkembangan zaman terutama pada *Gudget* membuat renggang intaraksi yang terjalin antar remaja, sampai pada titik tidak saling mengharagi satu sama lain.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang berjudul Upaya Gen Z dalam mengatasi dampak *Game Online Slot* terhadap Solidaritas Remaja di Nagari Koto Tangah. Peneliti hanya mendeskripsikan saja temuan lapangan kedalam lapora sesuai dengan realitas lapangan

B. Lokasi Penenlitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat sasaran masalah penelitian. Lokasi tempat penelitian juga menjadi salah satu sumber data dari sebuah penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menempatkan lokasi penelitian di Nagari Koto Tangah, Kecamatan Tilatang Kamang, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat.

Alasan peneliti melakukan penelitian di Nagari Koto Tangah, Kecamatan Tilatang Kamang, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat.ini awal peneliti menemukan masalah pada remaja yang kecanduan dan terobsesi dengan *game onlie slot domino* di Nagari Koto Tangah, Kecamatan Tilatang Kamang, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat. Alasan lain peneliti memilih lokasi ini adalah sebagai berikut:

1) Objektif

Ingin memberikan informasi yang baru dan pemahan bagi masyarakat bahwa permainan game slot sangat berpengaruh aku baru mulai sterhadap solidaritas remaja yang tidak bias dibiarkan begitu saja.

2) Subjektif

Karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki,maka lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah di Nagari Koto Tangah Kecamata Tilatang Kamang. Sementara itu menurut peneneliti fenomena yang terjadi di Nagari Koto Tangah Kecamata Tilatang Kamang ini sangat menarik untuk diteliti.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian ialah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya ataupun orang lain atau sebauh kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau pewawancara "informan" (orang yang memberikan sebuah informasi, sumber informasi dan sumber data atau subjek dari penelitian tersebut).[1] Dalam melakukan penelitian ini, dimana peneliti menggunakan teknik Purposive Sampling. Purposive Sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita inginkan sehingga memudahkan peneliti menjelajahi yang diteliti. Adapun data-data yang peneliti peroleh dari:

1. Pemain *Game Online Slot*

a..Tegar

[1] Vira Yunilda, Skripsi*: "Peran Program Sembako Yatim Jum'at Berkah terhadap Perekonomian Keluarga Yatim oleh Lembaga Human Initiative Bukittinggi", (*Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah, (UIN) Bukittinggi, 2022), hlm 27

b..Milan

c..Farel

d..Veno

e..Irfan

2. Generasi Z

a. Fadil

b. Ridwan

c. Nanda

d. Rezki

e. Rahul

3. Tokoh Masayarakat

a. Angku

1). Angku Juir Marajo

2). Angku Kayo Marnis Rifai, SH. MM

3). Angku Asril Bagindo Basa

b. Datuak

1). Datuak Marajo

2). Datuak Maleka

3). Datuak Kampuang Basa

c. Bundo Kaduang

1). Roskailani

2). Saijar

3). Fitriani

d. Ustad

1). Ustad Azwar

2). Ustad Hendri Saputra

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian. Karena tujuan utama penelitian ialah mendapatkan data. Adapun metode pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam melalukan peneliti adalah.

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan dalam pengumpulan data, berupa pengamatan, perhatian atau pengawasan karena tidak semua data dapat diperoleh melalui pertanyaan dan ditanyakan tetapi juga ada data yang butuh diamati. Jenis observasi terbagi atas observasi partisipan dan non partisipan. Observasi partisipan adalah observasi yang ikut dalam kehidupan orang yang di observasi, dan observasi non partisipan adalah observasi yang tidak ikut serta di dalam kehidupan orang yang akan di observasi atau hanya sebagai pengamat.

Metode observasi yang digunakan peneliti ialah Observasi partisipan karena peneliti akan melihat langsung kegiatan sehari-hari remaja di Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti lakukan di salah satu Nagai Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam. Peneliti mengamati

langsung kegiatan sehari-hari remaja yang kecanduan *game online higgs domino.*

Tahap awal ni peneliti melakukan observasi dengan melihat langsung apa kegiatan yang dilakukan remaja setelah pulang sekolah atau tidak bekerja. Dirumah Kediaman Tegar. Dan peneliti menemukan bahwa kegiatan yang dilakukan remaja ialah bermain *handphone* didalam handphone tersebut memainkan *game online slot domino.*

Peneliti melakukan observasi terhadap salah satu remaja yang kecanduan *game online higgs domino* yaitu Tegar dengan melihat kegiatan sehari-sehari yang dilakukan Tegar, Tegar tidak pernah lepas dari permainan game online slot domino itu, Tegar hanya akan berhenti bermain disaat Tegar benar-benar tidak memiliki uang untuk membeli chip, dan disaat tegar tidur saat itulah handphone yang dimiliki Tegar tidak digunakan, sehingga Tegar melewatkan segala aktivitas yang lain seperti bekerja, sholat.

Gambar 3.1
Wawancara dengan pemain



Sumber: Wawancara pribadi dengan pemain. Di Nagari Koto Tangah

2. Wawancara

Wawancara tidak terpimpin (*un-guided interview*),dikenal dengan wawancara sederhana atau wawancara bebas. Metode wawancara menurut beberapa ahli

a. Usman dan Purnomo Setiady Akbar ialah "tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung"[2]
b. Suharsimi Arikunto, ialah metode pencarian data dengan cara tanya jawab yang dilakukan secara sistematis dan berlandasan kepada tujuan penilitian[3].

Jadi ditarik kesimpulan dari ulasan diatas wawancara merupakan metode tanya jawab yang di lakukan oleh penanya kepada narasumber, dilakukan secara santai dan tidak formal, sebagai pengumpul atau pencari data dari narasumber sebagai responden secara langsung untuk memperoleh informasi atau keterangan yang diperlukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara secara tidak terstruktur yaitu peneliti menggali informasi secara mendalam, bertanya jawab secara bebas tanpa menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap, untuk pengumpulan datanya pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar dari permasalahan[4]

---

[2] Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 57

[3]Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta: Bina Aksara, 1980), hlm 133

[4] Evy Nuracma dkk, *Model Penjamin Mutu Di Akademi Kebidanan Samarinda,* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2020), hal 77-78.

Metode ini peneliti ajukan kepada narasumber pertama yaitu Kepada Angku Juir Angku Marajo Pada Kamis 05 Oktober 2023. Pukul 14: 00 WIB, dari empat pertanyaan, yang muncul pertama yaitu no, 3, 1, 2, 4. Narasumber kedua yaitu Marnis Rifai, SH. MM. Pada Jumat 22 September 2023. Pukul 16:01 WIB, dari empat pertanyaan, yang muncul pertama yaitu no, 3, 1, 2, 4. Narasumber ketiga Angku Bagindo Basa.Jumat 06 Oktober 2023. Pukul 09:00 WIB, dari empat pertanyaan, yang muncul pertama yaitu no, 3, 1, 2, 4.

Narasumber Keempat sampai Narasumber keEnam ialah Datuak, peneliti melakukan wawancara dengan Tokoh Masyarakat yaitu Datuak yang bernama: Dt Marajo. Pada Kamis 05 Oktober 2023. Pukul 16:01 WIB, Dt Maleka pada Kamis 21 September 2023. Pukul 11:00 WIB, Dt Kampuang Basa. Pada Kamis 05 Oktober 2023. Pukul 17:00 WIB. Wawancara berlokasi di rumah kediaman masing-masing datuak pada hari dan jam yang berbeda, memiliki tiga pertanyaan yang sama, dari tiga pertanyaan, yang muncul pertama yaitu no 3, 1, 2.

Narasumber Ketujuh, keDelapan, keSembilan ialah Bundo Kanduang, peneliti melalukan wawancara dengan Tokoh Masyarakat yaitu Bundo Kanduang yang bernama: Roskailani pada Kamis 05 Oktober 2023. Pukul 09:00 WIB, Saijar Bundo Kanduang pada Kamis 05 Oktober 2023. Pukul 10:35 WIB, Fitriani pada Sabtu 23 September 2023. Pukul 11:28 WIB, Wawancara yang berlokasi dirumah masing-

masing pad hari dan jam yang berbeda meliki tiga pertanyaan, dari tiga pertanyaan, yang muncul pertama yaitu no 3, 1, 2.

Narasumber ke Sepuluh sampai Narasumber ke Empatbelas, peneliti melakukan wawancara dengan remaja yang bermain *game online slot domino yaitu:* Tegar pada jumat 2 Juli. Pukul 20:12 WIB, Milan pada Minggu 17 September 2023. Pukul 15:00 WIB, Farel pada Minggu 17 September 2023. Pukul 16:00 WIB, Veno pada 18 September 16:00 WIB, Irfan pada Selasa 22 Agustus 2023. Pukul 15:19 WIB, berlokasi dirumah rumah kediaman, dan warung tongkrongan mereka, dengan pertanyaan yang berbeda pada hari dan jam yang berbeda dari tiga pertanyaan, yang muncul pertama yaitu no 3, 1, 2.

Narasumber Kelimabelas, sampai Narasumber ke Duapuluh Tiga, yaitu wawancara dengan Gen Z yang dilakukan di rumah kediaman masing-masing, dimana narasumber tersebut diwawancarai di harri dan jam yang berbeda-beda yaitu: Fadil pada Jumat 22 September 2023. Pukul 19:00 WIB, Ridwan pada Kamis 28 September 2023. Pukul 14:00 WIB, Nanda pada Kamis 28 September 2023. Pukul 16:15 WIB, Rezki pada Rabu 27 September 2023. Pukul 15:00 WIB, Rahul pada Rabu 27 September 2023. Pukul 17:30 WIB, dengan tiga pertanyaan yang berbeda dari tiga pertanyaan, yang muncul pertama yaitu no 3, 1, 2.

Narasumber Ke Duapuluh Empat, Duapuluh Lima, DuapuluhEnam yaitu kepada Ustad yang bernama Ustad Azwar, Ustad Hendri Saputra,

yang lokasi di Rumah kediaman masing-masih pada hari dan jam yang berbeda, Ustad Azwar pada Saptu 23 September 2023. Pukul 10:00-11:00 WIB, Ustad Hendri Saputra pada Minggu 24 September 2023. Pukul 14:00 WIB, dengan tiga pertanyaan, yang muncul pertama yaitu no 3, 1, 2.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumen-dokumen sebagai sumber data. Dokumentasi digunakan sebagai sumber informasi dapat berupa dokumen dan memberikan banyak keuntungan kepada peneliti. Dokumen merupakan data yang dikumpulkan melalui dokumen-dokumen yang tersedia, baik yang tersimpan dalam bentuk cetak maupun elektronik sesuai dengan kebutuhan penelitian.[5]

Gambar 3.2
Layar Utama Permainan Higgh Domino



Sumber: Screenshot hp Aisya

E. Teknik Analisis Data

[5] Silfia Hanani, *Rancangan Penelitian Sosial Keagamaan*, (Bukittinggi: LP2M IAIN Bukittinggi Press, 2020), hal 149

Setelah beberapa data terkumpul maka dilakukan teknik analisis dengan teknik kualitatif. Analisis data adalah suatu proses pencarian dan pengorganisasian yang dilakukan secara sistematis dan diperoleh dari bentuk atau hasil wawancara dan observasi. Menurut Miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari tiga kegiatan yang terjadi secara bersamaan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.[6]

1. Reduksi Data

   Reduksi merupakan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan dan pentransformasi mentah yang ada pada catatan lapangan. Reduksi data terjadi secara kontiniu melalui kehidupan yang diorientasikan secara kualitatif. Realitanya sebelum data dikumpulkan secara aktual, reduksi data terjadi diputuskan oleh peneliti tanpa sadar yang mana kerangka konseptual, situs, pertanyaan, pengumpulan data untuk dipiluh. Reduksi data bukan sesuatu yang terpisah dari analisi tapi bagian dari analisis. Reduksi data merupakan bentuk analisis dengan cara mempertajam, memilih, memfokuskan dan menyusun data pada cara dimana kesimpulan akhir bisa digambarkan.

2. Pengumpulan Data

   Pengumpulan data merupakan teknik yang merupakan teknik yang dilakukan pengumpulannya di lokasi penelitian dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi dengan strategi pengumpulan data

[6]Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif", *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17 No. 33, (2018), hlm 91-93

secara tepat dan menentukan fokus pendalaman data pada proses pengumpulan data berikutnya.

3. Penarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan pengumpulan data, dimana peneliti harus mengerti dan tanggap terhadap sesuatu yang akan diteliti di lapangan dengan cara dan pengarahan yang sudah disusun. Penarik kesimpulan hanyalah konfigurasi gemini yang diverifikasi sebagaimana peneliti memproses.[7]

F. Teknik Keabsahan Data

Dalam melakukan untuk mendapatkan suatu data yang valid, peneliti perlu melakukan hal-hal tersebut :

1. Memperpanjang Waktu Kehadiran

Teknik ini merupakan teknik yang dilakukan dengan cara memperoleh bukti yang lengkap dan memeriksa konsistensi dari informan dengan cara melakukan memperpanjang waktu kehadiran teknik ini bertujuan agar hasil dari peneliti lakukan bisa valid dari data yang peneliti dapatkan.

2. Trianggulasi

Trianggulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dapat memanfaatkan sesuatu lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau pebandingan terhadap data yang diperoleh dari pengamatan teknik pengumpulan data. Data yang diperoleh di selingkungan dengan

[7] Ibid 94

menyilang informasi dari sumber berbeda, khusnya antara wawancara dengan data dokumen literatur[8]

[8] Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm 203-204.

BAB IV

HASILPENEELITIAN

A. Temuan Umum

1. Demografis

Nagari koto tangah berada d Kecaatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam, memiliki 28 (duapuluh delapan) jorong dengn luas 6,219 Ha, diantaranya, Jorong Anduriang Minggu Gadang, Jorong Aur, Jorong Barigin, Jorong Jorong Bukareh, Jorong Dalam Koto, Jorong Dangau Baru,dan Jorong Gantiang. Jorong Ganting sendiri memiliki luas 1966 Ha. Nagari Koto Tangah terletak pada posisi 100° 22-100° 25° BT dan 0° 77-00 21 LS, yang secara administratif berbatasan dengan:

Sebelah Utara berbatasan dengan Kec. Kamang Magek

Sebelah Selatan berbatasan dengan Nagari Gadut & Kapau

Sebelah Timur berbatasan dengan Nagari Koto Baru Dan Panampung

Sebelah Barat berbatasan dengan Nagari Koto Rantang & Pasia Laweh.[1]

Nagari Koto Tangah memiliki dataran tinggi dan dataran rendah serta perbukittan. Nagari Koto Tangah terletak pada daerah relatif yang datar dan berbukit. Nagari Koto Tangah terletak pada ketinggian 950 m diatas permukaan laut. Nagari koto tangah memiliki suhu rata-rata di Nagari Koto Tangah berkisar 25.3° C-360 C dan kelembaban udara sekitar 81.6 %

[1] Atrianto, Pemetaan Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang Berbasi, (Padang: CV. Dirga Jaya Indo, 2017), hlm 01

90.6 %. Sedangkan curah hujan cukup tinggi pertahun 4500 mm/tahun tanpa bulan kering, curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Agustus (161 mm) dengan hari hujan sebanyak 14 hari, sedangkan curah hujan terendah terjadi pada bulan Februari (74 mm) dengan hari hujan sebanyak 9 hari Kondisi iklim tersebut tidak berpengaruh terhadap aktivitas penduduk.[2]

Gambar 4.1
Peta Nagari Koto Tangah



Sumber : Wikipedia[3]

2. Penduduk

Berdasarkan data administrasi pemerintah nagari, jumlah penduduk yang tercatat secara administrasi tahun 2022 berjumlah 18,324 jiwa dengan 5,807 KK.

Tabel 4.1
Data Penduduk Masyarakat Nagari Koto Tanggah 2022

No	Gender	KK	PENDUDUK
1	LAKI-LAKI	4,311	9,111
2	PEREMPUAN	1,496	9,223

[2] Atrianto, Pemetaan Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang Berbasi, (Padang: CV. Dirga Jaya Indo, 2017), hlm 03

[3]

3	KESELURUHAN	,5807	18,324

Sumber: Rekap data Kendudukan Kanto Walinagari Kot Tangah

3. Pendidikan

Pendidikan masyarakat di Nagari Koto Tangah tahun 2022, berjumlah 9. 223 dengan rincian, Tidak Bersekolah 1. 560, Belum Tamat SD I.146, Tamat SD 1. 815, SLTP 1. 283, SLTA 2. 359, DIPI/II 109, DIP III 239, DIPIV/ S-1 679, S-II 33

Tabel 4.2
Data Pendidikan Masyarakat Nagari Koto Tanggah 2021&2022

No	Keterangan	Jumlah Penduduk
1	Tidak/ Belum Sekolah	1,560
2	Belum Tamat SD	1,146
3	Tamat SD	1,815
4	SLTP	1,283
5	SLTA	2,359
6	DIPI/II	109
7	DIP III	239
8	DIP IV/S-1	679
9	S II	33
	Total	9,223 Orang

Sumber: Kantor Walinagari Koto Tangah

4. Perekonomian

Sebagian besar mata pencarian penduduk Nagari Koto Tangah yaitu Aperatur/Pejabat Negara,Tenaga Pengajar, Wiraswasta, Pertanian/Pertenakan, Keagamaan, Pelajar/Mahasiswa, Tenaga Kesehatan, Pensiunan dan lainnya. Sedangkan untuk mata pencaharian penduduk Nagari Koto Tangah yang paling sedikit adalah Aparat Negara. Dapat diihat dari table dibawah

Tabel 4.3

Data Pekerjaan Masyarakat Nagari Koto Tanggah 2022

No	Jenis Pekerjaan	Laki-laki	Perempuan
1	Belum/Tidak Bekerja	1,981	1,783
2	Aparatur/Pejabat Negara	185	247
3	Tenaga Pengajar	47	142
4	Wiraswasta	2989	970
5	Pertanian/Peternakan	1470	305
7	Nelayan	3	-
8	Agama &Kepercayaan	8	-
9	Pelajar/Mahasiswa	2325	4,373
10	Tenaga Kesehatan	5	30
11	Pensiunan	98	120
	Lainnya	0	3,572
	Total	**9,111**	**9,223**

Sumber: Rekap data Kendudukan Kanto Walinagari Koto Tangah

5. Sarana dan Prasarana Pendidikan

Tabel 4.4
Data Sarana dan Prasarana Pendidikan Nagari Koto Tanggah 2022

No	Tingkatan Sekolah	Jumlah
1	Paud	3
2	Tk	6
3	Sd	13
4	Min	1
5	Smp	2
6	MTsN	1
7	MTSS	1
8	Ppti/ Peantren	1
9	Sma	1
10	Smk	1
11	Man	1
12	Mas	1
	Total	**32** Unit

Sumber: Rekap Data Kantor Waligari Koto Tangah

Tabel 4.5

Data Sarana dan Prasarana Ibadah Nagari Koto Tanggah 2022

6. Sarana dan Prasarana Ibadah

No	Nama	Jumlah
1	Mesjid	22
2	Mushola	37
3	Rumah Tahfiz	-
4	**Total**	69

Sumber: RekapData Kantor Waligari Koto Tangah

7. Sarana dan Prasarana Umum

Tabel 4.6
Data Sarana dan Prasarana Umum Nagari Koto Tanggah 2022

No	Nama Kantor	Jumlah
1	Kantor Walinagari	4
2	Kantor Camat	1
3	Kantor Pertanian	4
4	Kantor Walijorong	28
	Total	**37**

Sumber: Rekap Data Kantor Waligari Koto Tangah

8. Sarana dan Prasarana Kesehatan

Tabel 4.7
Data Sarana dan Prasarana Kesehatan Nagari Koto Tanggah 2022

No	Nama	Jumlah
1	Puskesmas	1
2	Pustu	6
3	Polindes	1
	Total	**8**

Sumber: Rekap Data Kantor Waligari Koto Tangah

9. Sarana dan Prasarana Olahraga

Tabel 4.8
Data Sarana dan Prasarana Olahraga Nagari Koto Tanggah 2022

No	Nama	Jumlah
1	Lap angan Voly	20
2	Lapangan Bola	2
3	**Total**	**22**

Sumber: Rekap Data Kantor Waligari Koto Tangah

B. Temuan Khusus

Upaya Gen Z Dalam Mengatasi Dampak Game Online Slot

Upaya (Ikhtiar) diartikan untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran untuk mencapai suatu tujuan. Ada beberapa upaya yang didapat dilakukan Gen z dalam mengatasi Dampak Game Online Slot Domino. Berikut upaya yang di sampaikan beberapa Gen Z

1. Sharing session.
   a. Gen Z

      Terlihat dari perubahan Gen z yang bermian *game online slot* Gen z lebih banyak melakukan aktifitas bersama teman-teman, dan berkurangnya waku bermain *game online*, mereka lebih banyak melakukan kegiaan positif Gen z merasa *sharing session* membuat mereka lebih terbuka, lebih terlihat interasi antara remaja yang bermain game dengan Gen z, dan masyarakat lain.

      Fadil merasa dengan adanya sharing sassion berkurangnya aktifitas Gen z dalam bermain *game online slot domino.* Berikut wawancara yang peneliti lakukan dengan Fadil:

      "Mengajak remaja berkumpul untuk mengadakan sharing session. Agar para remaja bisa menyampaikan kelh kesah yang mereka

simpan, sehingga Fadil bisa membeikan nasihat kepada remaja tentang cara mengatur waktu mereka menggunakan media sosial dengan membuat jadwal terbatas dan berpartisipasi dalam kegiatan tentangan offline untuk mengurangi jumlah waktu mereka menggunakan media sosial dalam satu hari. waktu terbatas. Gunakan media sosial. Dalam jangka waktu tertentu, bentuklah kelompok untuk saling mendukung di sekolah atau kampus untuk mengurangi kecanduan media sosial".[4]

Ridwan merasa dengan adanya sharing sassion berkurangnya aktifitas remaja dalam bermain *game online slot domino dengan melibatkan aparat desa sedang pendamping jalannya kegiatan sharing sassion.* Berikut wawancara yang peneliti lakukan dengan Ridwan:

"Yang bisa Ridwan lalukan mungkin Mengajak aparat desa dan mamsayarakat di Jorong Gantiang Koto Tangah untuk ikut serta mengeluarkan remaja yang kecanduan game online slot, seperti memberi dukungan dan fasilitas seperti memfasilitaskan remaja dalam kegiatan minggu yang meningkat keakraban, komunikasi dan interaksi remaja dan meminta kerja sama dengan masyarakat untuk memantau aktifitas remaja yang mencurigakan disaat mereka berkumpul".[5]

b. Datuak dan Angku

i. Merasa senang dengan adanya kegiatan sharing session ini, sehingga Gen z yang merasakan ada masalah di dalam kehidupan atau diri mereka menjadi lebih terbuka dan bisa mencari solusi bersama. Rasa senang tersebut disampaikan oleh datuak Marajo dan Angku Juir Marajo. Berikut wawancara dengan Datuak Marajo

"Tergantung dari sudut pandang dan pengalaman yang berbeda kalau bagi Datuak, Ada mungkin berbeda pendapat tentang keberadaan permainan slot domino online. Namun secara umum, slot domino online dapat dianggap sebagai hiburan yang dapat memberikan kesenangan dan tantangan bagi pemainnya. Namun

[4] Fadil, wawancara pribadi 22 September. Pukul 19:00 WIB
[5] Ridwan, wawancara pribadi pada Kamis 28 September. Pukul 15:00 WIB

Datuak juga khawatir tentang kemungkinan dampak negatif seperti kecanduan dan isolasi sosial. Saya mendukung keinginan dan tindakan dan kegiatan sharing session yang dilakukan Generasi Z untuk mengurangi kecanduannya".[6]

Dari wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Datuak memiliki pandangan yang beragam terhadap keberadaan permainan *slot domino online*. Secara umum, Datuak menganggap permainan tersebut sebagai hiburan yang memberikan kesenangan dan tantangan. Namun, Datuak juga menyadari potensi dampak negatif seperti kecanduan dan isolasi sosial. Datuak juga setuju dengan kegiatan yang dilakukan gen z dalam mengatasi remaja yang kecanduan *game online slot domino* Wawancara Angku Juir Marajo

"Permainan kan sebernarnya hiburan melepas rasa lelah dan letih setelah seharian melakukan aktifitas jika dimainkan dengan bijak, tapi kita harus ingat bahwa game juga bisa menyebabkan kecanduan dan beresiko jika tidak dimainkan , untuk mengatasi dampak game online slot domino gen z bisa melakukan beberapa langkah. Pertama, kita harus bisa mengatur waktu bermain game dengan baik dan tetap menjaga kualitas interaksi sosial dengan teman-teman di dunia nyata, kedua cari kegiatan lain yang bisa memperkuat solidaritas, seperti kegiatan sosial, olahraga atau kegiatan bellajar bersama, ketiga jangan ragu untuk meminta dukungan dari teman-teman dan keluarga dalam mengatsi dampak negatif dari game online slot domino ini".[7]

Kesimpulan yang bisa ditarik dari wawancara diatas ialah Permainan merupakan salah satu bentuk hiburan yang dapat menghilangkan penat setelah seharian beraktivitas. Namun kita juga harus ingat bahwa bermain game juga dapat menimbulkan kecanduan dan ada resikonya jika tidak dimainkan dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi pemain untuk

[6] Marajo Datuak, wawancara pribadi pada Kamis 05 Oktober. Pukul 15:00 WIB
[7] Juir Marajo Angku, wawancara pada Kamis 05 September. Pukul 14:00 WIB

selalu mengontrol diri dan tidak terlalu bergantung pada permainan ini. Ada beberapa langkah yang bisa dilakukan Gen Z untuk mengatasi dampak permainan mesin *slot domino online* mengajak remaja yang kecanduan *game online slot* mengatur waktu bermain *game* dengan baik dan menjaga kualitas interaksi sosial dunia nyata dengan teman. mencari kegiatan lain yang dapat memperkuat solidaritas, seperti kegiatan sosial, kegiatan olahraga, atau bahkan kegiatan belajar bersama dan jangan ragu untuk mencari dukungan dari teman dan keluarga untuk mengatasi dampak negatif game terhadap persatuan remaja.

ii. Datuak dan Angku dilibatkan dalam pendapingan terlaksananya kegiatan *sharing session* tersebut.

Berikut wawancara dengan Datuak Maleka:

> *"Datuak memiliki pandangan yang beragam terhadap keberadaan permainan slot domino online. Secara umum, Datuak menganggap permainan tersebut sebagai hiburan yang memberikan kesenangan dan tantangan. Namun, Datuak juga menyadari potensi dampak negatif seperti kecanduan dan isolasi sosial. Dalam menghadapi masalah ini, Generasi Z memiliki peran penting dalam mengajak remaja pecandu game online untuk mengurangi ketergantungannya. Solidaritas dan dukungan antar generasi muda menjadi kunci dalam menyelesaikan masalah ini. Generasi Z dapat mengedukasi mengenai dampak negatif game online dan mendorong remaja untuk mencoba aktivitas alternatif yang lebih bermanfaat dan menyenangkan. Saran dan nasehat yang diberikan Datuak kepada Generasi Z adalah meningkatkan kesadaran akan waktu dan perilaku sehat dalam bermain game online, mendorong partisipasi dalam kegiatan sosial, olahraga, atau seni, serta menjaga keseimbangan antara dunia maya dan dunia nyata. Sedangkan untuk remaja yang kecanduan game online, Datuak menyarankan untuk menyadari dampak negatifnya, mencari dukungan dari orang terdekat, dan mengalihkan minat dan energi ke kegiatan yang lebih bermanfaat".*[8]

[8] Maleka Datuak, wawancara pribadi pada Kamis 29 September. Pukul 11:00 WIB

Kesimpulan yang dapat ditarik dari wawancara diats ialah: Datuak memiliki pandangan yang beragam terhadap keberadaan permainan *slot domino online*. Secara umum, Datuak menganggap permainan tersebut sebagai hiburan yang memberikan kesenangan dan tantangan. Namun, Datuak juga menyadari potensi dampak negatif seperti kecanduan Generasi Z dapat mengedukasi mengenai dampak negatif *game online* dan mendorong remaja untuk mencoba aktivitas alternatif yang lebih bermanfaat dan menyenangkan. Saran dan nasehat yang diberikan Datuak kepada Generasi Z adalah meningkatkan kesadaran akan waktu dan perilaku sehat dalam bermain *game online*, mendorong partisipasi dalam kegiatan sosial, olahraga, atau seni, serta menjaga keseimbangan antara dunia maya dan dunia nyata. Sedangkan untuk remaja yang kecanduan *game online*, Datuak menyarankan untuk menyadari dampak negatifnya, mencari dukungan dari orang terdekat, dan mengalihkan minat dan energi ke kegiatan yang lebih bermanfaat.

Berikut wawancara dengan Angku Kayo Marnis Rifai

> *"Bermain game kan sebenarnya sebagai hiburan saat lelah bekerja atau pulang sekolah. Namun jika game ini sudah memberikan dampak buruk terhadap diri bukan hiburan lagi namanya, karna permainan tersebut menyita banyak waktu, membuang-buang uang, dan mengurangi interaksi dan komunikasi. Generasi Z dapat mengajak remaja untuk melakukan hobi atau olahraga favoritnya, seperti bermain bola voli, sepak bola, bulu tangkis, mengajaknya mengikuti olahraga bela diri seperti jujitsu, taekwondo, dan mengajak kegiatan bermanfaat lainnya. Bagi remaja yang masih bersekolah, peran keluarga adalah memantau aktivitas ponsel anak, misalnya jika anak sibuk bermain ponsel selama beberapa jam, orang tua dapat mengecek apa yang dilakukan anak".*[9]

[9] Marni Rifai Angku, wawancara pada Jumat 22 September. Pukul 16:01 WIB

Dari wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan merupakan hiburan yang bisa melepas rasa lelah dan letih setelah seharian melakukan aktifitas. Namun, kita juga harus ingat bahwa *game* juga bisa menyebabkan kecanduan dan beresiko jika tidak dimainkan dengan kontrol yang baik. Oleh karena itu, penting bagi pemainnya untuk selalu mengontrol diri dan tidak terlalu tergantung pada *game* ini. Untuk mengatasi dampak *game online slot domino* terhadap solidaritas remaja, gen z bisa melakukan beberapa langkah. Diantaranya memberikan arahan mereka harus bisa mengatur waktu bermain game dengan baik dan tetap menjaga kualitas interaksi sosial dengan teman-teman di dunia nyata.

iii. Anak kemankan terlindungi

Berikut wawancara dengan Datuak Kampuang Basa

> *"Ya game tersebut sedang marak dimainakan oleh remaja, Menurut pendapat Inyiak, rencana dan keinginan dari sebagian Generasi Z untuk mengajak dan mengeluarkan remaja yang kecanduan game online slot adalah langkah yang sangat positif. Inyiak mendukung upaya ini karena melibatkan solidaritas dan dukungan antar generasi muda untuk membantu sesama remaja yang mengalami kecanduan. Inyiak percaya bahwa Generasi Z memiliki potensi besar untuk mempengaruhi dan membantu remaja yang kecanduan game online. Dengan pendekatan mereka yang lebih dekat secara usia, Generasi Z dapat memahami permasalahan yang dihadapi oleh remaja tersebut dan memberikan dukungan yang diperlukan. Tentunya, Inyiak juga berharap bahwa rencana dari Generasi Z ini disertai dengan pemahaman yang baik mengenai dampak negatif dari game online slot dan cara yang efektif untuk membantu remaja mengurangi ketergantungannya".*[10]

Dari wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Inyiak mendukung upaya Generasi Z dalam membantu remaja yang kecanduan

[10] Datuak Kampuang Basa, wawancara pribadi pada Kamis 05 Oktober. Pukul 17:00 WIB

game online slot. Inyiak percaya bahwa solidaritas dan dukungan antar generasi muda sangat penting dalam menyelesaikan masalah kecanduan ini. Generasi Z memiliki potensi besar untuk mempengaruhi dan membantu remaja yang kecanduan, karena mereka lebih dekat secara usia dan dapat memahami permasalahan yang dihadapi.

Berikut wawancara dengan Angku Bagindo Basa

> *"Dampak yang paling signifikan dari game online slot terhadap solidaritas remaja di kalangan Gen Z adalah isolasi sosial. Ketergantungan yang tinggi pada game online slot dapat mengakibatkan remaja menjadi lebih tertutup dan kurang berinteraksi dengan teman sebaya mereka. ada perubahan yang terlihat dalam solidaritas remaja seiring dengan popularitas game online slot. Namun, tidak semua perubahan tersebut negatif. Beberapa anggota Gen Z menggunakan game online slot sebagai sarana untuk membangun solidaritas dengan teman-teman mereka yang memiliki minat yang sama. Namau jadi va k pykun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan game online slot tidak menggantikan interaksi sosial yang lebih luas. Langkah-langkah yang telah dilakukan oleh Gen Z dalam membangun kembali solidaritas remaja yang terpengaruh oleh game online slot belum tentu sudah cukup. Diperlukan upaya lebih lanjut seperti meningkatkan kesadaran akan dampak negatif game online slot dan mengedukasi teman sebaya tentang pentingnya interaksi sosial yang sehat.*[11]

Kesimpulan yang dapat ditarik dari wawancara diatas ialah: bahwa *game online slot* memiliki dampak signifikan terhadap solidaritas remaja di kalangan Gen Z. Dampak utamanya adalah isolasi sosial, di mana remaja cenderung menjadi lebih tertutup dan kurang berinteraksi dengan teman sebaya mereka akibat ketergantungan pada game tersebut. Langkah-langkah yang telah dilakukan oleh Gen Z dalam membangun kembali solidaritas remaja yang terpengaruh oleh *game online slot*

[11] Asril Bagindo Basa Angku, wawancara pribadi pada Kamis 05 Oktober. Pukul 17:00 WIB

mungkin belum cukup. Diperlukan upaya lebih lanjut, seperti meningkatkan kesadaran akan dampak negatif game online slot dan mengedukasi teman sebaya tentang pentingnya interaksi sosial yang sehat.

c. Bundo Kanduang

i. Bundo Kanduang ikut menghadiri dan mendaping kegiatan *sharing session* yang di lakukan gen z.

Berikut wawancara yang dilakuakn dengan bundo kanduang yang mendukung tindakan dan kegiatan yang dilakukan oleh generasi z dalam mengatasi dampak *game online slot domino*

Wawancara dengan Bundo Kanduang Sijar:

> *"Bundo merasa khawatir dan prihatin dengan dampak negatif yang ditimbulkan game online slot domino ini, kecanduan game online slotdomino dapat mengganggu keseimbangan hidup remaja, baik dalam hal kesehatan fisik maupun mental. Bundo juga merasa bahwa kecanduan tersebut dapat menghambat solidaritas remaja dengan lingkungan sekitarnya. Dengan keadaan dan umur bundo yang sekarang mungkin bundo tidak bisa melakukan apa-apa, bundo hanya bisa memberikan arahan dan pemahaman untuk mendukung upaya gen z, membantu untuk menyampaiakan aspirasi dan keinginana gen z kepada aparat desa agar bisa ikut membantu niat baik dari gen z".*[12]

Dari wawancara diatas dapat diatrik kesimpulan bahwa bundo Bundo merasa khawatir dan prihatin terhadap dampak negatif kecanduan *game online slot domino* pada remaja. Bundo menyadari bahwa kecanduan tersebut dapat mengganggu keseimbangan hidup remaja, baik dari segi kesehatan fisik maupun mental. Bundo juga

[12] Saijar, wawancara pribadi pada Kamis 05 Oktober. Pukul 10:00 WIB

menyadari bahwa kecanduan tersebut dapat menghambat solidaritas remaja dengan lingkungan sekitar.

Wawancara dengan Bundo Kanduang Fitriani:

> *"Menurut amak ada beberapa hal atau tindakan yang harus dilakukan para pemain game online slot yaitu, mengikuti pelatihan yang mendatangkan atau menghasilkan seperti, pelatihan cara bertani, berkebun, berternak, dan menjadi, memenejemen waktu denga sempurna, mengikuti kegiatan adat seperti bapasambahan, randai, mengikuti hari-hari besar agama, Khatam quran, musabaqah, wiirit, Selalu berada dalam koridor yang baik orangtua Merangkul kembali anak-anak anak dalam kegaitan positif".* [13]

Dari wawancara diatas ditarik kesimpulan pendapat dari bundo kanduang beliau menyampaikan ada beberapa hal atau tindakan yang harus dilakukan para pemain *game online slot* untuk menjaga keseimbangan antara bermain *game* dan kegiatan positif lainnya. tindakannya ialah mengikuti pelatihan yang bermanfaat, seperti pelatihan cara bertani, berkebun, berternak, dan lain-lain. Selain itu, penting juga untuk memenejemen waktu dengan baik dan mengikuti kegiatan adat serta hari-hari besar agama.

ii. Memberikan masukkan dan arahan dengan cara halus kepada Gen z yang merasakan adanya permasalahan didalam hidup mereka

Wawancara dengan bundo kanduang Roskailani:

> *"Penting untuk meningkatkan kesadaran akan dampak negatif permainan slot, gen z harus memahami risiko kecanduan, gangguan tidur, dan pengaruh negatif yang bisa ditimbulkan, gen z juga harus mencari altaernatif kegiatan yang lebih sehat dan bermanfaat untuk disampaikan kepada remaja yang kecanduan game online seperti, mengembangkan hobi baru, melakukan kegiatan olahraga, atau terlibat dalam kegiatan sosial positif, cara ini mungkin bisa*

[13] Fitriani, wawancara pribadi pada 23 September. Pukul 11:00 WIB

membantu mengalihkan fokus dari permainan slot dan menjaga keseimbangan dalam hidup, lakukanlah komunikasi dengan orang tua dan masyarakat sekitar untuk berbagi berdiskusi mengenai dampak negatif yang sudah terjadi pada remaja".[14]

Dari wawancara diatas dapat diatrik kesimoulan bahwa perlu beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mengatasi dampak negatif dari permainan *slot online* oleh gen z. Generasi Z perlu meningkatkan kesadaran akan risiko kecanduan dan dampak negatif lainnya yang bisa ditimbulkan oleh permainan slot. Dengan memahami risiko ini, mereka bisa lebih berhati-hati dan mungkin membatasi waktu bermain. Penting bagi generasi Z untuk mencari alternatif kegiatan yang lebih sehat dan bermanfaat.

d. Ustad

i. ikut menghadiri dan mendaping kegiatan *sharing session* yang di lakukan gen z.

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ustad berisikan pendapat, langkah, tindakan,yang baik menurut Ustad yang biasa dijadikan pedoman tindakan yang akan dilakukan oleh Gen Z, Berikut tanggapan yang diberikan Ustad Hendri Saputa:

"Dalam pandangan agama, bermain game online slot dianggap meresahkan karena remaja yang terlibat dalam permainan ini seringkali kehilangan pemahaman akan waktu dan melupakan kewajiban kemanusiaan seperti shalat karena mereka bisa bermain berjam-jam".[15]

[14] Roskailani, wawancara pribadi pada Kamis 05 Oktober. Pukul 09:00 WIB
[15] Hendri Saputra Ustad, wawancara pribadi pada24 September. Pukul 14:00 WIB

Dari wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bermain *game online slot* memiliki dampak negatif terhadap remaja. Mereka kehilangan pemahaman akan waktu dan melupakan kewajiban seperti shalat, serta mengalami penurunan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

ii. Ustad memberikan arahan dan nasehat sesuai dengan paham agama yang dipahami.

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ustad berisikan pendapat, langkah, tindakan,yang baik menurut Ustad yang biasa dijadikan pedoman tindakan yang akan dilakukan oleh Gen Z, Berikut tanggapan yang diberikan Ustad Aswar:

> *"perjudian dalam bentuk apapun, termasuk game online slot, adalah dilarang dalam Islam. Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam telah mengajarkan kepada umatnya untuk menjauhi segala bentuk perjudian karena dapat merusak kehidupan dan mempengaruhi solidaritas dalam masyarakat. Oleh karena itu, ustad menekankan pentingnya menjauhi game online slot. Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh generasi Z untuk mengatasi dampak game online slot dalam pandangan agama".*[16]

Dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa: Segala bentuk perjudian, termasuk slot online, dilarang dalam Islam. Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam mengajarkan umatnya untuk menjauhi perjudian karena dapat merusak kehidupan dan mempengaruhi solidaritas masyarakat. Oleh karena itu, sangat penting bagi Generasi Z untuk sadar akan bahaya perjudian dan memahami bahwa hal tersebut bertentangan dengan ajaran agama. Tindakan sharing session

[16] Aswar Ustad, wawancara pribadi pada Sabtu 23 September . Pukul 15:00 WIB

yang dilakukan oleh Gen z Fadil dan ridwan remaja Jorong Gantiang Koto Tangah

2. Mengadakan kegiatan olahaga

i. Bermain voli

Dengan bermain voli berkurangnya aktivitas bermain game Gen z selama 2 jam setiap hari. Bermain voli merupakan tindakan yang akan dilakukan Nanda melalui wawancara yang peneliti lakukan:

> *"Menurut nanda ada beberapa strategi atau program yang dapat dilakukan kebijakan diambil untuk mengurangi paparan remaja terhadap permainan slot online, mengandung unsur perjudian,salah satunya mengadakan kegiatan olahraga seperti bermain voly bulu tangkis untuk mengalihkan ketergantungan remaja terhadap game online. Kegiatanya bisa dilakukan setiap sore dan membuat ajang lomba sehingga remaja memiliki tujuan dan focus yang bisa mereka lakukan di saat pulang sekolah ataupun bekerja, sehingga tidak ada waktu mereka untuk login apk game online slot".*[17]

Dari wawancara di atas dapat disimpulkan terdapat strategi atau program yang dapat dilakukan oleh kebijakan untuk mengurangi paparan remaja terhadap permainan *slot online* yang mengandung unsur perjudian. Salah satu strateginya adalah dengan mengadakan kegiatan olahraga seperti bermain voli atau bulu tangkis untuk mengalihkan ketergantungan remaja terhadap *game online*. Kegiatan ini dapat dilakukan setiap sore dan diadakan ajang lomba sehingga remaja memiliki tujuan dan fokus yang dapat mereka lakukan setelah pulang sekolah atau bekerja. Hal ini akan mengurangi waktu luang mereka untuk

[17] Nanda, wawancara pribadi pada Kamis 28 September. Pukul 16:15

login ke aplikasi *game online slot*. Dengan mengalihkan minat dan energi remaja ke kegiatan olahraga, mereka akan terlibat dalam aktivitas yang lebih sehat dan bermanfaat. Selain itu, kegiatan olahraga juga dapat membantu meningkatkan kesehatan fisik dan mental remaja, serta memperkuat ikatan sosial antara mereka.

ii. Bulutangkis

Dengan bermain bulutangkis berkurangnya aktifitas bermian *game* Gen z selama 2 jam. Bermian Bulutangkis merupakan tindakan yang dilakukan Rahul. Berikut wawancara dengan Rahul:

> *"Pendekatan edukasi dalam proyek yang bisa dilakulukan gen z emenurut Rahul adalah menyadarkan remaja yang bermain game slot online akan risiko dan akibat dari game slot online melalui konsultasi interaktif yang mengutamakan diskusi terbuka, menggunakan materi edukasi yang relevan dan sederhana. Memahami dan mengembangkan keterampilan untuk pengambilan keputusan dan manajemen waktu yang baik.. Program pencegahan yang mungkin dapat dilakukan Indra untuk mengatasi dampak permainan slot online terhadap generasi muda yang memainkan permainan tersebut antara lain: Melakukan sosialisasi ke sekolah dan masyarakat tentang risiko permainan slot online".*[18]

Dari wawancara di atas dapat diambil kesimpulan bahwa rencana Rahul dalam mengatasi dampak permainan *slot online* adalah dengan terlebih dahulu melakukan pendekatan edukasi agar remaja yang bermain permainan *slot online* memahami resiko dan akibat yang ditimbulkannya. Permainan. Pendekatan ini mencakup konsultasi interaktif, diskusi terbuka, penggunaan materi pendidikan yang relevan dan mudah dipahami, serta pengembangan keterampilan pengambilan keputusan dan

[18] Rahul, wawancara pribadi pada Rabu 27 september. Pukul 17:00 WIB

manajemen waktu yang baik. Kedua program pencegahan tersebut antara lain melakukan sosialisasi ke sekolah dan masyarakat, melakukan konsultasi.Ketiga program yang diterapkan untuk mengatasi aksesibilitas permainan mesin *slot online* tersebut antara lain pembatasan usia untuk akses permainan, penegakan hukum terhadap perjudian ilegal, pemantauan pembelian terkait aktivitas mencurigakan remaja. Serta menjual chip, serta memberikan saran dan keinginan kepada industri game untuk menyiapkan fitur-fitur game yang dapat mengontrol partisipasi pemain. Rahul juga ikut serta bergerak dalam melakukan upaya yang dilakukat generasi z lainnya yaitu membantu dan ikut serta dalam kegiatan berolahraga bulutangkis.

iii. Futsal

Dengan olaharaga futsal berkurangnya aktivitas bermain game Gen z selama 2 jam dalam seminggu

Dari kegiatan tersebut yang gen z dan tokoh msyarakat merakasan perubahan yang luar biasa dari remaja yang kecanduan *game online slot* atau pun remaja yang tidak bermain game online slot. Dalam olahraga futsal ini seluruh generasi z ikut serta dalam bermain dan mengajak remaja yang lain ikut bermain.

3. Mengatifkan kembali kegiatan remaja masjid.

i. Ceramah Agama

Ceramah Agama merupakan tindakan dan upaya yang dilakukan oleh rezki, ceramah agama yang sampaikan oleh ustad Hendri Saputra yang dilakukan satu kali dalam seminggu, selama 2 jam. Yang dihadari oleh masyarakat Jorong Gantiang yang lebih dominan dihadiri oleh ibuk-ibuk dan bapak-bapak. Dari kegiatan ceramah agama ini berkurangnya waktu bermain *game online slot domino* gen z selam 2 jam dalam satu minggu berisi tentang arahan. Berikut wawancara yang peneliti lakukan dengan pemain *game online slot domino* dampak dan manfaat yang didapatkan dari adanya kegiatan remaja masjid ini:

> *"Kegiatan yang dilakukan ini sangat membawa dampak baik untuk remaja secara langsung banyak pesan-pesan yang disampaikan yang ditujukan untuk gen z".* [19]

ii. Ceramah Remaja

Upaya ini dilakukan untuk mengurangi kegiatan bermin *game online slot domino* gen z selama 2 jam dalam satu minggu yang dilakukan pada jam 14: oo WIB. Ceramah remaja yang disampaian oleh Da An merupakan alumni Mahasiswa dari Uin Bukittiggi yang sekarang berprofesi sebagai guru, Ceramah remaja tersebut dihadiri oleh seluruh remaja-remaja dan masyarakat yang ada di Jorong Gantiang.

Berikut wawancara yang peneliti lakukan dengan pemain *game online slot domino* dampak dan manfaat yang didapatkan dari adanya kegiatan ceramah remaja ini:

[19] Farel, wawancara pribadi pada Selasa 6 Oktober. Pukul 17:00 WIB

"Selama Veno mengikutin kegiatan ceramah agama ini, jam bermian game Veno jadi berkurang,, veno juga merasakan adanya kedekatan dengan teman-teman yang lain dan dengan masyarakat juga, Veno lebih merasakan adanya kebersamaan, Veno berharap kegiatan ini terus dapat dilakukan dengan judul dan tema yang menarik tidak hanya untuk orang tua tapi juga untuk remaja-remaja, Veno juga mengucapkan terimakasih kepada Gen z yang sudah mau melakukan perubahan untuk gen z lainnya". [20]

Berikut wawancara yang dilakukan dengan Rezki mengenai tindakan atau upaya yang akan dilakukan:

"Ada beberapa cara gen z dalam meningkatkan kesadaran remaja yang kecanduang game online slot dampak negatif game online slot seperti: mengadakan Pengajian untuk remaja masjid sekitar, Workshop atau seminar online tentang bahaya kecanduan game online slot dan cara mengatasi dampak negatifnya, Kampanye sosial melalui media sosial atau platform digital untuk memberikan informasi luas kepada remaja yang bermain game online slot, Pembentukan kelompok diskusi atau klub di sekolah yang fokus pada pemahaman dan kesadaran akan dampak negatif game online slot.".[21]

Dari wawancara di atas peneliti dengan responden Rezki di atas disimpulkam: Dalam meningkatkan kesadaran remaja tentang dampak negatif *game online slot*. Ada beberapa program atau kegiatan yang dilakukan Gen Z antara lain adalah workshop atau seminar, kampanye sosial melalui media sosial, pembentukan kelompok diskusi atau klub di sekolah, dan pengembangan aplikasi atau website interaktif.

Kegiatan ceramah remaja yang di isi oleh salah satu remaja yang paham tentang ilmu agama, yang menyapaiakan larang-larang atau kegiatan yang dapat dilakukan remaja sesuai dengan anjuran Islam, di dihadari oleh para remaja dari anak-anaksampai dewasa yang di

[20] Veno , wawancara pribadi pada Kamis 16 Oktober. Pukul 17:00 WIB

[21] Rezki, wawancara pribadi pada Rabu 27 September. Pukul 15:00 WIB

utamakan dihadari oleh para remaja. Dari kegaiatan remaja masjid tersebut berkurangnya kegiatab bermain game remaja selama 2 jam di dalam seminggu. Kegiatan remaja masjid yang dilakuakan dan di upayakan oleh Gen z Rezki remaja Jorong Gantiang Koto Tangah

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Jadi dari upaya yang dilakukan gen z dalam mengatasi dampak game online slot domino antara lain pertama, sharing session dari kegiatan ini dapat mengurangi ketergantungan remaja terhadap game sebanyak 2 jam dalam seminggu, kedua kegiatan olahraga diataranya bermain voli, bulutangkis, futsal mampu mengurangi ketergantungan terhadap game selama 4 jam dalam sehari, kegiatan remaja masjid, ceramah ustad, dan ceramah remaja mampu mengurangi ketergantungan remaja terhadap game selama 2 jam dalam satu minggu.

Jadi dari tiga kegiatan, mampu mengatasi kecanduan remaja terhadap game online slot domino sebanyak 28 jam dalam seminggu, terdiri dari 2 jam dalam satu minggu kegiatan sharing session, 2 jam dalam satu minggu kegiatan remaja masjid, 4 jam dalam sehari kegiatan berolahraga.

B. SARAN

1. Untuk seluruh remaja terkhusus remaja Jorong Gantiang Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kabupaten Agama Jangan lupa untuk mengatur waktu bermain agar tidak terlalu banyak menghabiskan waktu di dunia virtual.

Tetap prioritaskan kegiatan penting seperti belajar, bekerja, dan menjalankan kewajiban lainnya.

2. Pahami batasan diri dalam menggunakan uang untuk membeli chip permainan. Jangan sampai kecanduan bermain game online slot domino membuat kamu boros atau bahkan merugikan kondisi finansialmu.
3. Selain bermain game online slot domino, jangan lupakan aktivitas sosial di dunia nyata seperti berkumpul dengan teman-teman atau keluarga untuk melakukan kegiatan bersama-sama. Interaksi sosial offline juga sangat penting bagi perkembangan pribadi dan solidaritas antara remaja.
4. Ingatlah bahwa setiap permainan memiliki konsekuensi positif dan negatifnya sendiri. Penting bagi kita sebagai pemain untuk bertanggung jawab atas tindakan kita dalam bermain game online slot domino dan memastikan bahwa hal itu tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.
5. Di sarankan kepada orang tua, orang tua lebih memperhatikan dan memperketat dalam pemberian *gadge* kepada anak supaya tidak disalah gunakan dalam bermainnya.
6. Disarankan kepada penelitian berikut nya yang mengkaji tentang Dampak Game Online Slot Domino Terhadap Solidaritas Remaja di Jorong Gantiang Kecamatan Tilatang Kabupaten Agam agar lebih rinci dan sempurna dalam mendapatkan data sesuai penelitian yang terkait serta penulisan yang lebih baik lagi berdasarkan kaidah penulisan karya ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Andri Arif K. dkk, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan,* (Jawa Timur: Cv.Ae Media Grafika, 2018), hlm 6

Andri Arif K, dkk, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan,* (Jawa Timur: Ae Media Grafika, 2018), hlm 07

Andri Arif . K. dkk, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan,* (Jawa Timur: Cv.Ae Media Grafika, 2018), hlm 9-10

Badudu & Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Pustka Sinar Harapan, 2001), hlm 1031

Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm 203-204.

Evy Nuracma dkk, *Model Penjamin Mutu Di Akademi Kebidanan Samarinda*, (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2020), hal 77-78.

Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 57

Silfia Hanani, *Rancangan Penelitian Sosial Keagamaan*, (Bukittinggi: LP2M IAIN Bukittinggi Press, 2020), hal 149

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta: Bina Aksara, 1980), hlm 133

Atrianto, *Pemetaan Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang Berbasi*, (Padang: CV. Dirga Jaya Indo, 2017), hlm 01

Atrianto, *Pemetaan Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang Berbasi*, (Padang: CV. Dirga Jaya Indo, 2017), hlm 01

SKRIPSI

Aisyah Fad, *Kumpulan Pemainaan anak tradisional Indonesia* , (Jakarta Timur: Niaga Swadaya, 2014), hlm 21-25

Andrean Hazbulloh, "Dampak Terpaan Game Online Higgs Domino Island Pada Mahasantri Putra Ma'had Al-jamil'ah IAIN Curup", Skripsi (Fakultas

Ushuluddin Arab Dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Curup 2023), Hlm 17

Ardian. R. Dwi Saputra, Skripsi: "*Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren"*(Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, 2020), hlm 3

Evi Rahayu, Skripsi: *" Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi'I",* (Fakultas Syariah dan Hukum , Universita Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara Medan , 2020), hlm 2

Evi Rahayu, Skripsi: *" Game Online Aplikasi Higgs Domino Island ditinjau dari pendapat Hukum Mazhab Syafi'I",* (Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara Medan, 2020), hlm 3

Evi Rahayu, Skirpsi: *"Permaianan Game Online Aplikasi Hgghs Domino Island ditinjau dari pendapat Hukum Mazhab Syafi'I: Penelitian di Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat"*, (Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islma Negeri (UIN) Suma tera Utara Medan, 2020), hlm 4-5

Febryani Umkamea, Skripri: *"Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino di Kota Makasar",* (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah, Makasar 2022), hlm 12-14

Lilatul Ilmi, dkk. "Hubungan Antara Ketergantungan Emosional Dengan Romantic Jealous Pada Pasangan Menikah". *Jurnal Psikologi*, Vol. 3, No. 2, 2018, Hlm 191

Lutfi Fitriani Cahyaningrum, Skripsi: "*Pertahapan Pengharaman Khamar Sebagai Landasan Dkawah Islamiyah"*, (Fakultas Ushuluddin, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus, 2020), hlm 1

Lutvia, dkk. *"Layanan Konseling Kelompok Menggunakan Teknik Self Management Dalam Mengatasi Perilaku Kecanduan Game Online Peserta Didik Di MA Muhammad Sukarame Bandar Lampung*", Skripsi (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Muhamadiyah Raden Intan Lampung 2023), hlm 41

Miftahul Jannah, Skripsi: "Interaksi Sosial Bapak Kepala Keluarga Yang Kecanduan *Higgh Domino Island* Di Nagari Rambah Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat". (Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakawah, Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, 2022), hlm 30

Muhammad Iqbal. F R, Skripsi: *"Penarikan Diri Dalam Game Online"* (Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2018), hlm 3-4

M. Syafin Saulisa, Skripsi: *"Aroha Sebagai Sarana Splidritas Sosial"* (Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah, Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon, 2018), hlm 06

Mustika Trnasmawati, dkk. *"Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja" ,* Skripsi Fakultas Pascaserjana Universitas Islam Negeri PGRI, Palembang 2019), Hlm 653

Siti Hardiyanti, Skripsi: *" Dampak Game Online Higgs Domino Terhadap Etika Remaja Di Desa Serikembang 1 Kec Payaraman",* (Fakutas Ushuluddin dan Pemikiran lslam, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, 2022), hlm 3

Siti Hardiyanti, Skripsi: *" Dampak Game Online Higgs Domino Terhadap Etika Remaja Di Desa Serikembang 1 Kec Payaraman",* (Fakutas Ushuluddin dan Pemikiran lslam, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, 2022), hlm 4

Siti Khoriyah, Skripsi: *"Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksaan Ibadah Sholat Lima Waktu",* (Fakultas Komunikasi dan Penyiaran Islam. Unibersita Islam Negeri, (UIN) Lampung Selatan, 2018), hlm 22

Vira Yunilda, Skripsi*: "Peran Program Sembako Yatim Jum'at Berkah terhadap Perekonomian Keluarga Yatim oleh Lembaga Human Initiative Bukittinggi", (*Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah, (UIN) Bukittinggi, 2022), hlm 27

JURNAL

Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif", *Jurnal Alhadharah,* Vol. 17 No. 33, (2018), hlm 91-93

Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif", *Jurnal Alhadharah,* Vol. 17 No. 33, (2018), hlm 94

Ali Amran, dkk, "Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar", *Jurnal Patriot Volume*, Vol. 02 No. 04, 2020, hlm. 1119

Dona Febriandi, dkk, "Hubungan Kecanduang Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja", *Jurnal Keperawatan Jiwa*, Vol. 4 No. 01, 2016, hlm 50

Eun Jin Lee, " Sebuah Studi Kasus Kecanduan Game Internet", *Jurnal Keperawatan Kecanduan,* Vol. 22 no. 2, 2022, hlm 22

Febriani Umkamea, "Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino di Kota Makassar*"*, *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, Vol. 04 No. 3, 2022, hlm 13

Kim, H dkk, " The Impact of Online Game Addiction On Sleep Quality and Job Performance among Male Employees in South Korea ". *Internasional Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol. 16, No. 23, 2019, hlm 4786

Laili Nurin Nabila1,dkk, "Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0", *Journal of Education Research,* Vol 4 No. 1, 2023, 31

Laili Nurin Nabila1,dkk, "Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0", *Journal of Education Research,* Vol 4 No. 1, 2023, Hlm, 32

Lasti Yossihi Hastini, dkk, "Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi Dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z di Indonesia", *Jurnal Manajemen Informatika,* Vol 10 No. 1, 2020, hlm 13

Muhamaad Sulhan. "Esensi Agama Dalam Konflik Sosial Di Kabupaten Poso Menggunakan Teori Karl Marx", *Jurnal Counseling Research and Applications,* Vol. 2, No2. 01,2022, hlm 17

Muhamaad Sulhan. "Esensi Agama Dalam Konflik Sosial Di Kabupaten Poso Menggunakan Teori Karl Marx", *Jurnal Counseling Research and Applications,* Vol. 2, No2. 01,2022, hlm 18-19

Nasruddin Khalil Harahap, "Dampak Higgs Domino Island dalam Masyrakat", *Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosal dan Kislaman,*Vol. 07 No. 2, 2022 , hlm. 258

Ridho Salputra, Skripsi: "Fenomena Judi *Slot Online* Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman", (Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, Universitas Islam Negeri, (UIN), Bukittinggi, 2022), hlm 46

Sukron Habibi H, dkk, "Dampak Game Online Free Fire terhdap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu,*Vol. 05 No. 3, 2021, hlm 2

Sumara. D, dkk, " Kenakalan Remaja dan Penangannya", *Jurnal Penelitian & PPM*, Vol. 04 No. 02, 2017, hlm 346

Van Rooij A.J dkk," Kecanduan video game online: identifikasi gamer remaja yang kecanduan", *Jurnal society for the study of addiction,* Vol. 106, No. 01, 2011, hlm 205-212

Yuhasnibar, dkk. " Game Online Higgs Domino di Kota Banda Aceh dala Perspektif Hukum Pidana Islam", *Jurnal Perundangan dan Hukum Pidana Islam*, Vol. 07 No. 02, 2022, hlm 133

Yushanibar, dkk, "Game Online Higgs Domino Di Kota Banda Aceh Dalam Perspektif
Hukum Pidana Islam", *Jurnal Perundang Undangan dan Hukum Pidana Islam*, Vol. 07 No. 02, 2022, hlm 134

WAWANCARA

Asril Bagindo Basa Angku, wawancara pribadi pada Kamis 05 Oktober. Pukul 17:00 WIB

Aswar Ustad, wawancara pribadi pada Sabtu 23 September . Pukul 15:00 WIB

Dayat, wawancara pribadi pada Kamis 07 September. Pukul 13: 40 WIB

Didi wawancara pribadi pada 25 Agustus. Pukul 14: 20 WIB

Fadil, wawancara pribadi Jumat 22 September. Pukul 19:00 WIB

Farel, wawancara pribadi pada Minggu 17 September. Pukul 16:00 WIB

Fitriani, wawancara pribadi pada Sabtu 23 September. Pukul 11:00 WIB

Hendri Saputra Ustad, wawancara pribadi pada Minggu 24 September. Pukul 14:00 WIB

Irfan, wawancara pribadi pada Selasa 22 Agustus. Pukul 15:19 WIB

Juir Marajo Angku, wawancara pada Kamis 05 September. Pukul 14:00 WIB

Kampuang Basa Datuk, wawancara pribadi pada Kamis 05 Oktober. Pukul 17:00 WIB

Maleka Maleka, wawancara pribadi pada Kamis 29 September. Pukul 11:00 WIB

Marajo Datuak, wawancara pribadi pada Kamis 05 Oktober. Pukul 15:00 WIB

Marni Rifai Angku,wawancara pada Jumat 22 September. Pukul 16:01 WIB

Nanda, wawancara pribadi pada Kamis 28 September. Pukul 16:15

Rezki, wawancara pribadi pada Rabu 27 September. Pukul 15:00 WIB

Ridwan, wawancara pribadi pada Kamis 28 September. Pukul 15:00 WIB

Roskailani, wawancara pribadi pada Kamis 05 Oktober. Pukul 09:00 WIB

Saijar, wawancara pribadi pada Kamis 05 Oktober. Pukul 10:00 WIB

Tegar, wawancara pribadi pada 2 July. Pukul 20:12 WIB

Veno, wawancara peibadi pada Senin 18 September. Pukul 16:00 WIB

WEB

Aisya, diakses Jumat 25 Agustus. Pukul 20: 00 WIB

Aisya, Rabu 5 Oktober Pukul 16:00 WIB

Bang Mesi 19 September 2023

Imam Reza 02 Agustus 2021

Teguh Wicaksana 19 Februari 2021 web

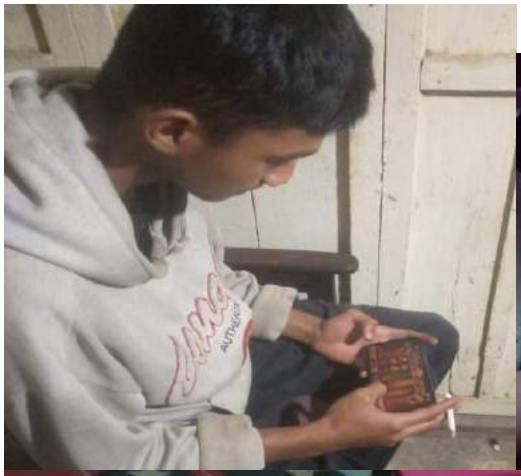
Teknosiar 15 Maret 2023

Tomtomid 25 Nov 2021 Web

Dokumentasi Penelitian










STOP


CELL






CAMERA




INVESTORS






Ludo
Catur
SOS





Wawancara dengan Dt Marajo



Wawancara Datuak Maleka



Wawancara dengan Angku Kayo

Wawancara dengan Angku Bagindo Basa

Wawancara dengan Datuak Kampuang Basa

Wawancara dengan Angku Kayo





Wawancara dengan Angku Bagindo Basa

Wawancara dengan Angku Juir Marajo





Wawancara dengan BundoKanduang Roskailani



Wawancara pribadi dengan Bundo Kanduang Saijar



Wawancara dengan Bundo Kanduang Fitriani



Wawancara pribadi dengan Aswar



Wawacanra dengan Ustad Hendri Saputra



Wawancara dengan Gen Z Fadil

Wawancara dengan Gen Z Ridwan





Wawancara dengan Gen Z Nanda

Wawancara dengan Gen Z Rezki





Wawancara dengn Gen Z Rahul

