

**FENOMENA GAME ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN HUMANIORA DARI
TAHUN 2016-2019**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Humaniora (S.Hum)
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora
Prodi Sejarah Peradaban Islam



Oleh:

MAHRUS JATIM
NIM. U20164019

IAIN JEMBER

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN HUMANIORA
NOVEMBER 2020**

**FENOMENA GAME ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN HUMANIORA DARI
TAHUN 2016-2019**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Humaniora (S.Hum)
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora
Prodi Sejarah Peradaban Islam

Oleh:

MAHRUS JATIM
NIM U20164019

Disetujui Pembimbing



Dr. Imam Bonjol Jauhari, S.Ag., M.Si
NIP. 19760611 199903 1 006

**FENOMENA GAME ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN HUMANIORA DARI
TAHUN 2016-2019**

SKRIPSI

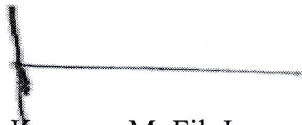
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Humaniora (S.Hum)
Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora
Prodi Sejarah Peradaban Islam

Hari: Selasa

Tanggal: 03 November 2020

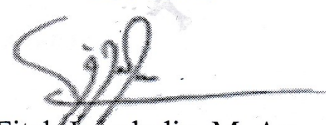
Tim Penguji

Ketua



Dr. H. Kasman, M. Fil. I.
NIP. 19710426 199703 1 002

Sekretaris



Fitalh Jamaludin, M. Ag.
NIP. 19900319 201903 1 007

Anggota:

1. Dr. Akhyat, M. Pd.

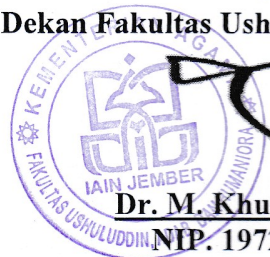


2. Dr. Imam Bonjol Juhari, S. Ag., M. Si.



Mengetahui

Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora



Dr. M. Khusna Amal, S. Ag., M. Si
NIP. 19721208 199803 1 001

MOTTO:

“Kemarin adalah masa lalu yang sudah terlewatkan dan masa lalu adalah kejadian yang sudah terlewatkan di masa lampau, kejadian masa lampau adalah sejarah, dan sejarah adalah hal yang sudah dilalui yang dapat dijadikan contoh bagi kehidupan kita, hari ini adalah perjuangan keras untuk menuju masa depan yang cerah, masa depan adalah untukku”

(Mahrus Jatim)

“Kehadiran sosial kita tidak boleh berhenti pada tahap partisipasi, harus ada langkah dan karya besar yang harus kita kontribusikan, yang kelak akan dicatat sebagai jejak sejarah dan sebagai amal unggulan yang membuat kita cukup layak mendapatkan ridho Allah swt dan tempat terhormat dalam surga-nya”

(Annis Matta-Dialog Peradaban)

IAIN JEMBER

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Yang Utama Dari Segalanya, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.
2. Ibuk dan Bapak Tercinta. Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada ibukku tersayang (Hj. Hasanah), bapakku tersayang (H. Moh. Lutfi) yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga dan tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Maaf selama ini masih belum bisa berbuat lebih. Terima Kasih Ibuk Bapak...



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji bagi Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan sebuah skripsi yang berjudul tentang ***“Fenomena Game Online di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora Dari Tahun 2016-2019”*** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana. Tidak lupa sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad S.A.W. yang telah membawa kita semua dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benerang, yakni agama Islam.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya dan karya ini penulis persembahkan:

1. Kepada bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE.,MM, selaku rektor IAIN Jember yang sudah memfasilitasi kami dalam proses perkuliahan serta memberikan yang terbaik untuk kampus tercinta ini.
2. Kepada bapak Dr. M. Khusna Amal, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora yang meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi yang telah diselesaikan.

3. Kepada bapak Dr. Akhiyat, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Sejarah Peradaban Islam yang selalu menasehati dan mengarahkan agar bisa cepat bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Dosen Pembimbing Tugas Akhir saya, Bapak Dr. Imam Bonjol Jauhari, S.Ag., M.Si selaku dosen pembimbing dan pembahas tugas akhir saya, terima kasih banyak pak.. sudah membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak. Terima kasih banyak pak.
5. Seluruh Dosen pengajar di Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Humaniora, terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman hebat yang telah bapak ibu dosen berikan kepada kami. Semoga ilmu yang diberikan bermanfaat dunia dan akhirat.
6. Teman-teman angkatan 2016 Prodi Sejarah Peradaban Islam. Terima kasih untuk bantuan dan kerjasama selama ini teman, sukses untuk kita semua.
7. Terima kasih kepada Keluarga besar (IMABA DPW Jember) Ikatan Mahasiswa Bata-Bata Dewan Perwakilan Wilayah Jember, yang telah memberikan ilmu, pengalaman dan semangat, terima kasih pula kepada keluarga besar (MAPALA PALMSTAR IAIN Jember) Mahasiswa Pecinta Alam Palmstar IAIN Jember, yang telah mendukung dan memberikan motivasi.
8. Terima Kasih mahasiswa IAIN Jember yang telah sudi meluangkan waktunya untuk memberikan informasi yang berkenaan dengan judul skripsi dari penulis

ini yang menjadi tempat tugas dan tempat peneliti memperoleh ilmu yang banyak sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.

9. Almamater Tercinta IAIN Jember, serta semua pihak yang sudah membantu selama penyelesaian tugas akhir ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah bapak, ibu, dan teman-temanku semua yang tidak bisa kusebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungannya yang telah diberikan kepada penulis, semoga mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

W'alaikumsalam Warahmatullahiwabarakatuh

Jember, 20 Oktober 2020

Penulis

IAIN JEMBER

ABSTRAK

Mahrus Jatim, 2020: *Fenomena Game Online di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019*

Perkembangan di bidang teknologi pada era sekarang sangatlah pesat dan sangat tersasa dampaknya. Hal tersebut juga berdampak terhadap perkembangan di bidang *game* yang berbasis *online*. *Game online* memiliki peran yang sangat besar di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora IAIN Jember pada angkatan tahun 2016 hingga 2019. Dikarenakan pada tahun tersebut *game online* mulai populer dan sering dimainkan baik secara solo player atau tim.

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan tiga fokus permasalahan yaitu: 1. Bagaimana sejarah dan perkembangan *game online* di kalangan mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora?. 2. Apa Faktor yang melatarbelakangi mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora melakukan kegiatan bermain *game online*?, 3. Bagaimana dampak yang terjadi pada mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora?. Dan tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Untuk menjelaskan sejarah dan perkembangan *game online* di kalangan mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora, 2. Untuk menjelaskan Faktor yang melatarbelakangi mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora melakukan kegiatan bermain *game online*, 3. Untuk menjelaskan dampak yang terjadi pada mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora.

Teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teori milik Max Weber yakni teori tindakan sosial, dimana menurut Weber Manusia melakukan sesuatu karena mereka memutuskan untuk melakukan itu untuk mencapai apa yang mereka kehendaki. Setelah memilih sasaran, mereka memperhitungkan keadaan, kemudian memilih tindakan. Tipe tindakan sosial yang sesuai dengan penelitian ini adalah tindakan berorientasi tujuan (rasionalitas instrumental) adalah tindakan yang ditujukan pada pencapaian tujuan-tujuan yang secara rasional diperhitungkan dan diupayakan sendiri oleh aktor yang bersangkutan (yang saya tahu hanya atau melakukan ini).

Hasil dari penelitian ini bahwa dalam sejarah perkembangan *game online* di IAIN Jember, khususnya di Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora dari beberapa angkatan di setiap tahunnya mengalami perkembangan yang terus meningkat, tidak semua mahasiswa yang menjadi *player* dalam sebuah *game* memiliki sikap antusias dalam memainkannya, ada juga yang hanya sekedar sebagai hiburan dan sekedar coba-coba. Namun tidak sedikit juga yang sangat menjiwai dalam memainkan *game online* tersebut dikarenakan kondisi mereka yang sering dilanda kekosongan alias memiliki waktu luang yang panjang dan tidak memiliki kegiatan lain untuk menjadi pengisi waktu luang tersebut. Ketertarikan para mahasiswa Fakultas Ushuluddi, Adab dan Humaniora dalam bermain *game online* juga memiliki beberapa dampak yang juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang melatar belakanginya.

Kata Kunci: Game Online, Faktor, Dampak

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Istilah	7
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Kajian Teori	12
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian	18
B. Lokasi Penelitian	20

C. Subyek Penelitian	22
D. Teknik Pengumpulan Data	23
E. Teknik Analisis Data	24
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	29
A. Penyajian Data	29
B. Analisis Data	82
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mahasiswa ialah merupakan bagian dari masyarakat dan kalangan akademis, perlu dipersiapkan dengan kemajuan era teknologi saat ini khususnya dalam media baru, agar mahasiswa mampu menggunakan dan mengoperasikan media dengan cerdas dan efektif. Media baru saat ini harus menjadi pengetahuan wajib yang harus dikuasai oleh setiap mahasiswa, terutama bagi mahasiswa agar mereka siap dan mampu menghadapi tantangan-tantangan di era teknologi yang berkembang sangat pesat untuk saat ini, terlebih lagi dalam menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari. Sebagai mahasiswa mau tidak mau mahasiswa pasti berhadapan dengan media baru, sebagai contoh dalam proses pencarian tugas atau bahan materi kuliah, dan dalam proses pengisian kartu rencana studi semua dilakukan secara *online*.¹

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memang memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap mahasiswa. Melalui adanya era globalisasi, individu mahasiswa dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban mahasiswa semakin maju sehingga banyak

¹ Rahmadi Saputra, Hubungan Kecanduan *Game Online Clash Of Clans* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau, dalam *Jurnal JOM FISIP* (Vol. 3, No. 2, Oktober, 2016), 3-4.

individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.²

Pada saat ini perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di perkotaan ataupun di pedesaan hampir semua menggunakan jaringan internet. Penerimaan informasi yang cepat memang sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan adanya internet, yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang.³

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi mahasiswa, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*. *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *Online*.⁴

² Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konsling Universitas PGRI Yogyakarta, dalam *Jurnal Konseling GUSJIGANG* (Vol. 3, No. 1, Januari-Juni, 2017), 2.

³ Maurice Andrew Suplig, Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar, *Jurnal Jaffray*, (Vol. 15, No. 2, Oktober, 2017), 178.

⁴ Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia HD, Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Identitas Diri Remaja, dalam *Jurnal Keperawatan Jiwal* (Vol. 4, No. 1, Mei 2016), 50.

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.⁵

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan *game online*, terkadang akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁶

⁵ Mimi Ulfa, Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Centre* Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, dalam *Jurnal JOM. Fisip* (Vol. 4, No. 1 Februari, 2017), 3.

⁶ Agus Salim, skripsi: Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar (UIN Alauddin Makassar, 2016), 3.

Hal serupa juga terjadi dikalangan mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora IAIN Jember, dimana terdapat empat prodi di dalamnya yaitu prodi Sejarah Peradaban Islam (SPI), Ilmu Hadist (IH), Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir (IAT), dan Bahasa dan Sastra Arab (BSA) juga mengalami dampak dari bermain *game online*. Dampak yang paling terlihat adalah dari segi akademik dan sosialnya, yang mana para mahasiswa lebih tertarik bermain *game* dari pada fokus terhadap pembelajaran di perkuliahan.

Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal. Seseorang bisa dikatakan kecanduan *game online* jika penggunaannya bisa lebih dari 3 kali dalam sehari, begitu juga dengan beberapa mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, mereka dalam sehari bisa *online* bermain *game* hingga lebih dari 3 kali, yang membuat mereka dapat dikategorikan sebagai mahasiswa pecandu *game online*.⁷

Mengapa penelitian ini dianggap menarik karena *game online* di sini memiliki peran yang sangat besar di kalangan mahasiswa angkatan tahun 2016 hingga 2019. Dikarenakan pada tahun tersebut *game online* mulai populer dan sering dimainkan baik secara solo player atau tim. Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di kalangan kaum terpelajar, termasuk mahasiswa di kampus IAIN Jember, maka

⁷ Fitri Ma'rifatul Laili dan Wiryo Nuryono, Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya, dalam *Jurnal BK* (Vol. 05, No. 01, Tahun 2015), 66.

peneliti ingin mengetahui lebih dalam “*Fenomena Game Online di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016 – 2019*”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yang meliputi:

1. Bagaimana sejarah dan perkembangan *game online* di kalangan mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora?
2. Apa Faktor yang melatarbelakangi mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora melakukan kegiatan bermain *game online*?
3. Bagaimana dampak yang terjadi pada mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sejarah dan perkembangan *Game Online* dikalangan mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora.
2. Untuk mengetahui faktor yang melatarbelakangi mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora.
3. Untuk mengetahui dampak dan perubahan sikap yang terjadi pada mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan sumbangsih terhadap bidang keilmuan dalam Sejarah Peradaban Islam (manfaat teoritis digunakan untuk pengembangan kajian keilmuan yang diteliti) dan manfaat dalam dinamika *game online* di IAIN Jember 2016-2020.

2. Secara Praktis

a. Untuk Peneliti

Untuk mengembangkan wawasan dan menambah khazanah keilmuan bagi peneliti khususnya dalam bidang teknologi dan perkembangan *game online*.

b. Untuk Lembaga

Penelitian ini bisa menjadi salah satu rujukan referensi dalam pembuatan makalah, skripsi, dan tugas mata kuliah lainnya. Serta bisa menjadi salah satu penyumbang sebuah kajian penelitian yang bisa dirujuk akan teori dan hasil penelitiannya.

c. Untuk Mahasiswa IAIN Jember

Penelitian ini bisa menjadi sebuah karya yang mampu memberikan sumbangan teori-teori dalam kemajuan dan wacana keilmuan mengenai Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa

Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun (2016-2019)

E. Definisi Istilah

1. Fenomena

Hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah (seperti fenomena alam); gejala.⁸

2. Game

Pengertian dari kata *game* yang terdapat dalam kamus Dwi bahasa Oxford-erlangga yang memiliki arti permainan; olahraga; rancangan; muslihat; binatang buruan; buruan. Berjudi; bertaruh; berani.⁹

3. Mahasiswa

Dalam kamus besar bahasa Indonesia dijelaskan bahwa arti dari kata mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi.¹⁰

F. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan. Bab ini memberi gambaran umum tentang seluruh rangkaian penelitian sebagai dasar pijakan bagi pembahasan bab-bab selanjutnya.

⁸ KBBI.Kemendikbud.go.id/entri/fenomena

⁹ Joyce M. Hawkins, *Kamus dwibahasa Oxford-Erlangga* (Jakarta, Erlangga, 1999), 115.

¹⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2017), 696.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisikan penelitian-penelitian yang dilakukan oleh para peneliti terdahulu, juga berisikan kajian teori yang di dalamnya berisi teori tindakan sosial.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode penelitian yang menjelaskan metode penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

Bab ini membahas sejarah perkembangan *game online* dikalangan mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, serta membahas faktor-faktor yang melatar belakangi mahasiswa bermain *game online* dan dampak yang terjadi dari bermain *game online*.

BAB V PENUTUP

Merupakan penutup dari penelitian ini yakni tentang kesimpulan berfungsi sebagai jawaban atas persoalan dalam penelitian ini. Sedangkan saran dalam hal ini berisi tentang saran-saran setelah penelitian ini dilakukan.

IAIN JEMBER

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Studi Terdahulu

Studi Terdahulu adalah penelusuran terhadap karya-karya ilmiah atau studi-studi terdahulu sebagai pedoman penelitian lebih lanjut dan untuk mendapatkan data yang valid serta untuk menghindari duplikasi, plagiasi, dan repitisi (pengulangan yang sama) serta menjamin orisinilitas dan legalitas penelitian.¹¹

1. Skripsi yang ditulis oleh M. Raka Santoso (Fakultas Life Science, Unuversitas Surya, Serpong, 2014) yang berjudul “Sejarah dan nama *Game Online* pertama”. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *game online* dan sejarahnya, sedangkan perbedaannya adalah dari segi fokus penelitian dimana penelitian diatas lebih berfokus kepada sejarah dan pengertian *game online* secara umum, sedang penelitian penulis berfokus kepada perkembangan dan dampak *game online* terhadap mahasiswa Fakultas Usuludduin Adab dan Humaniora IAIN Jember.¹²
2. Skripsi yang ditulis oleh Sepri Ridho (Fakultas Usuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018) yang berjudul “*Game Online* dan religiusitas remaja”. Persamaan penelitian ini

¹¹ Tim redaksi, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2017), 64.

¹² M. Raka Santoso, Skripsi: *Sejarah dan Nama Game Online Pertama*, (Universitas Surya, Program Studi Human Computer Interaction, Fakultas Science, Serpong, 2014).

dengan skripsi penulis adalah dari segi fokus penelitian yang membahas dampak dari *game online* sedangkan perbedaan dengan penelitian penulis adalah fokus penelitian di atas membahas tentang penggunaan *game online* pada remaja, sedangkan penelitian penulis tidak membahas tentang penggunaan namun lebih berfokus pada perkembangan dan dampak *game online* terhadap mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora.¹³

3. Skripsi yang ditulis oleh Eliana Pratiwi (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, 2017) yang berjudul “Perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game online*”. Persamaan dengan skripsi penulis adalah sama-sama meneliti tentang *game online*. Sedangkan perbedaannya dengan peneliti adalah dari segi fokus penelitian, skripsi di atas lebih berfokus kepada perilaku komunikasi pecandu *game online*, fokus penelitian penulis lebih kepada dampak *game online* terhadap mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora. Dalam segi teori perbedaan dengan skripsi penulis adalah penelitian di atas menggunakan teori *repeated game* (permainan berulang) sedangkan teori yang penulis gunakan adalah teori tindakan sosial.¹⁴
4. Skripsi yang ditulis oleh Agung Salim (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar, 2016) yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama Islam”. Persamaan dengan skripsi penulis adalah

¹³ Sepri Ridho, Skripsi: *Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*, (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Fakultas Usuluddin dan Studi Agama, Lampung, 2018).

¹⁴ Eliana Pratiwi, Skripsi: *Perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online*, (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, 2017).

terletak pada fokus penelitian yang sama-sama menganalisis *game online* dikalangan mahasiswa, sedangkan perbedaannya adalah objek dan tempat lokasi penelitian, dimana objek penelitian di atas adalah pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan adama islam fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Alauddin Makassar, sedangkan penelitian ini objeknya adalah mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora IAIN Jember.¹⁵

5. Skripsi yang ditulis oleh Romadhon Egi Dwi Cahyo (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Jurusan Ilmu Sosial, Program Studi Sosiologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2019) yang berjudul “Dampak Kecanduan *Game Online* pada kalangan remaja di kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya”. Persamaan dengan skripsi penulis adalah sama-sama meneliti tentang *game online* dan dampaknya serta menggunakan teori tindakan sosial, perbedaannya terletak pada fokus penelitian dimana skripsi diatas berfokus pada dampak keanduan *game online* sedangkan penelitian ini berfokus pada dampak *game online* terhadap psikologis, material, dan pendidikan mahasiswa Usuluddin Adab dan Humaniora.¹⁶

¹⁵ Agung Salim, Skripsi: *Pengaruh Game Online terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama Islam*, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar, 2016).

¹⁶ Romadhon Egi Dwi Cahyo, Skripsi: *Dampak Kecanduan Game Online pada kalangan remaja di kelurahan sidotopo wetan kecamatan kenjeran surabaya*, (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Jurusan Ilmu Sosial, Program Studi Sosiologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2019)

B. Kajian Teori

1. Pendekatan Sosiologi

Pendekatan sosiologi digunakan untuk menggambarkan interaksi sosial yang terjadi dalam kehidupan antara individu maupun golongan yang akan menimbulkan suatu dinamika kehidupan. Pendekatan ini dipergunakan dalam penggambaran tentang peristiwa masa lalu, maka didalamnya akan terungkap segi-segi sosial dari peristiwa yang dikaji.¹⁷ Kedinamikaan dan perubahan sosial akan bermuara pada terjadinya mobilitas sosial. Seperti apa yang dilakukan oleh para *gamers* di Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, dimana boomingnya sebuah *game online* pasti melibatkan banyak individu yang berperan terhadap fenomena tersebut. Sehingga pendekatan sosiologis sangat tepat karena melibatkan banyak orang.

Sebagaimana dijelaskan oleh Weber, yaitu tujuan penggunaan sosiologi adalah dengan memahami arti subyektif dan kelakuan sosial, bukan semata-mata menyelidiki arti objeknya. Fungsionalisme sosiologi mengarah kepada pengkaji sejarah pada pencarian arti yang dituju oleh tindakan individual berkenaan dengan peristiwa-peristiwa kolektif, sehingga pengetahuan teoritis yang mampu membimbing sejarawan dalam menemukan motif-motif dari suatu tindakan atau faktor-faktor dari suatu peristiwa.¹⁸

¹⁷ Kuntowijoyo, *Metodologi Sejarah*, (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya, 2003), 171.

¹⁸ Dudung Abdurrahman, *Metode Penelitian Sejarah*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), 11.

2. Teori Tindakan Sosial

Sebagaimana kita ketahui, fungsionalisme dan marxisme, meski memberikan pandangan yang sangat berbeda mengenai kehidupan sosial modern, tipe teori keduanya sama. Bagi keduanya, dunia sebagaimana adanya kita saksikan karena karakteristik dari struktur sosial; perubahan terjadi karena dinamika dari sistem dan teori-teori mengenai sistem ini menjelaskan bagaimana sistem ini bekerja, dan bagaimana perubahan itu terjadi. Tentu saja, manusia yang hidup dalam berbagai masyarakat memiliki teori mereka sendiri mengenai dunia mereka, akan tetapi keadaan mental ini tidak selalu berhubungan dengan realitas struktural, dan biasanya tidak berpengaruh terhadap cara dunia sosial bekerja. Itulah sebabnya mengapa fungsionalis berbicara tentang fungsi-fungsi “laten” dan “manifes” dan mengapa Marxis berbicara tentang “kesadaran yang keliru”. Gagasan bahwa manusia seharusnya juga memiliki cara pandang terhadap dunia tidak penting bagi fungsionalisme. Walaupun hal ini pada akhirnya penting bagi Marxisme (mungkin tak seberapa penting bagi Marxisme Althusse), makna penting itu hanya ada apabila dikaitkan dengan perkembangan ekonomi melalui kerja sistem yang mendorongnya, atau apabila dipromosikan oleh pendidikan. Bagi fungsionalisme sepanjang masa dan bagi Marxisme untuk sebagian besar, keadaan mental manusia tidak memiliki konsekuensi terhadap struktur masyarakat. Sosiolog Weber dipertentangkan dengan teori ini.

Bagi Weber, dunia sebagaimana kita saksikan terwujud karena tindakan sosial. Manusia melakukan sesuatu karena mereka memutuskan untuk melakukan itu untuk mencapai apa yang mereka kehendaki. Setelah memilih sasaran, mereka memperhitungkan keadaan, kemudian memilih tindakan. Struktur sosial adalah produk (hasil) dari tindakan itu; cara hidup adalah produk dari pilihan yang dimotifasi. Keadaan sosial yang tercapai karena tindakan itu menjadi hambatan sebagai kekuatan struktural, tetapi bagaimanapun tindakan sejatinya tetap mental-yang dipilih dalam konteks persepsi pelaku dari hambatan struktural itu. Memahami relitas sosial yang dihasilkan oleh tindakan itu berarti menjelaskan mengapa manusia menentukan pilihan. Teori-teori sosiologi bukanlah teori-teori mengenai *sistem* sosial, yang memiliki dinamikanya sendiri, melainkan mengenai makna dibalik tindakan-ini adalah teori-teori mengenai teori-teori para pelaku.

Weber menyebutkan metode yang dikembangkannya sebagai *verstehen*. Karena sosiologi juga adalah manusia, mengapresiasi lingkungan sosial di mana mereka berada, memperhatikan tujuan-tujuan warga masyarakat yang bersangkutan dan oleh sebab itu berupaya memahami tindakan mereka. Inilah yang membedakan teori sosial dari teori alamiah. Bunga angrek tidak memilih untuk membuka daun-daunnya; apel tidak memutuskan jatuh dari pohon. Teori alamiah tentu tidak memperlakukan seperti angrek atau apel untuk menjelaskan perilaku manusia.

Berbeda dari kebanyakan sosiologi tindakan, perhatian Weber pada teori-teori tindakan berorientasi tujuan dan motivasi pelaku, tindakan berarti bahwa ia hanya tertarik pada kelompok kecil, dalam hal interaksi spesifik antar individu belaka. Seperti Marx, Weber juga memperhatikan lintasan besar sejarah dan perubahan sosial, dan yakin bahwa cara terbaik untuk memahami berbagai masyarakat adalah menghargai bentuk-bentuk tipikal tindakan yang menjadi ciri khasnya. Tetapi, berbeda dari Marx dan Durkheim, yang memandang tugas mereka adalah *mengungkapkan* kecenderungan-kecenderungan dalam kehidupan sosial manusia, Weber menolak pandangan tersebut. Weber melakukan rekonstruksi makna di balik kejadian-kejadian sejarah yang menghasilkan struktur-struktur dan bentukan-bentukan sosial, tetapi pada saat yang sama memandang semua konfigurasi kondisi historis itu unik.

Weber berpendapat bahwa anda bisa membandingkan struktur beberapa masyarakat dengan memahami alasan-alasan mengapa warga masyarakat tersebut bertindak, kejadian-kejadian historis secara berurutan yang memengaruhi karakter mereka, dan memahami tindakan pada pelakunya yang hidup pada masa kini, akan tetapi tidak mungkin menggeneralisasi semua masyarakat atau semua struktur sosial. Untuk membantu upaya perbandingan ini, Weber berpendapat bahwa sosiologi seharusnya menggunakan rentang konsep seluas mungkin.

3. Tipe-Tipe Tindakan Sosial

Weber menggunakan suatu klasifikasi dari empat tipe tindakan, yang dibedakan dalam konteks motif para pelakunya:

a. Tindakan Tradisional

Tindakan tradisional adalah tindakan yang ditentukan oleh kebiasaan-kebiasaan yang sudah mengakar turun temurun (saya melakukan ini karena saya selalu melakukannya).

b. Tindakan Afektif

Tindakan afektif adalah tindakan yang ditentukan oleh kondisi-kondisi dan orientasi-orientasi emosional si aktor (apa boleh buat saya lakukan).¹⁹

c. Tindakan Berorientasi Nilai

Tindakan berorientasi nilai (rasionalitas nilai) adalah tindakan rasional berdasarkan nilai, yang dilakukan untuk alasan-alasan dan tujuan-tujuan yang ada kaitannya dengan nilai-nilai yang diyakini secara personal tanpa memperhitungkan prospek-prospek yang ada kaitannya dengan berhasil atau gagalannya tindakan tersebut (tindakan ini paling efisien untuk mencapai *tujuan* ini, dan *inilah* cara terbaik untuk mencapainya).

d. Tindakan Berorientasi Tujuan

Tindakan berorientasi tujuan (rasionalitas instrumental) adalah tindakan yang ditujukan pada pencapaian tujuan-tujuan yang secara

¹⁹ Pip Jones, Liz Bradbury, dan Shaun Le Boutillier, *Pengantar Teori-Teori Sosial Dari Teori Fungsionalisme hingga Post-modernisme*, (Jakarta, Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016), 117.

rasional diperhitungkan dan diupayakan sendiri oleh aktor yang bersangkutan (yang saya tahu hanya atau melakukan ini).²⁰

Dari tipe-tipe tindakan sosial di atas yang lebih cocok untuk mendeskripsikan penelitian ini adalah tindakan berorientasi tujuan, dikarenakan tindakan tersebut merupakan tindakan ditujukan pada pencapaian yang sebagian besar didasarkan secara rasional diperhitungkan dan diupayakan sendiri oleh aktor yang bersangkutan. Para mahasiswa yang menjadi pelaku pemain *game online* di Fuah rata-rata mereka bermain *game* tersebut dengan alasan yang cenderung mengedepankan pencapaian dan tujuan seperti mengisi kekosongan, *gamenya* seru dan menantang, ingin mencoba hal baru, karena ingin coba-coba atau penasaran, sebagai sarana komunikasi atau berinteraksi dengan sesama *player* meskipun tidak bertatap muka, merasa tidak ada hobi lain dan ada juga yang beralasan karena mengikuti kebiasaan yang ada di lingkungannya. Tindakan sosial berorientasi tujuan dapat juga dikatakan sebagai tindakan yang didasari pada akal/rasio sehingga mempertimbangkan antara tujuan dan cara yang dilakukan.

IAIN JEMBER

²⁰ Bryan S. turner, Teori sosial dari klasik sampai postmodern, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 115.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Mengapa menggunakan penelitian kualitatif? Karena metode kualitatif sangat relevan dengan penelitian ini, dalam hal ini yang akan membahas mengenai bagaimana relasi sosial mahasiswa, dan bagaimana upaya perilaku mahasiswa yang terkena dampak *game online* di kampus IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, maka hal tersebut dapat dideskripsikan dengan jelas, ketika penelitian ini mampu mengeksplorasi setiap informan dalam merumuskan bagaimana upaya dalam bermain *game online*.

Dalam mengkaji tema penelitian yang telah disebutkan di atas, maka penulis menggunakan *desain research* yakni *case study*. Adapun studi kasus yang penulis jadikan sebagai titik penelitian yakni kampus IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora (FUAH), kampus yang berada di kecamatan Kaliwates, penerapan dalam penelitian ini yakni dengan menggali dan mencari data sebanyak-banyaknya yang kemudian dinarasikan dan diuraikan penjelasan data dari informan baik lisan maupun data dokumen yang tertulis, perilaku subjek yang diamati di lapangan juga

menjadi data dalam pengumpulan hasil penelitian ini, dan dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Rekaman audio/ voice note
- b. Catatan lapang
- c. Dokumentasi

Dalam melaksanakan penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode *case* studi. Metodologi berasal dari bahasa Yunani *metodos*, terdiri atas dua suku kata, yaitu *matha* yang berarti melalui atau melewati dan *hodos* yang berarti jalan atau cara. Jadi, metodologi adalah ilmu atau kajian yang membahas kerangka pemikiran *Frameworks* tentang konsep-konsep, cara atau prosedur, yang maksudnya untuk menganalisis prinsip atau prosedur yang akan menuntun, yang akan mengarahkan dalam penyelidikan serta penyusunan suatu bidang ilmu (dalam bahasan ini adalah ilmu sejarah, yaitu sebuah kenyataan tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau, untuk disusun dijadikan sebuah cerita sejarah). Dengan demikian, metodologi atau *Science of methodos* adalah ilmu yang membicarakan tentang cara. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada *quality* atau hal yang terpenting dari suatu barang/ jasa, hal terpenting dari suatu barang atau jasa berupa kejadian/ fenomena/ gejala sosial adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi suatu pengembangan konsep teori. Jangan sampai suatu yang berharga tersebut berlalu bersama waktu tanpa peninggalan yang

bermanfaat. Penelitian kualitatif dapat didesain untuk memberikan sumbangannya terhadap teori, praktis, kebijakan masalah-masalah sosial dan tindakan. Penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak bisa dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model dan lainnya.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang kami gunakan ialah pendekatan *sosial* yakni kampus IAIN Jember dengan mahasiswa, dalam penggalian data *game online* yang dimainkan oleh mahasiswa yang cukup populer dan dijadikan ajang mengisi waktu luang, namun dengan pendekatan *sosial* ini kami akan terus mencoba terus menggali dengan fakta-fakta yang ada, baik data primer maupun skunder.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini ialah kampus IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, yakni kampus yang terletak di sebelah barat Kabupaten Jember lebih tepatnya di Kecamatan Kaliwates. Kampus IAIN Jember juga merupakan daerah yang strategis dengan jalur keluar masuk masyarakat. Hal yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah kesadaran mahasiswa, mengingat bahwasannya tujuan utama datang ke Jember dari rumah ialah untuk kuliah mencari ilmu dan pengalaman.

Kenapa penulis memilih kampus IAIN Jember sebagai studi kasus lokasi dalam penelitian ini? Karena kampus IAIN Jember merupakan kampus yang ada di tempat yang strategis yakni sebagai jalan yang menjadi tempat keluar masuknya masyarakat luas. Sehingga penulis tertarik untuk menulis tentang keberadaan mahasiswa dan perkembangan yang terjadi dengan analisis sosial. Penulis juga tertarik, karena kampus IAIN Jember yang jaraknya tidak jauh dari kota dan juga tidak masuk kepedesaan dan sudah termasuk kampus yang banyak diminati oleh remaja yang ingin kuliah, yang sehingga penulis tertarik untuk menulis kampus tersebut karena beragam mahasiswa dan karakternya tersebut. Penelitian ini tergolong baru dalam studi kasus kampus IAIN Jember, sehingga kenapa tidak, kalau bisa ditulis dan menjadi karya, terutama tentang beragam mahasiswa dan karakternya tersebut dan bisa menjadi *role model* atau rumus dalam menerapkan kehidupan mahasiswa terutama di kampus IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora.

Adapun batasan waktu yang penulis tentukan dalam penelitian ini ialah ketika peristiwa era reformasi yakni 2016-2019. Kenapa penulis memilih tahun 2016-2019? Karena dalam tahun-tahun tersebut terdapat fenomena sebuah kasus-kasus *game online*, etnis yang akan penulis uraikan, yang sehingga dalam fenomena kasus-kasus tersebut apakah dapat mempengaruhi pada lapisan mahasiswa *grass root* di kampus IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora.

Dalam rentang tahun 2016-2019, penulis akan memaparkan secara data buku, kajian lapangan, dan data lainnya, mengenai sebuah peristiwa-peristiwa yang bernuansa sosial. Penulis dalam mengkaji dalam rentang tahun 2016-2019 tidak semua ditelaah per-tahun, hanya pada tahun-tahun tertentu. Mengapa kami mengambil tahun 2016? *Pertama*, untuk mempermudah dalam pengkajian mengenai peristiwa-peristiwa *game online*. Kemudian pada tahun tersebut banyak fenomena mahasiswa yang sudah mulai berubah tingkah lakunya. Dan hingga saat ini tahun 2019 malah semakin meningkat dalam tinjauan skala lokal di kampus IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora.

C. Subyek Penelitian

Sumber dan penggalian data dalam penelitian ini berasal dari *indepth interview* atau wawancara mendalam dengan narasumber yang terkait mengenai bagaimana relasi sosial mahasiswa pecandu *game online* di kampus IAIN Jember. Adapun sumber data yang kami dapatkan ialah dengan purposive pada informan mengenai pandangan *game online* di lingkungan kampus IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora. Sumber data yang didapatkan dengan melakukan tanya jawab sambil tatap muka antara pewawancara dengan informan, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara. Sebagai pendukung sumber data primer. Disamping itu penulis memperoleh sumber primer dari wawancara dengan tujuan suatu tugas tertentu, mencoba untuk mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dan tertulis dari seorang responden, wawancara bertujuan untuk memperoleh

informasi yang dicari oleh penulis, dan merupakan salah satu jalan untuk memperlancar observasi ini.²¹

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

a. Tahapan Heuristik: Berasal dari bahasa Yunani *heuristiken* yang berarti menemukan atau mengumpulkan sumber, yang dimaksud sumber yaitu sumber yang tersebar berupa catatan, kesaksian, dan fakta-fakta lain yang dapat memberikan penggambaran tentang sebuah peristiwa yang menyangkut kehidupan manusia. Bahan-bahan sebagai sumber kemudian dijadikan alat bukan tujuan. Dengan kata lain, orang harus mempunyai data terdahulu untuk menulis. Kajian tentang sumber-sumber ialah sumber ilmu tersendiri yang disebut heuristik.²²

Salah satu prinsip di dalam heuristik ialah sejarawan harus mencari sumber primer. Sumber primer di dalam penelitian adalah sumber yang disampaikan oleh saksi mata. Hal ini dalam bentuk dokumen, misalnya catatan lapang, Foto, dokumentasi, rekaman audio, sedangkan dalam sumber lisan yang dianggap primer ialah wawancara langsung dengan pelaku peristiwa atau saksi mata.²³ Selain itu penulis mencarinya di perpustakaan IAIN Jember, kemudian penulis mencarinya menggunakan website google scholar, sebagai sarana mengakses jurnal. Adapula beberapa buku yang penulis pinjam dari teman kelas.

²¹ Koentjaraningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 1993), 129.

²² M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 219.

²³ Dudung Abdurahman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), 65.

Selain itu penulis juga mencari skripsi, tesis yang berkaitan dengan judul yang diangkat. Ada beberapa teknik terkait heuristik²⁴:

1) Wawancara

Wawancara dapat dilakukan secara langsung dengan individu maupun wawancara dengan kelompok. Wawancara juga dapat dilakukan secara tidak langsung, melalui kuesioner dengan pertanyaan terstruktur maupun tidak terstruktur.

2) Observasi (pengamatan)

Pengamatan dilakukan secara langsung di lapangan terhadap objek. Peneliti mengikuti kedua studi tersebut karena dianggap memiliki relevansi dan kebutuhan peneliti.

b. Tahap Kritik: Tahapan dimana setelah data-data yang sudah terkumpul, maka diadakan penyelesaian terhadap data tersebut dengan cara mengkritik dan menganalisa data yang sudah ada baik intern maupun ekstern. Kritik intern menelusuri tentang kesahihan sumber (kredibilitas), sedangkan keabsahan sumber (otentitas) ditelusuri melalui ekstern. Hal ini dilakukan agar memperoleh data yang otentik dan kredibel.²⁵

E. Teknik Analisis Data

1. Tahapan interpretasi: Dalam hal ini, ada dua metode yang digunakan yaitu analisis dan sintesis. Analisis berarti menguraikan sedangkan sintesis berarti menyatukan. Keduanya dipandang sebagai metode utama di dalam

²⁴ M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 222-223.

²⁵ Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2013), 99-100.

interpretasi. Analisis sejarah itu sendiri bertujuan melakukan sintesis atas sejumlah fakta yang diperoleh dari sumber-sumber sejarah dan bersama-sama dengan teori-teori disusunlah fakta itu dalam suatu interpretasi yang menyeluruh. Dalam proses interpretasi sejarah, peneliti harus berusaha mencapai pengertian faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya peristiwa. Kendati suatu sebab kadang dapat mengantarkan pada hasil tertentu, namun mungkin juga dengan sebab yang sama dapat mengantarkan pada hasil yang berlawanan dalam lingkungan lain. Oleh karena itu, interpretasi dapat dilakukan dengan cara memperbandingkan data guna menyingkap peristiwa-peristiwa mana yang terjadi dalam waktu yang sama. Jadi, untuk mengetahui sebab-sebab dalam peristiwa sejarah itu memerlukan pengetahuan tentang masa lalu sehingga pada saat peneliti akan mengetahui situasi pelaku, tindakan, dan tempat peristiwa itu.²⁶

Dalam melakukan proses interpretasi, penulis juga dituntut untuk imajinatif. Karena fakta-fakta sejarah tidak akan pernah sempurna sehingga terdapat “ruang gelap sejarah” yang kerap kali tercipta. Penulis harus berusaha berimajinasi masuk ke dalam sebuah kurun waktu atau ke dalam emosi sehingga dapat merasakan apa yang terjadi. Metode interpretasi pada umumnya sering diarahkan kepada pandangan para ahli filsafat, sehingga sejarawan bisa mendapatkan kemungkinan jalan pemecahan dalam menghadapi masalah historis.²⁷

²⁶ Dudung Abdurahman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), 73-74.

²⁷ M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 227.

2. Tahapan historiografi: Historiografi merupakan cara penulisan, pemaparan atau pelaporan hasil penelitian sejarah yang telah dilakukan. Layaknya laporan penelitian ilmiah, penulisan hasil penelitian sejarah hendaknya dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai proses penelitian dari awal (fase perencanaan) sampai dengan akhir (penarikan kesimpulan). Berdasarkan penulisan sejarah itu pula, akan didapat nilai apakah penelitian itu berlangsung sesuai dengan prosedur yang dipergunakan atukah tidak, apakah sumber atau data yang mendukung penarikan kesimpulan memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai atau tidak, dan sebagainya. Jadi, dengan penulisan itu akan dapat ditentukan mutu penelitian itu sendiri.

Bagian hasil penelitian, sebagai inti dari penulisan, memuat bab-bab yang berisi uraian dan pembahasan atas permasalahan yang sedang diteliti. Dalam bab-bab inilah, ditunjukkan kemampuan peneliti dalam melakukan kajian dan menyajikannya secara sistematis dan terperinci. Pola berfikir dalam pemaparan fakta-fakta, baik secara deduktif maupun induktif, sangat memegang peranan penting dalam membahas permasalahan yang sedang dijadikan objek kajian. Setiap fakta yang ditulis harus disertai data yang mendukung. Di sini juga tampak pertanggungjawaban penulis, terutama mengenai kutipan langsung maupun tak langsung atas fakta dan data. Kelengkapan laporan hasil penelitian bisa berbeda-beda, tergantung pada ketentuan-ketentuan yang telah digariskan oleh lembaga atau instansi yang

mengharapkan laporan hasil penelitian itu. Namun pada umumnya, selain bagian-bagian pokok tersebut, laporan diawali dengan bagian formalitas.²⁸

Yaitu tarhapan penulisan setelah terlebih dahulu melalui beberapa tahapan di atas, yang kemudian dituliskan sebagai tahapan akhir dalam metode penelitian sejarah secara sinkronik. Tahun 1969 adalah awal *game online* dibuat kemudian belakangan sebuah system yang bernama sony, Microsoft, dan nitendo untuk membuat *game* simulasi perang pada tahun 1997, system tersebut mengatur militer dan *game* yang berbasis pada perangkat lunak untuk latihan perang, yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat berinteraktif.²⁹

Game online pada awalnya hanya digunakan sebagai media pelatihan dan pembelajaran terutama bagi kalangan militer sebagai media ajar simulasi perang, namun seiring perkembagannya hingga saat ini *game online* sudah berubah fungsi yaitu digunakan sebagai hiburan dan sampai disalah gunakan untuk mengisi hari-hari dengan bermain *game online* secara terus menerus hingga menyebabkan dampak yang negatif bagi pengguna, para pengguna *game online* disini bukan hanya dari kalangan anak kecil namun dari beberapa kalangan yang menggunakan dari kalangan remaja, dewasa, hingga lanjut usia namun untuk saat ini yang terjadi adalah pengguna *game online* yang paling banyak adalah golongan terpelajar contoh kecilnya adalah mahasiswa, yang mana tugas awal dari mahasiswa

²⁸ Dudung Abdurahman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), 76.

²⁹ M. Raka Santoso, Skripsi: *Game Online Sejarah Game Online dan Nama Game Online Pertama*, (Surya University, Program Studi Human Computer Interaction, Fakultas Life Science, Serpong, 2014), 4.

sendiri adalah membawa perubahan untuk masa depan yang lebih baik, namun pada kenyataannya malah berbanding terbalik karena mahasiswa sekarang lebih suka dan menekuni hal yang kurang bermanfaat seperti mengabdikan waktu dan uangnya hanya demi bisa mencari kesenangan dan kepuasan diri dengan memainkan *game online*.

Jika dipandang dari secara diakronik yang mana pada awalnya *game online* ini adalah sebagai media untuk pembelajaran dan pelatihan namun seiring berkembangnya teknologi dan system baru hingga dari kalangan perusahaan besar mengomersialkan *game online* sebagai media hiburan untuk semua kalangan baik dari anak kecil, remaja, dewasa, bahkan orang lanjut usia sekalipun, dengan mudahnya mendapatkan dan menggunakannya *game online* ini memang sangat praktis untuk saat ini sehingga banyak dari kalangan remaja seperti mahasiswa yang kecanduan dan menyebabkan dampak yang serius, yang mana waktu-waktu untuk mahasiswa bisaanya lebih produktif untuk belajar dan bersosial akan jadi hilang dengan kebiasaan dan menekuni *game online* yang tidak bermanfaat.

IAIN JEMBER

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. PENYAJIAN DATA

1. Sejarah dan Perkembangan *Game Online* di kalangan mahasiswa IAIN

Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora

a. Sejarah *Game Online* di Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora

Pada zaman modern seperti sekarang ini, perkembangan sangat tampak terasa terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Perkembangan iptek yang semakin pesat, ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi untuk saat ini adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, seperti halnya untuk bermain *game online*. Permainan video *game* untuk saat ini dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

Sejarah *game online* sendiri dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini hanya dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal-awal tahun 1970, sebuah system dengan teknologi dan kemampuan time-sharing yang disebut plato, diciptakan untuk mempermudah siswa yang belajar secara *online*, baru pada tahun 1995, *games online* benar-benar mengalami perubahan dan perkembangan,

apalagi setelah pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet.

Games online adalah jenis permainan komputer dan ponsel pintar yang memanfaatkan jaringan komputer. *Games online* sendiri terdiri dari berbagai jenis, ada jenis permainan sederhana seperti berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik berwarna kompleks dan membentuk seperti dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam *games online* terdapat dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* dalam *game online* berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* tugasnya sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. *Games online* bisa disebut juga sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi dalam *game online* secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya.³⁰

Game online sendiri untuk saat ini tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena *game online* tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah *game online* disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer, mesin-mesin konsol, bahkan menggunakan android. Industri *game online* juga sudah merambah keberbagai Negara maju di dunia termasuk Negara-negara berkembang. *Game online* juga mulai populer keseluruh dunia dimulai

³⁰ Krista Surbakti. *Pengaruh Game Online terhadap Remaja*, dalam *Jurnal Curere*, (Vol. 01. No. 01. April 2017), 31-32.

dengan populernya berbagai *game* di Amerika pada era 70 an dan mulai berkembang hingga ke berbagai Negara di awal tahun 1980. Di Indonesia sendiri menurut liga *game online*, *game online* muncul pada awal tahun 2001 di mulai dengan masuknya *nexia online*.³¹

Games sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai befikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan, pada sebuah *games*, kita dapat dihadapkan dengan berbagai macam masalah dan kita dituntut untuk memecahkannya sedemikian rupa sehingga kita dapat menyelesaikan atau bahkan kita dapat memenangkan permainan/*games* yang kita mainkan. Banyak beredarnya *games* sekarang ini telah menjadi suatu fenomena yang biasa pada pandangan masyarakat. Merebaknya fenomena video *game*, tidak terlepas dari mudah dan murahannya dalam mengakses perangkat permainan virtual ini.³²

Game online sendiri dibagi menjadi beberapa genre mulai dari genre olahraga, petualangan, survival, strategi, perjudian, pertarungan arena dan lain sebagainya. Namun *game* disini yang di mainkan oleh mahasiswa adalah *game* yang bergenre survival dan pertarungan arena yang mana *gamenya* bernama PUBG Mobile dan Mobile Legends Bang-Bang, *game* ini sangat populer di kalangan mahasiswa karena *game* tersebut sangat menarik untuk dimainkan, dari sekian banyak data yang

³¹ Ayu Rini. *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*, (Jakarta: Pustaka Mina. 2011), 10-11.

³² <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>.

di dapatkan dari narasumber yaitu *game* yang paling sering di mainkan adalah PUBG Mobile dan Mobile Legends.

Berikut adalah jenis *game online* beserta kategorinya:

1. Mobile Legends

Adalah sebuah permainan peranti bergerak berjenis MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk encapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga “jalur” yang dikenal dengan “top”, “middle” dan “bottom”, yang menghubungkan basis-basis. Game dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, game ini rilis pada tanggal 9 November 2016.³³

2. PUBG Mobile

Adalah sebuah permainan dengan genre survival, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim. Game ini dikembangkan dan diterbitkan oleh Tencent Games, rilis pada tanggal 9 Februari 2018.³⁴

3. Free Fire

Adalah salah satu judul esports yang merupakan kombinasi dari genre battle royale dengan TPS (Third Person Shooter). Free Fire dibuat oleh perusahaan Garena. Sekilas ini adalah sebuah game perang yang

³³ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang.

³⁴ https://id.m.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds.

mengumpulkan hingga 50 pemain di sebuah peta yang luas, dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang. Game ini rilis tanggal 4 Desember 2017.³⁵

4. Hago

Merupakan salah satu aplikasi sosial gaming yang di dalamnya terdiri dari banyak mini games yang bisa dimainkan secara bersama antara pengguna. Hago dirilis pada tanggal 23 maret 2018 serta diperarui pada 29 juni 2018 yang dibuat oleh developer neotasks Inc. mereka merilis Hago dengan tagline “Play Games, Make friends”. Hago sempat menduduki peringkat 1 di Top Free Apps Play Store pada 18 juli 2018.³⁶

5. Cassino/Poker

Adalah permainan sosial yang dikembangkan oleh Zynga sebagai aplikasi untuk situs jejaring sosial Facebook serta Android, game ini diterbitkan oleh Zynga Poker pada bulan juli 2007. Pada tahun 2011, dengan 38 juta pemain, Zynga Poker adalah situs poker terbesar di dunia. Pada tahun 2018, setelah meningkatnya persaingan di pasar, Zynga Poker memiliki pangsa pasar 6,1% dalam permainan kasino sosial.³⁷

³⁵ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Garena_Free_Fire.

³⁶ <https://m.brilio.net/creator/mengenal-hago-aplikasi-games-yang-dinamakan-oleh-100-juta-pengguna-6e1ba8.html>.

³⁷ https://en.m.wikipedia.org/wiki/Zynga_Poker.

Game online mulai masuk di Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora (FUAH) pada awal tahun 2015. Mahasiswa yang menjadi angkatan 2015 beberapa sudah membawa kebiasaan bermain *game online* sejak di bangku SMA, namun jumlah player pada tahun tersebut masih terbilang sangat sedikit dan belum banyak yang memainkan *game online* kala itu. Hal ini didukung dari pernyataan beberapa narasumber angkatan 2015 yang menjelaskan bahwa saat menjadi mahasiswa awal-awal memasuki kampus, mereka belum atau tidak menjumpai *player* lain yang memainkan *game online* di Fuah.³⁸

Narasumber lain menyatakan bahwa walaupun dia mahasiswa angkatan 2015, namun kebanyakan dari mereka mulai memainkan *game online* antara tahun 2017-2018. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hadirnya *game online* masih sangat pasif dilakukan mahasiswa di tahun 2015. Pada tahun 2016 mulai banyak pemain atau player yang memainkan *game online* dan terus berkembang hingga tahun 2019. Hal ini dikarenakan mulai banyaknya mahasiswa yang sudah mengenal *game online* dan memainkan sejak SMA juga dipengaruhi oleh teman seangkatan dan kakak tingkat untuk bermain *game online* yang menjadikan semakin bertambahnya angka pemain disetiap tahun ajaran baru.³⁹

³⁸ Zaki Mahdi. Wawancara. (Online: 07 Agustus 2020).

³⁹ Abdul Muid. Wawancara. (online: 07 Agustus 2020).

b. Perkembangan *Game Online* 2016-2019 di kalangan mahasiswa IAIN Jember Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora

Pada awal perkembangan *game online* di Fuah tahun 2016 mulai banyak mahasiswa yang memainkannya di tambah mahasiswa angkatan 2015 yang sebelumnya sudah terlebih dulu memainkan *game online*, mahasiswa angkatan 2016 beberapa dari mereka juga sudah mengenal *game online* sejak sebelum memasuki kampus seperti mahasiswa dari prodi IAT yang mulai memainkan *game online* sejak tahun 2015.⁴⁰

Perkembangan *game online* semakin pesat di tahun 2017 dimana banyak mahasiswa baru kala itu yang menjadi *player game online* baik yang baru mengenal *game online* di tahun tersebut ataupun yang sudah bermain *game online* dari tahun-tahun sebelum menjadi mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan mahasiswa yang juga sering mengajak main bareng (mabar) mahasiswa lain baik teman sekelasnya maupun dari berbagai prodi lain di Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora.⁴¹

Dalam segi kuantitas *player* atau pemain *game online* di Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora memang terus berkembang di setiap tahunnya dengan alur perkembangan yang sama yaitu *player-player* yang berasal dari mahasiswa baru yang beberapa juga sudah mengenal dan memainkan *game online* sebelum mereka masuk kampus ditambah kakak tingkat (kating) yang juga sebelumnya tidak mengenal *game online* mulai ikut menjadi *player game online* pada tahun-tahun

⁴⁰ Roby Fadilah Aprianto. Wawancara. (online: 10 Agustus 2020).

⁴¹ Zainul Wafa Hidayatullah. Wawancara. (Jember: 10 Agustus 2020).

berikunya, tidak sedikit dari mahasiswa semester atas yang baru menjadi pemain *game online*.

2. Faktor yang melatar belakangi mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora melakukan kegiatan bermain *Game Online*

a. Faktor Internal

Adalah faktor yang asalnya dari dalam diri seseorang atau individu itu sendiri. Faktor ini biasanya berupa sikap juga sifat yang melekat pada diri seseorang. Terkait faktor internal, umumnya sifat dan sikap yang menimbulkan permasalahan sosial adalah sifat/sikap seperti malas bekerja, tidak mengindahkan peraturan, mudah menyerah dan lain sebagainya.⁴²

1) Kesadaran diri

Kesadaran diri merupakan kemampuan individu untuk mengetahui apa yang dirasakannya dan menggunakannya untuk mengarahkan dalam pengambilan keputusan diri sendiri, memiliki tolak ukur yang realistis atas kemampuan diri dan kepercayaan diri yang kuat. Seperti penyampaian salah satu narasumber yang mana ketika dia bermain *game online* tidak pernah mengajak dan mengajak teman atau orang lain untuk bermain dengannya,

⁴²<http://brainly.co.id/tugas/2520902#:~:text=FAKTOR%20INTERNAL%2C%20adalah%20faktor%20yang,luar%20diri%20seseorang%20atau%20individu.>

sehingga narasumber sadar kalau mengajak orang itu sepertinya mengganggu dan lain sebagainya.⁴³

2) Sebelum Waktunya Menikah

Waktu belum menikah memang siapapun tidak akan memiliki tanggungan yang besar dalam hidupnya, apalagi ini terjadi pada mahasiswa yang mana waktunya hanya digunakan untuk kuliah dan menyelesaikan tugasnya sebagai mahasiswa, ketika narasumber juga merasa dirinya belum menikah dan masih belum memiliki tanggungan lain untuk dikerjakan, sehingga beranggapan dengan bermain *game online* bisa mengisi waktu kosongnya saat di waktu lajang.⁴⁴

3) Mengisi kekosongan Waktu

Kekosongan waktu adalah di mana seseorang sedang tidak memiliki suatu kegiatan sehingga biasanya akan mengalami kebingungan, dalam kekosongan waktu yang dimiliki tanpa adanya kegiatan membuat seseorang akan merasa bosan/ jenuh maka seseorang biasanya cenderung mencari cara untuk mengisi waktu kosongnya tersebut dengan beberapa kegiatan seperti bermain *game online*.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* di sini memaparkan sebagai berikut:

⁴³ Adam. Wawancara. (Online: 12 Agustus 2020).

⁴⁴ Zaki Mahdi. Wawancara. (Online: 07 Agustus 2020).

”dari temen temen amain lebur amain kiyah cuma sempat vakum kok bede setaon tak main setenga taon 2019 an mulai 2019 an sampe sekarang jarang make maen game cuma kalo iseng iseng sengkah lah, ya ikut temen juga mengisi kekosongan, iya itu karena temen temen bermain pengen ikut main juga terus karena iseng karena iseng kadeng mon bektoh longgar dulu saya belum sadar sekarang lah sadar”.⁴⁵

Memiliki waktu kosong memanglah sangat menyenangkan bagi mahasiswa, namun jika tidak dimanfaatkan untuk kegiatan yang bersifat positif maka kerugian atau bisa menyebabkan seseorang akan menjadi malas dan sulit berkembang, untuk siapapun tidak ada batasan pilihan mengisi waktu akan tetapi bila merasa bingung bisa mengisinya dengan yang bisa menyenangkan diri sendiri seperti bermain *game online*, seperti yang dilakukan oleh narasumber dalam penyampaiannya malah lebih memilih melakukan bermain *game online*, karena tidak adanya kegiatan atau agenda yang membangun, sehingga dalam kekosongan waktunya dia mengisi waktu luangnya dengan bermain *game online*.⁴⁶

Kekosongan, berarti tidak ada dan tidak terisi jadi bisa dikatakan ada kekosongan dalam jiwa narasumber sehingga dia tidak tahu bagaimana cara mengisi kekosongannya, dalam mengisi waktu kosongnya dia memilih sarana hiburan seperti *game online*, karena sarana *game online* tersebut bisa mengisi kekosongan

⁴⁵ Khoiril Anam. Wawancara. (Online: 10 Agustus 2020).

⁴⁶ Wasik Ar. Wawancara. (Online: 09 Agustus 2020).

dalam jiwa dan waktu luangnya maka dia senantiasa mengisi waktu kosongnya dengan bermain *game online*. Sehingga *game online* itu dijadikan hobinya pula dimana bila dia merasa ada kekosongan waktu dikala hari-harinya maka dimanfaatkan untuk bermain *game online* sebagai pengisi waktu luangnya.⁴⁷

Kekosongan waktu dalam hidup manusia sering kali diisi dengan sesuatu yang dikira bisa mengisi kekosongannya itu. Sering rasanya, lebih baik berlari dari kenyataan pahit, daripada menatap kekosongan untuk mengerti mengapa begitu bingung untuk mengisi waktu kosong, namun ketika narasumber menemukan sesuatu yang dirasa bisa menghibur dan mengisi kekosongan waktu dengan santai, praktis dan tidak merepotkan maka dia menemukan *game online* sebagai teman di waktu kosongnya, karena *game online* itu mudah di mainkan dimana saja dan kapan saja.⁴⁸

4) Melatih Fokus

Melatih kefokusannya disini siapa saja ingin memiliki yang namanya kefokusannya, tidak terkecuali mahasiswa, namun disini mahasiswa biasanya memiliki berbagai macam cara dan kegiatan yang mereka buat untuk memiliki kefokusannya di bidangnya masing-masing yang mereka inginkan, seperti penyampaian salah satu narasumber yang peneliti wawancarai bahwasannya dia lebih memilih bermain *game online* untuk melatih kefokusannya disana

⁴⁷ Ahmad Tataq Haqqul Yaiqqin. Wawancara. (Online: 11 Agustus 2020).

⁴⁸ Hafidz. Wawancara. (Online: 12 Agustus 2020).

dia bisa melakukan permainan sefokus mungkin untuk bisa menjadi pemain yang baik, melatih fokus dalam bermain *game online* ialah dapat mengasah otak akan ketelitian serta menghasilkan hasil yang lebih memuaskan dan lain sebagainya dalam permainan dunia *game online* menurut penuturan salah satu mahasiswa kita tidak bisa menebak musuh sehingga kita akan secara otomatis mencari strategi untuk mengalahkan musuh kita dalam *game online*.⁴⁹

Banyak sekali aktivitas yang menuntut manusia untuk berkonsentrasi tinggi. Konsentrasi hilang sedikit, maka bisa-bisa apa yang kita lakukan tersebut menjadi berantakan. Tak hanya itu, hilangnya konsentrasi juga berdampak pada timbulnya rasa stress pada diri manusia akibat pekerjaan yang menjadi terlihat sulit. Jika sudah begitu, produktivitas pun menurun. Oleh sebab itu, lakukan tips atau cara melatih konsentrasi seperti apa yang disampaikan oleh salah satu narasumber dalam menggeluti *game online* dia juga harus mempunyai kefokuskan dan kepandaian dalam bermain *game online* agar tidak kalah terus dalam pertandingan *game online*.⁵⁰

5) Ikut Kebiasaan lingkungan

Setiap individu memiliki kecenderungan atau hasrat untuk mencocokkan dirinya ke dalam masyarakat agar ia dapat diterima.

Penerimaan sosial membuat seseorang merasa aman dan tidak

⁴⁹ Muhammad Ja'far sodiq. Wawancara. (Online: 09 Agustus 2020).

⁵⁰ Ali Murtadho. Wawancara. (Online: 12 Agustus 2020).

dianggap berbeda. Kecenderungan ini lah yang disebut sebagai konformitas.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* di sini memaparkan sebagai berikut:

“saya termotifasi main game itu bukan termotifasi ya karena memang kebanyakan temen-temen saya banyak yang main game online jadi saya ikut –ikutan buat main jadi pas awalnya nyobak ternyata enak gamenya juga seru maka saya langsung donload game pubg itu Faktornya ya karena gak ada kesibukan lain di waktu senggang karena memang saya pribadi adalah oaring yang senang di bagian media pas lagi senggang di bagian media itu maka saya ee main itu main game pubg itu”.⁵¹

6) Kebosanan

Memainkan video *game* baik di konsol maupun komputermu dan ponsel yang kamu miliki menjadi tips lainnya yang dijamin ampuh untuk mengusir kebosanan, kamu bisa memainkan banyak video *game* sesuai yang kamu inginkan. Mulai dari genre petualangan, arcade, olahraga, strategi, hingga balapan di konsol *game* seperti playStation, Xbox, Nintendo Switch, dan ponsel anda.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Jadi yang melatar belakanginya atau faktor yang membuat saya mungkin adalah kebosanan mungkin di setiap hari karena saya mahasiswa ya ketika gak ada kuliah ketika gak kerjaan maka di lampiaskan dengan bermain game jadi faktor yang melatar belakanginya adalah kebosanan jadi ketika bosan kami

⁵¹ Abdul Muid. Wawancara. (Online: 07 Agustus 2020).

bermain game itu yang melatar belakangi saya untuk main game yaitu bosan kebosanan karna gak ada kerjaan”.⁵²

7) Menghilangkan Kejenuhan

Sebagai seorang manusia yang terus bergerak. Mungkin dia akan mengalami hal yang sesekali dianggap berulang dan dilakukan terus menerus dalam waktu yang sama. Hal seperti ini menimbulkan rasa jenuh dan juga bosan yang semakin meningkat semakin lama. Karena hal itu juga banyak orang yang berusaha untuk bisa menyegarkan diri dan pikiran dari rasa jenuh. Dengan ini ada salah satu narasumber menyampaikan bahwa berada di titik jenuh paling tinggi dia menginginkan perubahan atau hal lain, mendambakan sesuatu yang baru maka dia menemukan caranya itu dengan bermain *game online* karena untuk menghilangkan rasa jenuh yang dirasakan olehnya.⁵³

8) Coba-coba dan Penasaran

Coba-coba merujuk kepada upaya atau cara untuk mencapai sebuah tujuan berbagai macam cara. Penasaran adalah sesuatu yang belum diketahui oleh seseorang dan ingin mencari tahu. Lebih tepatnya penasaran adalah sesuatu yang ingin dia ketahui. Karena narasumber disini awalnya didalam *game online* hanya sekedar coba-coba dan ingin mencari tahu dengan cara bermain *game online* yang mana dia awalnya pemain *game offline*, karena *game*

⁵² M. Anqi Khotibul Fawaid. Wawancara. (Online: 07 Agustus 2020).

⁵³ Roby Fadilah Aprianto. Wawancara. (Online: 10 Agustus 2020).

online sendiri dianggap memiliki kelebihan maka dia mendapatkan pengalaman baru di dalam dunia permainan *game online* dan dengan seiring berjalannya waktu jadi akhirnya dia pindah dari *game offline* ke yang namanya *game online* tersebut.⁵⁴

9) Menghibur Diri

Bahagia dalam keadaan apapun dan bagaimanapun. Jika tahu caranya, itu mudah sekali ditemukan dalam dirinya sendiri. Memang tidak mungkin setiap saat seseorang bisa senang, gembira, dan bahagia. Ada kalanya seperti apa yang dirasakan seseorang merasa bingung. Tidak penting bagaimana perasaan dia yang penting adalah bagaimana dia bisa mengubah perasaan yang tidak enak menjadi enak.

Seperti yang disampaikan oleh salah satu narasumber hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Apa motifasi atau faktor yang melatar belakangi anda bermain game online sebenarnya motifasi atau faktor membuat saya bermain game online adalah karna sifat manusia yang ingin atas ingin bahagia ingin selalu terhibur jadi karna game online dirasa menghibur untuk diri saya makanya saya bermain game online”.⁵⁵

Banyak sekali emosi yang ada dalam diri manusia, mulai dari rasa senang, sedih, kecewa, marah, galau dan masih banyak lagi tentunya setiap orang memang sudah fitrahnya akan

⁵⁴ Mansur Hadi. Wawancara. (online: 12 Agustus 2020).

⁵⁵ Zainul Wafa Hidayatullah. Wawancara. (Online: 10 Agustus 2020).

merasakan seluruh emosi yang ada. Tidak mungkin seseorang akan berada dalam kondisi senang secara terus menerus, tidak mungkin pula seseorang akan merasa sedih terus menerus. Ketika sedang memang berada di dalam kesedihan dan kerumitan maka dia kencari cara untuk menghibur diri narasumber disini memiliki cara untuk menghibur dirinya sendiri dengan memainkan *game online* dia bisa melupakan masalah dan merasa beban yang dia punya tidak akan terfikirkan.⁵⁶

Menjadi bahagia adalah hak bagi siapa saja. Tidak perlu menunggu perasaan menyenangkan ini didatangkan oleh pihak lain. Narasumber disini bisa menciptakan rasa bahagia untuk dirinya sendiri dengan cara hilangkan energi negatif dari dalam dirinya dengan menjalani bermain *game online* mungkin memang dalam keseharian dia selalu mengalami hal yang kurang menyenangkan mungkin dalam waktu kosongnya dia tidak mempunyai kegiatan maka dia mencari cara untuk bisa menghibur dirinya dan menyenangkan dirinya, *game online* menurut dia adalah yang tepat dijadikan sarana untuk melepaskan penat dikala dia diterpa pusing dan perlu santai dari kesibukan sehari-hari maka dari bermain *game online* itu dia bisa membahagiakan keadaan dirinya sendiri.⁵⁷

⁵⁶ Achmad Hasby Qusyairi. Wawancara. (Online:12 Agustus 2020).

⁵⁷ Ihsan. Wawancara. (Online: 11 Agustus 2020).

b. Faktor Eksternal

Adalah faktor yang asalnya dari luar diri seseorang atau individu. Faktor ini meliputi lingkungan di sekitar termasuk orang-orang terdekat. Adapun faktor eksternal yang menjadi pemicu munculnya permasalahan sosial adalah faktor alam, faktor kependudukan, dan juga faktor sosial.⁵⁸

1) Game yang Menantang

Game online disini memang memiliki banyak jenis dan tipe permainan didalamnya, ada yang bernuansa aksi, strategi, kesenangan maupun yang bersifat santai. Salah satu daya tarik *game online* bagi mahasiswa fuah memainkan *game online* diantaranya karena *game online* tersebut bersifat menyegangkan dan penuh tantangan, sehingga membuat nyali pemain menjadi tertantang untuk memainkannya.⁵⁹

2) Ajakan Teman

Kebanyakan orang pasti ingin memiliki teman. Dia yakin bahwa semua orang di dunia manapun pasti ingin menjalin yang namanya pertemanan. Di dalam pertemanan ada sesuatu yang akan direncanakan atau akan dikerjakan bersama baik itu rencana baik atau rencana buruk yang akan dikerjakan, namun narasumber disini menjalin hubungan dengan temannya hanya dalam di dunia permainan *game online* yang mana dalam *game online* untuk

⁵⁸<http://brainly.co.id/tugas/2520902#:~:text=FAKTOR%20INTERNAL%2C%20adalah%20faktor%20yang,luar%20diri%20seseorang%20atau%20individu.>

⁵⁹ Abdul Wasil Ismail. Wawancara. (Online: 10 Agustus 2020).

zaman sekarang ini harus bermain dengan orang lain maka dari situ dia kadang mengajak atau diajak oleh temannya dalam bermain *game online*.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“motifasi iseng-iseng aja sih zaki zaki setan di BSA 15 jalan caritanya di shere-it sama zaki gak ada latar belakang yang jelas Cuma yang pasti ajakan teman untuk motifasi di area kampus ketika banyak temen yang ngajak karena dengan *game online* bisa ngajak lebih banyak temen ya yang lain tetep jalan tapi *game online* juga salah satunya zaki strip”⁶⁰.

Diajak adalah suatu permintaan yang diajukan oleh seseorang baik dari keluarganya sendiri maupun orang lain yang bukan dari kalangan keluarganya, diajak disini adalah dalam berbagai macam dan berbagai hal yang diinginkan baik diajak dalam kebaikan maupun diajak dalam hal keburukan, namun disini dia diajak dari kalangan keluarganya sendiri yang mana disini dia diajak bermain *game online* bareng oleh keponakannya sendiri, karena dalam bermain *game online* dia bisa merasakan lebih baik dari pada dia memilih keluar rumah dan keluyuran tidak jelas pada malam hari yang tidak bermanfaat dan tidak ada gunanya.⁶¹

Teman adalah orang dekat yang ada di dalam hidup yang mana teman ini mempunyai berbagai macam karakter dan tipe orang yang berbeda-beda, seperti yang disampaikan oleh

⁶⁰ M. Faqih Hizbullah. Wawancara. (Online: 10 Agustus 2020).

⁶¹ Abel. Wawancara. (Online: 12 Agustus 2020).

narasumber teman disini memiliki peran dalam hidup, karena teman biasanya bisa menemani dalam berbagai hal, baik hal buruk maupun hal baik namun disini dia diajak oleh temannya dalam hal permainan *game online* yang terkadang dalam *game online* itu sendiri bisa menjadi buruk bisa juga menjadi baik tergantung seperti apa seseorang menggunakannya.⁶²

3) Lebih seru

Kadang dalam suatu permainan ada yang membosankan dan ada pula yang asik, sehingga kadang seseorang dalam mencari permainan sesuai yang diinginkan bisa saja permainan tradisional ataupun permainan modern seperti saat ini, namun narasumber disini lebih condong dan lebih suka untuk bermain *game online*, karena dalam *game online* sendiri banyak keseruan yang tidak ditemukan di dalam permainan *game offline* sehingga dia menganggap bermain *game online* itu karena seru.⁶³

3. Dampak *Game Online* terhadap mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora

a. Dampak Sosial

Sosial sendiri diartikan oleh Wiryohandoyo adalah sebagai suatu bentuk peradaban manusia akibat adanya perubahan alam, biologis, fisik yang terjadi sepanjang kehidupan manusia. Selain itu perubahan sosial yang terjadi menurut Kingslay Davis merupakan perubahan-

⁶² Muhamad Nadhif Rasesa. Wawancara. (Online: 12 Agustus 2020).

⁶³ Elma Refinda Putri. Wawancara. (Online: 07 Agustus 2020).

perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi masyarakat. Pendapat lain dinyatakan oleh Selo Soemardjan bahwa perubahan sosial sebagai segala perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi system sosialnya termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap-sikap, dan pola-pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat.⁶⁴

1) Dampak Positif

Jika tidak berlebihan dalam memainkan *game online* bisa dikatakan itu wajar dan tidak akan menimbulkan masalah, karena tidak akan mengganggu dan menghambat kegiatan sehari-hari untuk melakukan hal yang memang menjadi kewajibannya seperti contoh jika itu yang memainkan adalah mahasiswa maka jika memiliki kesubukan selain bermain *game online* bisa menggunakan waktunya untuk keperluannya sebagai mahasiswa, namun jika memainkannya terlalu berlebihan maka akan menyebabkan adanya masalah seperti apa yang pernah dialami oleh salah satu player *game online* dibawah ini.

Menurut pemaparan salah satu narasumber menyampaikan tentang dampak positif sebagai berikut:

“Kalo untuk game semacam mobile legend terkait dampak sosialnya tentunya kurang baik sebab kenapa game tersebut susah buat untuk ditinggal dan mungkin minimal paling cepetnya 7 atau 8 menit jadi kurang lebih 7-8 menit itu gak menghiraukan pinggiran terus yang A dampak positif

⁶⁴ Isna Fitria Agustina, Ricka Octaviani. Analisis Dampak Sosial dan Ekonomi Kebijakan Pengembangan Kawasan *Mix Use* di Kecamatan Jabon, dalam *Jurnal JKMP* (Vol. 4, No. 2, September 2016), 155.

dampak positifnya apa ya mungkin hanya sebatas hedonis bersama temen-temen kita dapat bernuansa nyaman senang”.⁶⁵

Adapun beberapa mahasiswa masih merasakan kebingungan apa dampak positif yang dihasilkan dari bermain *game online* karena tidak semua player *game online* disini bisa merasakan dampak positif yang didapatkannya melainkan kebanyakan dampak negative saja.

Menurut pemaparan salah satu narasumber menyampaikan tentang dampak positif sebagai berikut:

”Untuk game dampak sosial untuk positifnya ini mas saya kemungkinan ini belum menemukanlah dampak positifnya kurang tau dampak positifnya ya mungkin tapi menurut saya sendiri dampak positifnya itu mungkin nongkrong bareng sama teman-teman ya ngopi bareng sama teman-teman jadi Cuma sekedar nongkrong bareng atau ketemuan mungkin sosialisasinya agak kurang tapi mungkin gimana yah kalo masalah positifnya saya belum menemukan maaf kalo dampak positifnyamungkin saya masih belum menemukan tentang dampak sosialnya”.⁶⁶

Narasumber disini memberikan penjelasan tentang dampak positif yang bisa dia tangkap dari bermain *game online* yaitu dari sisi komunikasi yang sering dilakukan olehnya ketika melakukan permainan *game online* secara langsung dengan orang yang berada di tempat jauh darinya.

Menurut pemaparan salah satu narasumber menyampaikan tentang dampak positif sebagai berikut:

⁶⁵ M. Faqih Hizbullah. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

⁶⁶ M.Anqi Khotibul Fawaid. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

“Dampak positifnya itu memang bikin game online itu bikin semua orang bisa menjalin komunikasi antara yang disini dengan yang main dengan yang jauh”.⁶⁷

Meskipun beda tempat dan berjauhan namun kita masih tetap bisa bersosial meskipun lewat media game online, karena game online menyediakan fasilitas untuk bisa saling mengobrol dan mengirimkan pesan, seperti apa yang sering dilakukan oleh narasumber ini dengan penjelasannya dibawah berikut.

Menurut pemaparan salah satu narasumber menyampaikan tentang dampak positif sebagai berikut:

“Dampak positif ini kita bisa tetap bersosial meskipun jarak saling berjauhan semisal seperti mabar atau main bareng bersama teman yang keadaannya waktu itu tidak satu atap atau saling berbeda tempat yakni lain ruangan lain ruang yaitu dampak positifnya kita bisa tetap berkomunikasi meskipun dalam game online”.⁶⁸

Dalam dunia *game* ada istilah “harus kompak”, kompak di sini digambarkan sebagai bentuk kerjasama tim saat berada dalam pertandingan, semisal dalam *game Free Fire* (FF), pada saat teman dalam keadaan sekarat atau dalam bahasa gamenya “*knock*”, maka player se tim nya membantu atau “*revive*” dalam bahasa gamenya. Sedangkan tindakan saling menolong teman mabar, yaitu di kala dia tidak mempunyai paket data untuk bermain *game online* maka temannya menolong dengan cara *hotspot* atau berbagi *wifi*, ini yang

⁶⁷ Abdul Muid. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

⁶⁸ Zainul Wafa Hidayatullah. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

dinamakan suka menolong dan saling bekerja sama dalam satu tim atau kelompok.⁶⁹

Game online memang banyak macamnya dan memiliki fasilitas yang cukup menarik, untuk bisa tetap terhubung antara satu dengan yang lainnya, seperti contoh dalam *game* (PUBG) Mobile disana dalam gamenya disediakan fasilitas *chat* dan *voice chat* maka sesama pemain bisa interaksi secara langsung lewat *online* walupun tidak berhadapan secara langsung di dunia nyata.⁷⁰

Aksi sosial disini berbagai macam cara dan tindakan yang bisa dilakukan oleh siapa saja, aksi positif dari *game online* disini bagaimana kita bisa menyajikannya baik itu digunakan sebagai sarana hiburan untuk bisa menghibur orang lain dengan cara bila pemain *game* ini cara bermainnya mahir bila mana permainannya dilihat orang, maka orang lain akan merasa senang bisa melihat permainan yang bagus.⁷¹

Memiliki ikatan dengan orang lain memang itu anjuran dalam hidup, baik ikatan itu melipti kekeluargaan, pertemanan, bahkan suami istri dalam membangun suatu ikatan rumah tangga, ada banyak cara untuk bisa mengeratkan ikatan dengan orang lain salah satu contoh disini bisa mengeratkan tali pertemanan dengan

⁶⁹ Achmad Hasby Qusyairi. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

⁷⁰ Ahmad Tata Haqqul Yaqqin. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

⁷¹ Ali Murtadho. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

menggunakan media *game online* seperti yang disampaikan oleh salah satu narasumber.⁷²

Game online juga bisa membuat seseorang memiliki teman yang lebih banyak karena memang untuk saat ini *game online* kebanyakan harus memiliki tim untuk bisa menjadi player yang baik dan mengurangi tingkat kekalahan dalam permainan, jika memang anda seorang *gamer* sejati anda akan bisa berlatih bersama dengan teman satu tim anda, dalam berlatih disini adalah kekompakan dalam satu tim dan meningkatkan kerja sama yang baik didalam *game* medan pertempuran.⁷³

Untuk sekarang ini bahwasannya dalam dunia permainan sudah berubah dan tidak lagi seperti dahulu, permainan saat ini itu sangat mudah dilakukan berbeda dengan dahulu, jika dahulu untuk bermain harus mengumpulkan atau mencari teman namun untuk saat ini malah lebih gampang bahwasannya untuk permainan di era 4.0 saat ini cukup melalui alat seperti *smartphone* saja untuk memainkan permainan di *smartphone* biasanya pengguna harus memiliki teman bermain sehingga bisa dikatakan untuk permainan *game online* sendiri bisa menambah banyak teman.⁷⁴

Dalam sebuah *game online*, terkadang para pemain diharuskan mempunyai hubungan dengan para player lainnya, dalam hal ini player *game online* memang harus punya kenalan

⁷² Wasik Ar. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

⁷³ Elma Refinda Putri. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

⁷⁴ Muhamad Nadhif Rasesa. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

untuk mencari teman yang banyak. Jika kita bermain hanya sendirian (solo player) dan tidak memiliki teman, maka kesannya akan kurang seru dan tidak menyenangkan karena bisa membuat cepat merasa bosan.⁷⁵

Terkadang jika seseorang hanya bermain sendirian dia tidak akan memiliki referensi untuk melakukan sesuatu, baik itu hal kegiatan sosial yang bermanfaat maupun kegiatan sosial yang hanya untuk kepentingan pribadi contoh kecilnya bila mana seseorang berkumpul dengan orang lain baik itu dari kalangan keluarga atau temannya, kemungkinan akan muncul ide atau referensi untuk melakukan sesuatu baik itu hanya sekedar membuat kegiatan bermain *game online* atau yang lainnya.⁷⁶

Kemungkinan seseorang bisa lebih peka dengan apa yang terjadi di sekitarnya jika sekiranya tidak perlu berbicara maka dia enggan untuk berbicara tentang hal yang seharusnya tidak dibicarakan seperti membicarakan orang lain yang memang tidak sepatasnya dilakukan.⁷⁷

Game online ada kalanya membuat seseorang akrab dengan orang lain oleh karena itu sebagai pemain *game online* harus melakukan hubungan yang baik dengan teman-teman barunya karena dalam *game online* biasanya untuk berkomunikasi itu sangat mudah cukup menggunakan internet biarpun teman kita ada

⁷⁵ Mansur Hadi. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

⁷⁶ Roby Fadilah Aprianto. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

⁷⁷ Zaki Mahdi. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

di tempat yang jauh tetap bisa terhubung dan dalam pergaulan dengan teman yang bermain *game online* itu tidak terlalu bebas.⁷⁸

2) Dampak Negatif

Dari sekian banyak player *game online* mengungkapkan bahwasannya *game online* memang memiliki pengaruh dan dampak yang sangat besar karena dari beberapa player beranggapan akan sulit beradaptasi dengan keadaan di dunia nyata dengan melakukan hal yang ada di dunia maya.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut

“Dampak negative ini bahayanya kenapa sebab kalo *game online* katakanlah *game online* beda dengan *game* yang kita kerja sama secara kolektif kalo contoh *game* permainan-permainan lawas itu kan jelas kerja sama tim beda lagi kalo *game online* apalagi kita solo atau one by one lah katakanlah seperti itu oh ini gak ada apa ya bahasanya untuk melampiaskan kesalahan ini susah kadang bisa merusak ke diri sendiri tempramenlah bahasanya”.⁷⁹

Dampak negative *game online* memang banyak dirasakan oleh para player *game online* namun setiap pemain masih saja tetap memainkannya dengan berbagai alasan mulai dari mengisi waktu kosong, karena tidak memiliki kegiatan yang produktif dan lain sebagainya.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

⁷⁸ Muhammad Ja'far Sodiq. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

⁷⁹ M. Faqih Hizbullah. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

“Kalo dibagian dampak negatifnya tentang sosial ini biasanya hubungan antara teman keluarga ini agak renggang maksudnya renggang di bidang apa di bidang komunikasi mungkin ketika nongkrong bareng itu memegang hape sendiri –sendiri tidak memikirkan yang lain lah pikirannya adalah game kemudian tentang game itu sosialnya juga mungkin akan berkurang keterampilan sosialnya itu berkurang sehingga semakin rasa sulit berhubungan dengan orang lain perilaku jadi kasar agresif karena pengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online gitu mas”.⁸⁰

Perihal komunikasi dengan orang lain yang tidak pernah bermain *game online* dengan orang yang bermain *game online* akan terasa berbeda terkadang tidak nyambung juga arah pembicaraannya karena tidak terbiasa berkomunikasi secara langsung, jika seorang pemain *game online* berkomunikasi dengan teman bermainnya itu cepat mengerti, namun jika dia berbicara dengan orang lain yang tidak tahu dunia game dia mungkin mengalami kesulitan, melainkan komunikasinya hanya di dunia maya lewat permainan *game online* seperti pengakuan oleh salah satu narasumber di bawah ini.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Tapi perihal dampak negatifnya itu game online itu bisa tidak menjadikan komunikasi secara langsung antara orang yang sedang bertemu langsung menjadikan itu seperti sangat jauh seperti itu”.⁸¹

⁸⁰ M.Anqi Khotibul Fawaid. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

⁸¹ Abdul Muid. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

Dampak negative memang banyak mengundang masalah dalam hidup seseorang jika dia terlalu berlebihan dalam menggunakannya, karena terkadang *game online* bisa membuat seseorang akan berubah sedemikian singkat karena terpengaruh oleh *game online* tersebut dan enggan untuk peduli terhadap apa saja jika itu tidak ada hubungannya dengan kepentingannya sendiri dan akan bersikap tidak ingin tahu.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Dampak negatifnya ialah kita tidak menghiraukan atau acuh tak acuh terhadap sekitar”.⁸²

Keasikan bermian *game online* biasanya sering mengabaikan orang lain yang ada disekitarnya terabaikan, enggan diajak atau mengajak berbicara walaupun itu dianggap penting tidak mau mendengarkannya.⁸³

Karena tidak adanya kontrol diri dari pengguna atau pemain *game online* sehingga kadang disini terlalu berlebihan memainkannya maka akan berdampak tidak baik karena terlalu membuat kecanduan dan sosial orang tersebut akan tidak baik.⁸⁴

Bukan berarti bisa menghibur orang lain itu tidak memiliki dampak negative, namun disini harus diperhatikan juga jika dalam menghibur orang terlalu berlebihan ketika misalnya diajak

⁸² Zainul Wafa Hidayatullah. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

⁸³ Achmad Hasby Qusyairi. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

⁸⁴ Ahmad Tata Haqqul Yaqqin. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

berinteraksi untuk kegiatan sosial yang lebih bermanfaat malah tidak mengindahkan dan tidak memperhatikan itu akan menjadi nilai negative yang harus diketahui juga oleh pemain *game online*.⁸⁵

Terkadang ikatan yang sudah terbangun dan terjalin baik akan ada masalah dengan hal yang biasanya masalah tersebut tidak begitu penting, dalam permainan *game online* biasanya memang ada yang harus menang dan ada pula yang harus kalah contoh disini terputusnya tali ikatan pertemanan hanya karena kalah dalam permainan *game online* maka nantinya akan saling menyalahkan satu sama lainnya sehingga membuat hubungan jadi renggang.⁸⁶

Sifat atau ciri-ciri seseorang player *game online* biasanya lebih cenderung memiliki sifat yang kurang peduli, tidak menghiraukan keadaan disekitarnya, mengabaikan orang lain yang mengajak komunikasi, karena biasanya permainan *game online* ini membuat siapa saja yang memainkannya akan cenderung kecanduan yang berlebihan.⁸⁷

Terkadang dalam permainan *game online* itu pula membawa perilaku yang kurang pantas ditiru karena kebanyakan player *game online* biasanya jika saat bermain dan kalah dalam permainan biasanya dia akan terbawa emosi sehingga tidak bisa mengontrol diri secara tidak sadar dia akan melontarkan kata-kata

⁸⁵ Ali Murtadho. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

⁸⁶ Wasik Ar. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

⁸⁷ Elma Refinda Putri. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

kotor yang sepatasnya tidak dikeluarkan oleh pemain baik itu temannya sendiri atau musuh yang dia hadapi akan terkena kata-kata kotor tersebut, dalam istilah bahasa dalam *game online* ini biasanya disebut dengan toxic.⁸⁸

Jika dalam keseharian kehidupan seseorang hanya disisi dengan bermain *game online* tanpa memikirkan untuk melakukan hal lain yang lebih bermanfaat dalam hidupnya maka nantinya akan merasa ada kerugian dalam hidupnya seperti hal ini yang disampaikan oleh narasumber dirinya merasa hubungan sosialnya berkurang karena dalam kesehariannya narasumber menggunakan waktunya sesering mungkin bermain *game online* sehingga perhatian terhadap keadaan sekitar dan lingkungannya tidak begitu peduli.⁸⁹

Terkadang orang yang lebih suka membangun hubungan sosial hanya melalui media sosial kebanyakan dari mereka akan kurang perhatian dan respon yang cepat terhadap yang ada disekitarnya, ketika daerah lingkungannya mengadakan suatu kegiatan mereka yang jarang tergabung secara langsung dengan masarakat di lingkungannya akan merasa canggung dan malu, sehingga bisa dikatakan mereka akan susah berinteraksi secara langsung dengan yang ada disekitarnya.⁹⁰

⁸⁸ Muhamad Nadhif Rasesa. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

⁸⁹ Mansur Hadi. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

⁹⁰ Roby Fadilah Aprianto. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

Jika bermain *game online* memang dimulai dari kebiasaan maka seseorang akan lebih cenderung akan meninggalkan hal-hal yang lebih penting untuk dikerjakan bagi dirinya karena dengan bermain *game online* seseorang akan merasa sudah sibuk dengan kegiatannya sendiri, maka hal tersebut akan mengundang seseorang akan malas berbicara dengan orang lain cenderung lebih tidak menghiraukan dan selalu menunda-nunda kegiatan yang memang menjadi kewajibannya sendiri.⁹¹

Terkadang player *game online* jika berkomunikasi akan terasa berbeda bisa dikatakan akan kurang menyambung karena menyebabkan dirinya terlalu sering berkomunikasi menggunakan bahasa *game online* sehingga orang tersebut jauh dari kehidupan sosial yang sebenarnya dan menimbulkan kurangnya terhadap kesadaran akan rasa sosial di lingkungannya sendiri terutama.⁹²

b. Dampak Ekonomi

Dampak ekonomi dijelaskan oleh Stynes dikelompokkan dalam tiga indikator, (1) *direct effect* meliputi penjualan, kesempatan kerja, pendapatan pajak, dan tingkat pendapatan, (2) *indirect effect*, meliputi perubahan tingkat harga, perubahan mutu dan jumlah barang dan jasa, perubahan dalam penyediaan property dan variasi pajak, serta perubahan sosial dan lingkungan, (3) *induced effect*, yaitu pengeluaran rumah tangga, dan peningkatan pendapatan. Selain itu dampak ekonomi

⁹¹ Zaki Mahdi. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

⁹² Muhammad Ja'far Sodiq. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

juga dijelaskan oleh Cohen terdiri dari, (1) dampak terhadap pendapatan, (2) dampak terhadap aktivitas ekonomi, (3) dampak terhadap pengeluaran. Dari sini lebih diperjelaskan bahwa dampak ekonomi dijelaskan sebagai akibat dari suatu perubahan yang terjadi dilingkungan. Hal lain menurut Sinaga dampak ekonomi dapat dilihat dari sisi positif dan negative sehingga lebih berimbang dalam memberikan penilaian.⁹³

1) Dampak Positif

Penghasilan ekonomi dari *game online* mungkin tidak begitu banyak seperti orang berbisnis pada umumnya yang pemasukan penghasilannya setiap hari, namun untuk player *game online* penghasilannya bisa dikatakan musiman sebagai contoh jika mereka ikut perlombaan dan memenangkannya, membuka jasa jadi joki, menjual akun *gamenya* jika diminati oleh orang lain.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Dampak ekonomi kalo buat saya secara pribadi gak bagus dampak positifnya cuma ada beberapa kali ya itu cuma beberapa kali saja ketika akun diminati orang mungkin itu bisa kita jual lah atau postinglah kemanalah kalo bagus”.⁹⁴

Namun ada juga sebageian player *game online* mengatakan bahwasannya game online tidak memiliki manfaat di bidang

⁹³ Isna Fitria Agustina, Ricka Octaviani. Analisis Dampak Sosial dan Ekonomi Kebijakan Pengembangan Kawasan *Mix Use* di Kecamatan Jabon, dalam *Jurnal JKMP* (Vol. 4, No. 2, September 2016), 155.

⁹⁴ M. Faqih Hizbullah. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

ekonomi dan juga narasumber menyebut *game online* tersebut tidak memiliki dampak positif sama sekali mungkin karena dirinya terlalu banyak mengeluarkan biaya untuk bermain *game online* sehingga membuat uangnya habis untuk *game online* tersebut.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Untuk dampak positif dibidang ekonomi disini menurut saya tidak ada dampak positifnya menurut saya dampak positifnya gak ada”.⁹⁵

Player satu ini memperkuat pendapat dari sebelumnya yang ada diatas bahwasannya *game online* itu tidak menghasilkan, karena kebanyakan player *game online* mengeluarkan uang hanya untuk bermain saja dan tidak ada tujuan lain, namun jika dimanfaatkan untuk menambah penghasilan itu lebih bagus.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Sedangkan dampak positifnya itu ya mungkin gak ada kalo dampak di bagian ekonomi”.⁹⁶

Pendapat lain juga menyapaikan tentang *game online* ini bahwasannya yang beruntung dari *game online* tersebut adalah player-player yang memang benar pro untuk menekuni dan serius dalam bermain *game online*, karena jika yang memainkan adalah

⁹⁵ M.Anqi Khotibul Fawaid. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

⁹⁶ Abdul Muid. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

orang terkenal yang dinaungi oleh squad tim besar seperti dibawah ini yang disampaikan oleh narasumber.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Yang positif ialah adanya *game online* yang bagi player yang memiliki skill atau bakat main *game online* yang mahir seperti yang sudah menang dan bahkan terkenal dalam kanca dunia bahkan internasional seperti RRQ, Evos dan lain-lain itu malah bukan mengurangi perekonomian tapi malah menambah hasil perekonomian mereka”.⁹⁷

Ketika disini narasumber kehabisan kuota paket data dikala ingin bermain *game online*, maka dia akan mencari alternative jalan lain yang bisa untuk tetap terhubung dengan internet dan bermain *game online*, sebagai sasaran yang dituju ialah warung *wifi* dimana warung yang menyediakan fasilitas *wifi* maka warung tersebut akan laris.⁹⁸

Dalam segi ekonomi bisa dipandang baik jika itu dimanfaatkan untuk membuka jasa menjadi seorang joki atau memainkan akun *game online* milik orang lain dari hasilnya nanti akan ada kesepakatan untuk beberapa tingkatan aka nada harga yang disepakati oleh kedua pihak, jadi *game online* disini juga bisa dijadikan sarana untuk mencari rezeki pula.⁹⁹

Sebenarnya dalam bermain *game online* ini tidak memiliki dampak positif di bidang ekonomi, karena disini pemain harus

⁹⁷ Zainul Wafa Hidayatullah. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

⁹⁸ Achmad Hasby Qusyairi. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

⁹⁹ Ahmad Tata Haqqul Yaqqin. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

mengeluarkan banyak uang untuk bisa selalu terhubung dengan jaringan internet, bila kuota paket datanya habis maka pemain harus mengisi ulang sesuai harga yang telah ditentukan oleh operator yang dia pilih, lain hal lagi jika si pemain melakukan top up untuk membeli diamond dan uc jika pemain mempunyai *game online* lebih dari satu.¹⁰⁰

Penghasilan disini mungkin membutuhkan pemain untuk bermain dengan bagus sehingga nantinya hasil pertandingan yang dimainkan itu dianggap bagus dan menyenangkan bisa di upload kedalam internet seperti situs youtube atau facebook disana jika ada pemain *game* yang memiliki permainan yang bagus lalu bisa mendatangkan penonton yang banyak maka nantinya akan bisa menghasilkan pundi-pundi rupiah dari jejaring internet tersebut.¹⁰¹

Terkadang suatu hobi bisa menghasilkan pundi-pundi rupiah jika memang dia menekuni secara baik dan bisa juga dijadikan lapangan pekerjaan, karena *game online* disini bisa menghasilkan jika seseorang memang memiliki jiwa yang tinggi untuk mengikuti perlombaan yang diadakan oleh siapapun baik lomba itu diadakan didalam negeri ataupun di tingkatan internasional dan hadiah yang ditawarkan biasanya cenderung besar.¹⁰²

¹⁰⁰ Ali Murtadho. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

¹⁰¹ Wasik Ar. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

¹⁰² Elma Refinda Putri. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

Saat ini memang terkadang *game online* biasanya bisa menghasilkan pemasukan uang untuk para pengguna, jadi seperti apa cara menggunakan dan memanfaatkannya, seperti contoh kecilnya pemain *game online* bisa mendapatkan pemasukan uang jika dia melakukan penjualan akun *game online* dan mengikuti sebuah tournament baik itu lomba tingkat kabupaten, nasional, bahkan hingga internasional.¹⁰³

Penghasilan atau pemasukan memang ini hal yang penting bagi kehidupan manusia jika tidak memiliki penghasilan dan pemasukan dia akan menjadi orang miskin dan tidak memiliki apa-apa, dengan ini manusia harus mencari hal yang bisa menguntungkan baginya baik itu lewat cara apapun seperti menjadi seorang joki untuk memainkan *game online* memakai akun milik orang yang minta untuk dimainkan oleh orang lain hal ini sifatnya adalah jasa yang menghasilkan uang atau dengan cara membuat akun channel youtube ketika pemain sedang bermain dan melakukan live streaming disana juga bisa menghasilkan uang.¹⁰⁴

Tidak semua orang bisa mendapatkan uang dari bermain *game online* mungkin hanya beberapa orang saja yang bisa mendapatkannya seperti contoh jika orang tersebut memang benar-benar pemain *game* yang cukup professional sehingga bisa

¹⁰³ Muhamad Nadhif Rasesa. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹⁰⁴ Mansur Hadi. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

mengikuti suatu perlombaan atau membuka jasa joki akun *game online* milik orang lain.¹⁰⁵

Dapat dijadikan sebagai mata pencarian ekonomi bagi orang yang memang tahu melakukannya, tapi ini hanya sedikit saja yang bisa melakukan seperti ini tidak semua orang bisa karena dari individu player biasanya hanya sebagian saja.¹⁰⁶

Perbandingan bermain dengan menonton youtube yaitu sisi baiknya bisa menghemat paket data kuota internet, jika paket data dipakai untuk bermain game online lebih sedikit dengan waktu terbatas namun jika paket data digunakan untuk menonton youtube maka lebih cepat menghabiskan kuota paket data.¹⁰⁷

2) Dampak Negatif

Menghabiskan paket data internet untuk keperluan bermain game online rasanya memang sangat merugikan sekali bagi player karena digunakan hanya untuk hal yang kurang bermanfaat, terkadang untuk satu giga bisa dipakai satu bulan namun jika dibuat bermain game online dalam waktu satu hari sudah habis seperti penyampaian salah satu narasumber yang sering mengalami hal tersebut.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

¹⁰⁵ Roby Fadilah Aprianto. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹⁰⁶ Zaki Mahdi. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

¹⁰⁷ Muhammad Ja'far Sodiq. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

“Dampak negatifnya sering kehabisan kuota”.¹⁰⁸

Sering mengalami kerugian dari apa yang dilakukan oleh narasumber ini, karena dirinya sering bermain game online dan mengeluarkan biaya untuk bermainnya sehingga merasa rugi namun terkadang masih tetap saja dilakukan demi kenyamanan dirinya seperti penjelasannya dibawah ini.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Tapi kalo dibidang negatifnya itu banyak keuangan itu kan gak mesti nambah kalo main game iya kalo dia pro player mungkin mengupload di youtube mungkin itu bisa menambah keuangan tapi kalo dia pemain biasa cuma main game saja mungkin uangnya berkurang terutama untuk paketan ataupun untuk nongkrong sambil main gamenya biasanya nongkrongnya di warung kopi perlu beli-beli plus rokoknya itu kan nambah main game selalu ada rokok kalo yang main ngeroko jadi menurut saya di bidang positifnya itu gak ada tapi kalo di bidang negatifnya itu ada banyak”.¹⁰⁹

Dampak negative *game online* ini tidak hanya terjadi pada player yang hidup di daerah kota saja melainkan di desa terpencilpun player *game online* banyak yang terkena dampak dari *game online* tersebut yang terkadang banyak mengeluarkan uang demi *game onlinenya* tersebut.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

¹⁰⁸ M. Faqih Hizbullah. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹⁰⁹ M.Anqi Khotibul Fawaid. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

“Banyak sekarang di daerah terpencil ataupun daerah-daerah khususnya daerah kecamatan bukan di daerah kota banyak anak-anak yang melakukan top up karena ingin istilahnya top up itu mengisi diamond kalo dipergunakan-permainan itu mengisi diamond untuk menjadikan sebuah skin baru untuk ditukarkan dengan skin-skin baru”.¹¹⁰

Kadang seorang player takut dikatakan miskin oleh temannya karena tidak memiliki skin atau semacamnya, sehingga terkadang dia rela mengeluarkan uangnya hanya untuk membeli skin yang ditawarkan oleh perusahaan game online tersebut yang terkadang harganya sendiri lumayan mahal seperti naraasumber dibawah ini menjelaskan.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Dampak negatifnya ialah bagi anak remaja yang tidak memiliki pekerjaan dan bermainnya pun tidak terlalu bagus skillnya itu hanya akan membuat mereka menghabiskan kuota internet menghabiskan uang bahkan apalagi jika mereka terlalu royal ingin membeli skin, atau skin-skin diamond dan semacamnya yang harus mengeluarkan uang lebih”.¹¹¹

Keseringan atau memang hobi yang sudah melekat sehingga bermain *game online* itu bisa menyebabkan boros terhadap ekonomi karena banyak pengeluaran untuk membeli paket data ataupun untuk *top up diamond* dan *uc* untuk dapat memiliki *skin* terbaru dari karakter yang ada didalam *game online* tersebut.¹¹²

¹¹⁰ Abdul Muid. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

¹¹¹ Zainul Wafa Hidayatullah. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

¹¹² Achmad Hasby Qusyairi. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

Memang faktor utama yang menjadi masalah jika bermain *game online* memang harus sudah berani menanggung resiko yang akan diambil, bila seseorang memainkan *game online* maka dia harus mengeluarkan finansialnya untuk keperluan *game onlinenya* baik untuk finansialnya digunakan untuk membeli paket data atau *top up diamond* dan *uc* untuk belanja *skin* baru.¹¹³

Dari pengalaman yang disampaikan oleh pengguna *game online* disini menyatakan bahwasannya *game online* memiliki dampak negative yang lumayan besar, karena setiap penggunaan *game online* itu sendiri menghabiskan lumayan banyak kuota paket data sehingga membutuhkan biaya banyak pula yang harus dikeluarkan oleh pengguna *game online*.¹¹⁴

Pengeluaran disini juga berdampak negative bila mana pemain terkadang selalu *online* dan menghabiskan banyak kuota paket data, karena disini paket data untuk *game online* biasanya untuk tarifnya lumayan mahal mungkin itu dampak negatifnya.¹¹⁵

Penambahan pengeluaran bila mana sebelum mengenal *game online*, pengeluaran biaya hidupnya tidak terlalu banyak dan semenjak mengenal permainan *game online* biaya hidupnya semakin banyak pengeluaran, baik itu untuk pengeluaran pembelian kuota paket data atau pengeluaran *top up diamond* atau *uc* untuk membeli dan mendapatkan *skin* baru, sehingga terkadang

¹¹³ Ahmad Tata Haqqul Yaqqin. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

¹¹⁴ Ali Murtadho. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

¹¹⁵ Wasik Ar. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

seseorang yang harus bekerja untuk mencari penghasilan namun ketika sudah kecanduan *game online* terkadang nantinya pekerjaan akan dijadikan nomor dua oleh player tersebut.¹¹⁶

Terlalu royal untuk suatu kepentingan yang tidak menghasilkan dan tidak bermanfaat itu hanyalah membuang-buang, bisa juga dikatakan orang yang boros terhadap pengeluaran ekonominya karena tidak terkontrol, sehingga nantinya akan mengalami kemiskinan disini biasanya pemain *game online* mengeluarkan uangnya untuk membeli paket data internet untuk bisa tetap bisa bermain *game online* bersama temannya, ada pula yang menggunakan uangnya untuk mengisi *top up diamond* dan *uc* untuk berbelanja *skin-skin* baru yang ada di dalam *game online* tersebut.¹¹⁷

Pengeluaran yang tidak kalah penting disini biasanya pemain *game online* yang terlalu terobsesi terhadap *game* yang dia mainkan biasanya ketika ada tawaran dari perusahaan *game* mengeluarkan *skin* baru dengan harga yang tidak murah bisa kita lihat seperti di dalam *game PUBG Moblie* dimana disana perusahaan tencent menawarkan *skin* bernuansa mesir fir'un yang dibandrol dengan harga 10 juta lebih.¹¹⁸

Kemungkinan karena terlalu berlebihan dalam memainkan *game online* sehingga seseorang terkadang bisa melupakan apa

¹¹⁶ Elma Refinda Putri. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

¹¹⁷ Muhamad Nadhif Rasesa. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹¹⁸ Mansur Hadi. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

tugasnya dan apa yang harus dikerjakan, jika seorang mahasiswa dia akan menghabiskan uang jajannya untuk keperluan bermain *game online*, jika dia seorang pegawai atau semacamnya dia akan lupa sampai tidak bekerja sehingga dia tidak memiliki penghasilan yang tetap.¹¹⁹

Pengeluaran uang yang semestinya digunakan untuk keperluan yang lebih penting terkadang oleh sebagian *player game online* digunakan untuk keperluan menunjang permainan *game onlinenya* sehingga itu terkadang bisa merugikan dirinya sendiri tanpa disadari.¹²⁰

Mahasiswa yang memainkan *game online* terkadang lebih banyak pengeluaran dari segi ekonominya karena jika bermain *game online* rasanya akan kurang tepat jika tidak ditemani dengan minuman seperti kopi, camilan, serta rokok yang biasanya dalam sehari menghabiskan hanya 1 bungkus bisa nambah menjadi 2 bungkus dalam 1 hari 1 malam.¹²¹

c. Dampak Pendidikan

Seseorang dapat memahami pengertian pendidikan dengan benar manakala dia memahami unsur-unsur pendidikan, system pendidikan, landasan pendidikan, dan wujud pendidikan sebagai sebuah system, karena itu, ada beberapa batasan tentang pengertian pendidikan tersebut, sebelumnya, dapat dipahami bahwa pendidikan berkaitan

¹¹⁹ Roby Fadilah Aprianto. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹²⁰ Zaki Mahdi. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

¹²¹ Muhammad Ja'far Sodiq. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

dengan segenap elemen dalam lingkungan kehidupan manusia: kebudayaan, ekonomi, politik, etos kerja, sumber daya, dan sebagainya.¹²²

1) Dampak Positif

Sebagian dari player game online disini beranggapan bahwasannya peran game online di bidang pendidikan ada yang mengatakan tidak memiliki dampak positif melainkan lebih cenderung ke dampak negatifnya yang lebih banyak, mungkin jika dikaitkan dengan pendidikan game online ini memang tidak memerikan pengetahuan ilmu melainkan hanya permainan saja sebagai bentuk hiburan dikala sedang tidak memiliki kegiatan, narasumber disini menjelaskan bahwasannya game online itu sebagai sarana untuk menghilangkan rasa suntuk ketika selesai melakukan kegiatan, baik kegiatan setelah belajar, kegiatan setelah melakukan pekerjaan lain dan sebagainya.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“saya rasa kalo dampak terhadap pendidikan bukan semata-merta semua player game itu jelek tapi tergantung terhadap individu masing-masing, nah baru dampak positif, dampak positif terhadap pendidikan ini bagus ini dampak terhadap pendidikan sebab kenapa kita gak perlu harus mencari keluar bahasanya kesenangan-kesenangan kita gak perlu mencari keluar k etika kita sudah jenuh mungkin terhadap pr kah mungkin kalo untuk anak kecil gak tau kalo untuk anak mahasiswa bisa kita numpuk tugas kita gak

¹²² <https://www.google.com/amp/s/lidahtinta.wordpress.com/2009/05/09/konsep-dan-dampak-pendidikan-bagi-peserta-didik/amp/>

perlu banyak-banyak durasi untuk mencari kesenangan jadi bisa dilarikan ke game”.¹²³

Pendidikan memanglah penting bagi siapa saja tidak terkecuali bagi mahasiswa, mahasiswa sebagai orang yang berpendidikan harus memberika contoh yang baik bagi siapa saja, karena mahasiswa harus membawa perubahan bagi kehidupan masyarakat luas seperti yang disampaikan oleh narasumber di bawah ini bahwasannya player *game online* tersebut mengatakan dirinya selama bermain *game online* tidak pernah merasakan ada hal yang mendidik bahkan dirinya tidak tahu apa yang di dapatkan dari *game online* tersebut.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Di dalam bidang pendidikan mestinya ini dari positif sama negatifnya ini banyak negatifnya kalo dibidang positifnya saya masih belum menemukan tentang game ini di bidang dampak pada pendidikan itu gak ada menurut saya”.¹²⁴

Player game online yang satu ini sepatat dengan pendapat lain yang ada di atas bahwasannya game online di dunia pendidikan tidak memberikan manfaat, malah game online kebanyakan memberikan dampak negative alasan tersebut dilontarkan karena player tersebut pernah mengalami apa yang dilakukannya selama ini seperti penjelasannya dibawah ini.

¹²³ M. Faqih Hizbullah. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹²⁴ M.Anqi Khotibul Fawaid. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Kalo dipendidikan dampak positifnya namanya *game* ya itu gak ada semuanya kalo *game* yaitu hiburan seperti itu”¹²⁵.

Namun disini hanya ada satu narasumber yang beranggapan bahwasannya *game online* itu memiliki sisi positif, namun jika dilihat dari penjelasannya sisi positifnya hanya menuju pada kerja sama dan kekompakan dalam bermain *game online*, melainkan bukan dibidang keilmuan.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Dampak positif ialah kita bisa menemukan ilmu baru atau pengetahuan baru tentang bagaimana membangun kerja sama tim dalam mencapai suatu tujuan dan strategi-strategi apa nantinya yang akan kita lakukan ketika menghadapi lawan yang seperti ini yang sulit yang susah dan semacamnya dan juga jika kita pandai-pandai mengaitkan atau menganalogikan *game* terhadap dunia pendidikan baik itu disekolah maupun perkuliahan itu juga bisa tergantung dari peribadi kita sendiri”¹²⁶.

Dalam mengaitkan pendidikan dengan *game online* itu menurut narasumber tidak ada dampak yang jelas yang bisa diambil kesimpulan sehingga narasumber menganggap *game online* tidak memiliki dampak positif.¹²⁷

Game online disini juga bisa dijadikan sarana untuk belajar bahasa atau kosa kata, karena memang kebanyakan *game online*

¹²⁵ Abdul Muid. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

¹²⁶ Zainul Wafa Hidayatullah. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

¹²⁷ Achmad Hasby Qusyairi. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

sendiri berbahasa inggris sehingga untuk mengerti bahasa tersebut perlu belajar atau menggunakan kamus untuk menerjemahkannya.¹²⁸

Salah satu pengguna *game online* ketika ditanya tentang dampak positif terhadap pendidikan dia menyampaikan bahwasannya permainan *game online* itu tidak ada yang mendidik sama sekali dan membuat orang akan berperilaku kurang baik.¹²⁹

Belajar bagi mahasiswa adalah sesuatu yang wajib karena disana ilmu dan pengetahuan yang dimiliki oleh seorang mahasiswa harus lebih luas dari pada orang yang tidak berpendidikan, namun terkadang jika belajar terus menerus tanpa adanya hiburan akan terasa jenuh dan membosankan disini untuk mencari hiburan ada banyak cara tergantung dari seseorang tersebut bagaimana yang dia inginkan semisal jika melihat dari narasumber ini dalam mencari hiburan untuk sekedar menghilangkan kejenuhan biasanya dia menggunakan media *game online*, *game online* disini juga digunakan untuk sekedar merefresh otak ketika menghadapi kebosanan.¹³⁰

Alasan narasumber disini menyampaikan bahwasannya *game online* itu bisa melatih otaknya untuk bekerja dan juga bisa melatih konsentrasi, karena memang dalam *game online* konsentrasi sangat dibutuhkan dimana seseorang kalau tidak

¹²⁸ Ahmad Tata Haqqul Yaqqin. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

¹²⁹ Ali Murtadho. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

¹³⁰ Wasik Ar. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

konsentrasi dalam main *game online* dia akan mengalami kekalahan dan juga biasanya menyebabkan peringkatnya akan turun.¹³¹

Untuk bisa memiliki konsentrasi dan untuk mengasah ketajaman otak bisa juga menggunakan media seperti *game online*, karena disini *game online* banyak macamnya dari tipe-tipe *game online* yang bisa digunakan untuk mengasah konsentrasi yaitu seperti PUBG Mobile dan Mobile Legend karena di dalam permainan tersebut pemain harus memiliki konsentrasi yang tinggi dan ketajaman dalam menganalisis strategi.¹³²

Nuansa bermain *game online* jika kita menggunakannya hanya sekedar kebutuhan itu akan tidak memiliki dampak negative contoh kecil jika sedang libur sekolah atau bagi mahasiswa tidak ada jam kuliah mereka bisa mengisinya dengan *game online* untuk sekedar hiburan saja dan tidak berlebihan.¹³³

Sifat positif yang bisa diambil dan dijadikan pelajaran dalam *game online* ialah dari segi bahasa yang digunakan, karena dalam permainan *game online* kebanyakan memakai bahasa asing seperti bahasa Inggris mungkin orang yang tidak pernah tahu tentang bahasa Inggris bisa menerjemahkannya menggunakan

¹³¹ Elma Refinda Putri. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

¹³² Muhamad Nadhif Rasesa. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹³³ Mansur Hadi. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

bantuan kamus sehingga dia bisa paham dan juga bisa menambah kosa kata baru.¹³⁴

Mungkin positifnya dari *game online* ini ada namun tidak banyak karena *game online* ini bisa mengganggu kegiatan siapa saja jika tidak bisa membagi waktunya, jika hanya sekedar hiburan dan tidak terlalu berlebihan mungkin itu wajar, namun terlalu berlebihan maka itu akan menyebabkan kerugian bagi dirinya.¹³⁵

Jadi dalam *game online* disini kadang membuat seseorang akan tahu terhadap perkembangan suatu teknologi yang semakin hari terus meningkat dizaman sekarang ini kemajuan teknologi memang sangat berkembang sangat cepat, bahwasannya teknologi untuk saat ini adalah sebagai penunjang bagi kehidupan manusia.¹³⁶

2) Dampak Negatif

Permainan *game online* memang banyak membawa perubahan bagi siapa saja penggunanya tidak terkecuali mahasiswa, perubahan disini menyebabkan player *game online* tidak bisa membagi waktu untuk kegiatan yang lebih penting dengan memainkan *game onlinenya*, sehingga menyebabkan dampak yang merugikan bagi dirinya sendiri dan orang lain seperti penyampaian oleh salah satu narasumber yang ada di bawah ini.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

¹³⁴ Roby Fadilah Aprianto. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹³⁵ Zaki Mahdi. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

¹³⁶ Muhammad Ja'far Sodiq. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

“Dampak negatifnya yakni tergantung pribadi kalo peribadinya masih belum bisa mengatur waktu mungkin ini akan menjadi sangat negative sebab kenapa bermain terlalu larut pas besoknya pasti ngantuk atau apalah dan dia bisa mengganggu waktu untuk pendidikan”.¹³⁷

Banyak sekali hal yang ditimbulkan oleh *game online* baik itu dari segi psikologis hingga fisik kadang akan mengalami perubahan, karena terkadang terlalu berlebihan bermain *game online* sehingga menyebabkan kerusakan kinerja otak kurang bisa berfikir dalam kegiatan yang positif sehingga juga bisa mengganggu konsentrasi dalam belajar, seperti yang dialami oleh salah satu player *game online* yang ada dibawah ini.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Tapi didalam dampak negatifnya itu banyak ganggu waktu belajar itu salah satunya mengganggu kinerja otak itu juga dalam psikologi orang kebanyakan game itu mengganggu kerusakan otak kurang tenang dalam pendidikan dan belajar jadi dibidng positifnya itu gak ada dibidang negatifnya itu banyak”.¹³⁸

Dengan seiring berubahnya cara belajar untuk saat ini sehingga menyebabkan player *game online* tidak semangat mengikuti pelajaran atau belajar sendiri di rumahnya, oleh karena itu player *game online* disini akan semakin memiliki banyak waktu bermain dibandingkan dengan belajarnya, sebab dalam kondisi covid-19 ini system belajar dilakukan secara *online* shingga

¹³⁷ M. Faqih Hizbullah. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹³⁸ M.Anqi Khotibul Fawaid. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

terkadang yang mengajar sedang menjelaskan yang menjadi pesertanya bermain *game online* oleh karena itu dampak ini memang sangat berpengaruh bagi player game online dalam pendidikannya seperti yang dijelaskan oleh player *game online* dibawah ini.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Dampak negatifnya itu anak-anak males sekolah dikarenakan adanya banyak yang main game online sedangkan posisinya sekarang sudah diganti dengan system daring yaitu kuliah online”.¹³⁹

Namun ada yang beranggapan bahwasannya game online lebih berbahaya jika digunakan secara berlebihan, sehingga terkadang menyebabkan penggunanya melupakan apa tugas awal dan kewajibannya, karena terlalu over dalam memainkan game online sehingga dia akan melupakan waktu untuk belajar dan lebih memilih game online hal itu akan menyebabkan fatal dan tidak akan bisa membuat generasi muda akan maju seperti kutipan yang disampaikan oleh salah satu player game online di bawah ini.

Hasil dari wawancara dengan salah satu pemain *game online* disini memaparkan sebagai berikut:

“Dampak negatifnya ialah ketika seorang user atau player game tersebut tidak belajar pendidikan yang lain sama sekali itu bahayanya dia terlalu over bermain game terlalu candu sehingga melupakan pendidikan atau asumsi-asumsi pendidikan yang lain gara-gara game online dia tidak

¹³⁹ Abdul Muid. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

belajar hal yang lain itu yang menjadi dampak negative untuk generasi Indonesia maju”.¹⁴⁰

Karena terlalu atau sering menghabiskan waktunya dengan sibuk bermain *game online* sehingga seorang mahasiswa akan merasa malas dalam belajar atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen.¹⁴¹

Jika seseorang tersebut terlalu berlebihan dalam menggunakan *game onlinenya* tersebut maka dianggap kurang bagus juga karena nantinya akan menyebabkan beberapa hal yang akan muncul seperti malas belajar, tidak menyelesaikan tugasnya, sehingga menyebabkan keteteran.¹⁴²

Pemain *game online* memang lebih banyak meluangkan waktunya hanya untuk bermain *game* saja, tanpa memikirkan dia akan pentingnya belajar dan mengisi pengetahuannya tentang ilmu, disini narasumber merasa rugi karena bermain *game online* karena dirinya kehilangan banyak waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas yang didapatkan di bangku kuliah.¹⁴³

Kehilangan banyak waktu disini para pengguna *game online* senantiasa menghabiskan dan membuang-buang waktunya tidak bermanfaat sehingga kadang memiliki dampak yang kurang baik bagi penggunanya sebab jika kehilangan waktu banyak digunakan untuk bermain *game* nantinya akan menyebabkan

¹⁴⁰ Zainul Wafa Hidayatullah. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

¹⁴¹ Achmad Hasby Qusyairi. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹⁴² Ahmad Tata Haqqul Yaqqin. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

¹⁴³ Ali Murtadho. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

keterlambatan dalam pengetahuan baik itu mengetahui tentang pelajaran, pengembangan dan lain sebagainya.¹⁴⁴

Tawaran yang disuguhkan oleh *game online* terhadap sasarannya sangat tepat karena *game online* disini menawarkan banyak fitur canggih dan fasilitas yang tidak kalah menarik untuk digunakan, sehingga banyak yang tertarik dan memainkannya jika sudah terjun kedalam *game online* seperti contoh untuk didunia mahasiswa disini akan cenderung merasa malas untuk belajar.¹⁴⁵

Kebanyakan dari pemain *game online* biasanya bermain *game online* di malam hari karena bermain di waktu malam hari biasanya mereka menghindari bertemu dengan bocil (bocah kecil) dan juga menghindari jaringan yang terkadang gangguan sehingga ketika sudah masuk kedalam permainan biasanya mengalami *crash* atau *lag* itu bisa menyebabkan terganggu ketika *game* sedang berlangsung.¹⁴⁶

Permainan *game online* disini jika seorang pelajar memainkannya terlalu berlebihan itu berakibat tidak baik karena mengundang rasa malas dan cenderung tidak ingin belajar sehingga nantinya tugas yang seharusnya diselesaikan jadi tidak terselesaikan.¹⁴⁷

¹⁴⁴ Wasik Ar. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

¹⁴⁵ Elma Refinda Putri. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

¹⁴⁶ Muhamad Nadhif Rasesa. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹⁴⁷ Mansur Hadi. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

Terlalu berlebihan dalam sesuatu itu terkadang tidak baik, apa lagi itu yang dilakukan adalah kegiatan yang menurut sebagian orang tua itu kurang bermanfaat sehingga terkadang orang yang memang terlalu terkena racun *game online* dia akan melupakan tugasnya dan kewajibannya contohnya dia akan malas belajar dan cenderung lebih memilih bermain *game onlinenya*, dan bila dia dinasehati terkadang dia akan melawan orang yang menasehatinya.¹⁴⁸

Terlalu menunda sesuatu yang seharusnya cepat terselesaikan akan terabaikan karena terlalu sibuk dengan *game onlinenya*, seseorang jika sudah asik dengan suatu permainan *game online* terkadang sampai lupa waktu untuk tidur atau istirahat karena keasikan bermain dengan teman-temannya dan bisa menyebabkan malas untuk belajar diwaktu sedang masuk kuliah dan cenderung menganggap remeh pelajaran yang dia terima.¹⁴⁹

Bagi mahasiswa memang memilih *game online* sebagai sarana hiburannya memang lebih tepat dan praktis karena *game online* bisa dimainkan dimana saja namun jika terlalu berlebihan akan menyebabkan mahasiswa tersebut akan malas belajar, malas untuk masuk kuliah, dan malas mengerjakan tugas yang dia dapatkan dari dosennya, apalagi untuk mahasiswa semester akhir

¹⁴⁸ Roby Fadilah Aprianto. Wawancara. (Online: 22 Agustus 2020).

¹⁴⁹ Zaki Mahdi. Wawancara. (Online: 24 Agustus 2020).

sendiri biasanya cenderung lebih malas untuk menyelesaikan skripsinya.¹⁵⁰

B. ANALISIS DATA

Penjelasan dari data-data diatas, memberi gambaran mengenai fenomena/faktor yang melatar belakangi seseorang dalam bermain sebuah *game online* yang berhubungan dengan faktor internal maupun eksternal.

1. Faktor internal

Adalah faktor yang asalnya dari dalam diri seseorang atau individu itu sendiri. Faktor ini biasanya berupa sikap juga sifat yang melekat pada diri seseorang. Terkait faktor internal, umumnya sifat dan sikap yang menimbulkan permasalahan sosial adalah sifat/sikap seperti malas bekerja, tidak mengindahkan peraturan, mudah menyerah dan lain sebagainya.

Dari beberapa data yang peneliti dapatkan bahwasannya yang mendorong mahasiswa (FUAH) memainkan *game online* disebabkan oleh beberapa faktor seperti: kesadaran diri, mumpung belum menikah, mengisi kekosongan, melatih fokus, ikut-ikutan, bosan, menghilangkan rasa jenuh, coba-coba atau penasaran, menghibur diri. Inilah alasan yang mendorong beberapa mahasiswa untuk melakukan kegiatan bermain *game online*.

2. Faktor eksternal

Adalah faktor yang asalnya dari luar diri seseorang atau individu.

Faktor ini meliputi lingkungan di sekitar termasuk orang-orang terdekat.

¹⁵⁰ Muhammad Ja'far Sodiq. Wawancara. (Online: 21 Agustus 2020).

Adapun faktor eksternal yang menjadi pemicu munculnya permasalahan sosial adalah faktor alam, faktor kependudukan, dan juga faktor sosial.

Adapun *game online* yang di mainkan oleh mahasiswa adalah *game* yang bergenre survival dan pertandingan arena, dari kedua genre *game* tersebut memang sangat populer untuk di mainkan baik di kalangan hal layak umum maupun di kalangan mahasiswa sendiri data lapangan mengatakan kedua *game* tersebut adalah permainan yang sangat digemari dengan alasan tertentu dari narasumber.

Hasil data yang peneliti dapatkan dari beberapa narasumber fenomena yang terjadi dikalangan mahasiswa (FUAH) bermain *game online* disebabkan oleh beberapa faktor seperti: *game* yang seru dan menantang, diajak oleh teman, lebih seru. Inilah alasan yang membuat mahasiswa bermain *game online*.

Bila dikaitkan dengan teori yang peneliti gunakan di dalam penelitian ini yaitu menggunakan teori tindakan sosial yang menyatakan bahwa karena tindakan sosial. Manusia melakukan sesuatu karena mereka memutuskan untuk melakukan itu untuk mencapai apa yang mereka kehendaki. Setelah memilih sasaran, mereka memperhitungkan keadaan, kemudian memilih tindakan. Hal tersebut sangat sinkron dengan data yang peneliti dapatkan bahwa para mahasiswa FUAH melakukan atau memainkan *game online* karena mereka membuat keputusan atau pilihan yang berdasarkan faktor-faktor internal maupun eksternal, agar bisa memenuhi atau mencapai apa yang mereka inginkan.

Data yang berkaitan dengan tipe-tipe tindakan sosial, teori yang cocok untuk menganalisa pemaparan diatas adalah termasuk tipe tindakan sosial yang berorientasi pada tujuan (rasionalitas instrumental). Tindakan ini adalah tindakan yang ditujukan pada pencapaian tujuan-tujuan yang secara rasional diperhitungkan dan diupayakan sendiri oleh aktor yang bersangkutan (yang saya tahu hanya atau melakukan ini). Dalam fakta yang terjadi pada para *player* di FUAH sangat sesuai dengan teori diatas bahwa tindakan tersebut merupakan tindakan ditujukan pada pencapaian yang sebagian besar didasarkan secara rasional diperhitungkan dan diupayakan sendiri oleh aktor yang bersangkutan. Para mahasiswa yang menjadi pelaku pemain *game online* di FUAH rata-rata mereka bermain *game* tersebut dengan alasan yang cenderung mengedepankan pencapaian dan tujuan seperti mengisi kekosongan, *gamenya* seru dan menantang, ingin mencoba hal baru, bermain karena ingin coba-coba atau penasaran, sebagai sarana komunikasi atau berinteraksi dengan sesama *player* meskipun tidak bertatap muka, merasa tidak ada hobi lain dan ada juga yang beralasan karena mengikuti kebiasaan yang ada di lingkungannya. Tindakan sosial berorientasi tujuan dapat juga dikatakan sebagai tindakan yang didasari pada akal/ rasio sehingga mempertimbangkan antara tujuan dan cara yang dilakukan.

Dari penjelasan analisis data diatas, maka menghasilkan sebuah dampak yang muncul dari tindakan-tindakan yang dilakukan para mahasiswa FUAH dalam memainkan *game online*, dimana terdapat tiga

poin utama dampak yang terjadi seperti dampak dalam hal sosial, ekonomi dan pendidikan. Dampak atau akibat yang ditimbulkan dari tindakan bermain *game online* juga menghasilkan dua sisi yakni dampak positif dan dampak negatif.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun (2016-2019) maka penulis menyimpulkan hasil penelitian bahwa:

1. Dalam sejarah perkembangan *game online* di IAIN Jember, khususnya di Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora dari beberapa angkatan di setiap tahunnya mengalami perkembangan yang terus meningkat, baik dari segi kuantitas pemain atau *player* maupun dari segi kualitas di setiap *game* yang dimainkan *game online* sendiri memiliki beberapa jenis dan genre yang berbeda seperti genre olahraga, petualangan, survival, pertarungan arena, hingga perjudian. Namun dari data yang di dapatkan dari hasil observasi di lapang bahwasannya *game* yang paling populer dan sering di mainkan di kalangan mahasiswa ialah *game* yang bergenre survival dan pertarungan arena, kedua *game* tersebut memang sangat dominan di mainkan karena *game* tersebut sangat memiliki kepopuleran sendiri di kalangan mahasiswa, *game* PUBG Mobile dan Mobile Legends *game* ini dimainkan dikalangan mahasiswa hanya sebagai hiburan dan tidak lebih.
2. Dalam perjalanan perkembangan *game online* di FUAH juga tak lepas dari beberapa fenomena yang melatar belakanginya para mahasiswa yang membuat mereka termotivasi untuk terjun ke dunia *game* dan memainkannya. Dari data yang sudah dipaparkan di pembahasan

mengenai faktor internal dan eksternal, penulis dapat menyimpulkan bahwa tidak semua mahasiswa yang menjadi player dalam sebuah game memiliki sikap antusias dalam memainkannya, ada juga yang hanya sekedar sebagai hiburan dan sekedar coba-coba. Namun tidak sedikit juga yang sangat menjiwai dalam memainkan *game online* tersebut dikarenakan kondisi mereka yang sering dilanda kekosongan alias memiliki waktu luang yang panjang dan tidak memiliki kegiatan lain untuk mengisi waktu luang tersebut.

3. Ketertarikan para mahasiswa Fakultas Ushuluddi, Adab dan Humaniora dalam bermain *game online* juga memiliki beberapa dampak yang juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang melatar belakangnya. Hal tersebut sangatlah wajar dikarenakan tiap alasan yang diambil oleh para mahasiswa yang menjadi *player* sebuah *game online* akan menghasilkan dampak yang beragam baik dampak yang bersifat positif maupun dampak yang cenderung mengarah ke negatif.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk skripsi, maka diakhir penulisan ini penulis ingin memberikan beberapa saran yang mungkin dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan agar lebih baik kedepannya. Saran-saran ini kami tujukan kepada:

1. Mahasiswa/Pelajar

Dalam mengambil sebuah keputusan atau memilih suatu hal harus lebih dipertimbangkan dengan lebih matang. Dalam hal ini adalah

keputusan untuk menjadi seorang *player game online* selagi menjadi mahasiswa maupun pelajar. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan adalah memilah antara kegiatan yang lebih prioritas dengan sesuatu yang bersifat hiburan. Hal lain yang juga penting untuk diperhatikan adalah pembagian waktu, dimana porsi yang dibuat untuk kegiatan produktif seperti belajar dan sebagainya dengan kegiatan yang hanya sebagai hiburan atau pengisi waktu kosong seperti bermain *game online*, agar dalam menjalani keseharian sebagai mahasiswa atau pelajar menjadi terkontrol lebih baik lagi.

2. Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti yang akan membuat makalah, tugas, skripsi, jurnal dan karya tulis ilmiah lainnya, penelitian ini dapat menjadi referensi pendukung serta menjadi dorongan untuk memunculkan ide-ide yang baru. Dalam penelitian ini lebih fokus menjelaskan mengenai fenomena yang melatar belakangi para mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora dalam bermain *game online*, sehingga saran penulis untuk peneliti selanjutnya agar bisa menjelaskan lebih tentang dampak yang ditimbulkan dari faktor yang sudah dibahas dan bisa juga menambahkan beberapa data yang mungkin terdapat fenomena yang baru dan lebih menarik.

3. Pengajar/Dosen

Saran penulis bagi para Pengajar/Dosen adalah agar menambah pengetahuan perkembangan teknologi aplikasi khususnya di bidang *game*

yang berbasis *online*. Sebab dengan pengajar memiliki pemahaman akan hal tersebut dapat mengambil sebuah tindakan yang berbeda dari sebelumnya terhadap anak didiknya atau mahasiswanya yang juga menjadi *player game online*. Sehingga dalam proses belajar mengajar baik didalam maupun di luar kelas menjadi lebih efektif dengan metode yang digunakan pengajar yang lebih bisa menyesuaikan dengan kondisi tiap pribadi mahasiswa/peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdurrahman, Dudung. 1999. *Metode Penelitian Sejarah*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Abdurrahman, Dudung. 2007. *Metodologi Penelitian Sejarah*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jones, Pip Liz Bradbury, dan Shaun Le Boutillier. 2016. *Pengantar Teori-Teori Sosial Dari Teori Fungsionalisme hingga Post-modernisme*, Jakarta, Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2017. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Koentjaraningrat. 1993. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kuntowijoyo. 2003. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya.
- Kuntowijoyo. 2013. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, 2014. *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- M, Joyce Hawkins. 1999. *Kamus dwibahasa Oxford-Erlangga*. Jakarta: Erlangga.
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- S. Bryan, Turner. 2012. *Teori sosial dari klasik sampai postmodern*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Redaksi. 2017. *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press.

Jurnal:

- Andrew, Maurice Suplig. 2017. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar", *Jurnal Jaffray*, Vol. 15, No. 2.
- Edy, Drajat Kurniawan, 2017 . "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konsling Universitas PGRI Yogyakarta", dalam *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 3, No. 1.

- Febriandari, Dona. Dkk. 2016. “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*”, dalam *Jurnal Keperawatan Jiwa*, Vol. 4, No. 1.
- Fitria, Isna Agustina, Ricka Octaviani. 2016. “*Analisis Dampak Sosiasal dan Ekonomi Kebijakan Pengembangan Kawasan Mix Use di Kecamatan Jabon*”, dalam *Jurnal JKMP*, Vol. 4, No. 2.
- Ma'rifatul, Fitri Laili dan Wiryo Nuryono. 2015. “*Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*”, dalam *Jurnal BK*, Vol. 05, No. 01.
- Saputra, Rahmadi. 2016. “*Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau*”, dalam *Jurnal JOM FISIP*, Vol. 3, No. 2.
- Surbakti, Krista. 2017. “*Pengaruh Game Online terhadap Remaja*”, dalam *Jurnal Curere*, Vol. 01. No. 01.
- Ulfa, Mimi. 2017. “*Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Centre Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*”, dalam *Jurnal JOM Fisip*, Vol. 4, No. 1.

Skripsi:

- Egi, Romadhon Dwi Cahyo, 2019. “*Dampak Kecanduan Game Online pada kalangan remaja di kelurahan sidotopo wetan kecamatan kenjeran surabaya*”, dalam *Skripsi*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Jurusan Ilmu Sosial, Program Studi Sosiologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Pratiwi, Eliana. 2017. “*Perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online*”, dalam *Skripsi*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang.
- Raka, M. Santoso. 2014. “*Sejarah dan Nama Game Online Pertama*”, dalam *Skripsi*, Universitas Surya, Program Studi Human Computer Interaction, Fakultas Science, Serpong.
- Ridho, Sepri. 2018. “*Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*”, dalam *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Fakultas Usuluddin dan Studi Agama, Lampung.

Salim, Agung. 2016. *“Pengaruh Game Online terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama Islam”*, dalam *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar.

Sumber Lisan:

Wawancara, Online: Zaki Mahdi. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: BSA, 07, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Abdul Muid. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: SPI, 07, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Roby Fadilah Aprianto. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: IAT, 10, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Zainul Wafa Hidayatullah. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: BSA, 10, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Adam. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: IAT, 12, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Anam. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: IH, 10, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Wasik Ar. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: BSA, 09, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Ahmad Tataq Haqqul Yaiqqin. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: SPI, 11, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Hafidz. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: IAT, 12, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Muhammad Ja'far sodiq. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: SPI, 09, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Ali Murtadho. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: IAT, 12, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: M. Anqi Khotibul Fawaid. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: IH, 07, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Mansur Hadi. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: SPI, 12, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Zainul Wafa Hidayatullah. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: BSA, 10, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Achmad Hasby Qusyairi. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: IH, 12, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Ihsan. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: BSA, 11, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Abdul Wasil Ismail. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: IH, 10, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: M. Faqih Hizbullah. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: BSA, 10, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Abel. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: SPI, 12, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Muhamad Nadhif Rasesa. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: SPI, 12, Agustus, 2020.

Wawancara, Online: Elma Refinda Putri. Mahasiswa IAIN Jember, Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi: IH, 07, Agustus, 2020.

Internet:

<http://brainly.co.id/tugas/2520902#:~:text=FAKTOR%20INTERNAL%2C%20adalah%20faktor%20yang,luar%20diri%20seseorang%20atau%20individu.>

<https://www.google.com/amp/s/lidahtinta.wordpress.com/2009/05/09/konsep-dan-dampak-pendidikan-bagi-peserta-didik/amp/>

KBBI.Kemendikbud.go.id/entri/fenomena

<https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang

https://id.m.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Garena_Free_Fire

<https://m.brilio.net/creator/mengenal-hago-aplikasi-games-yang-dinamakan-oleh-100-juta-pengguna-6e1ba8.html>

https://en.m.wikipedia.org/wiki/Zynga_Poker

Dokumentasi Wawancara Online

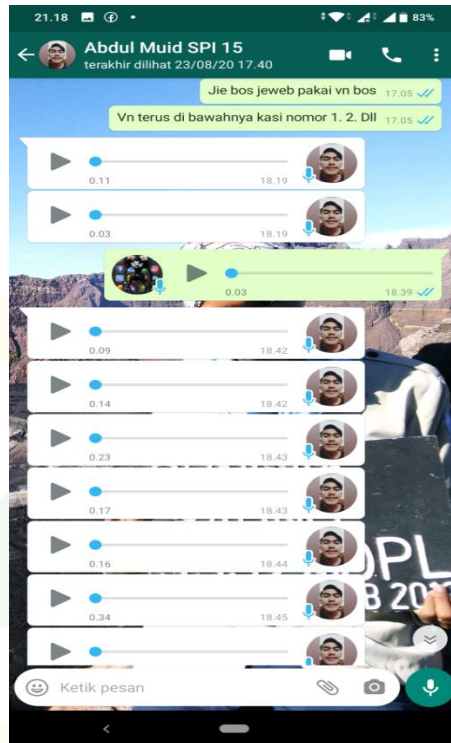


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsapp* bersama Abdul Muid mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi SPI.

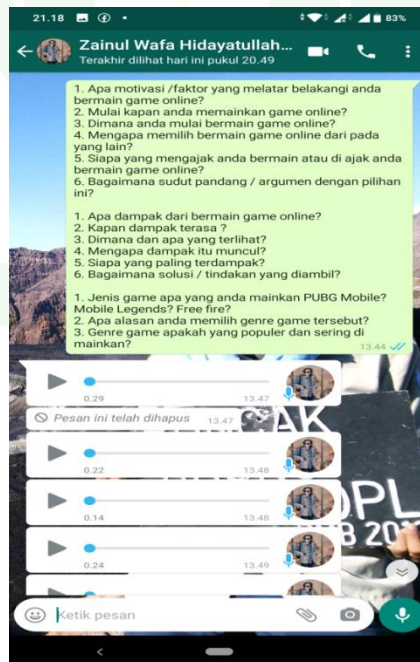


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsapp* bersama Zainul Wafa Hidayatullah mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi BSA.



Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Ali Murtadho mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi IAT.

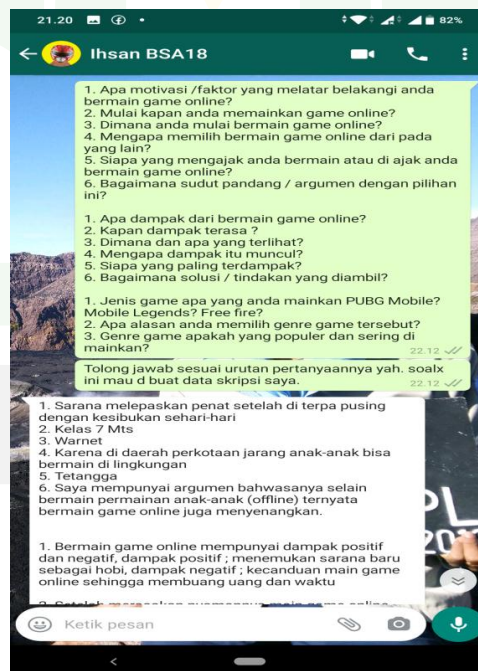


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Ihsan mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi BSA.

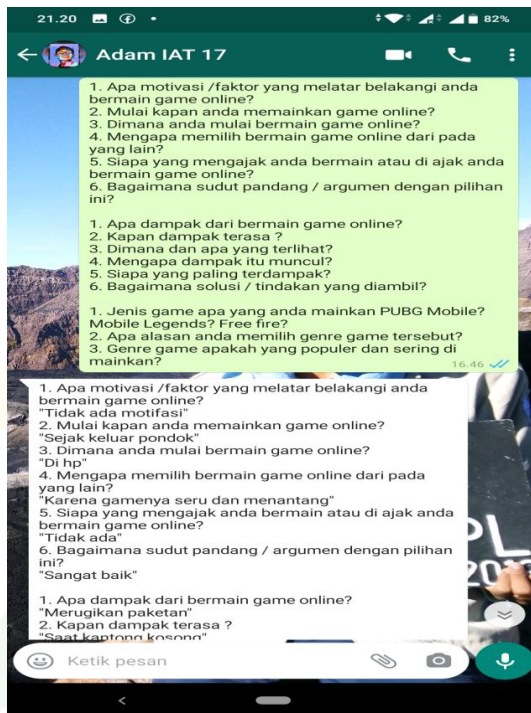


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Adam mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi IAT.

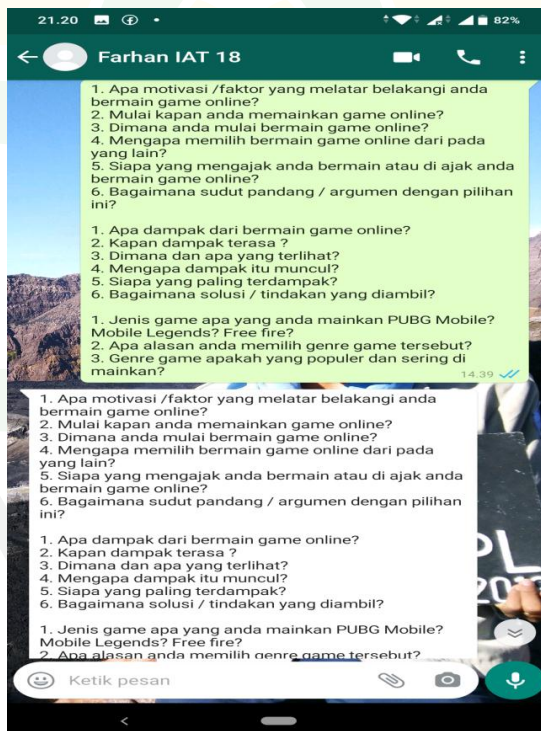


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Farhan mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi IAT.

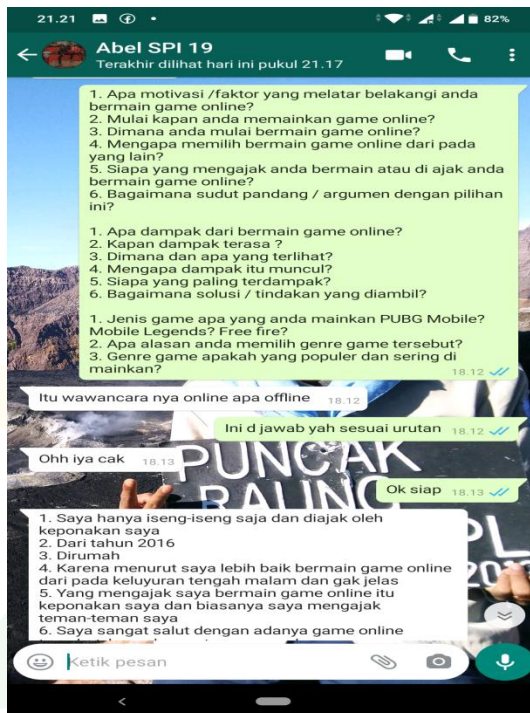


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Abel mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi SPI.

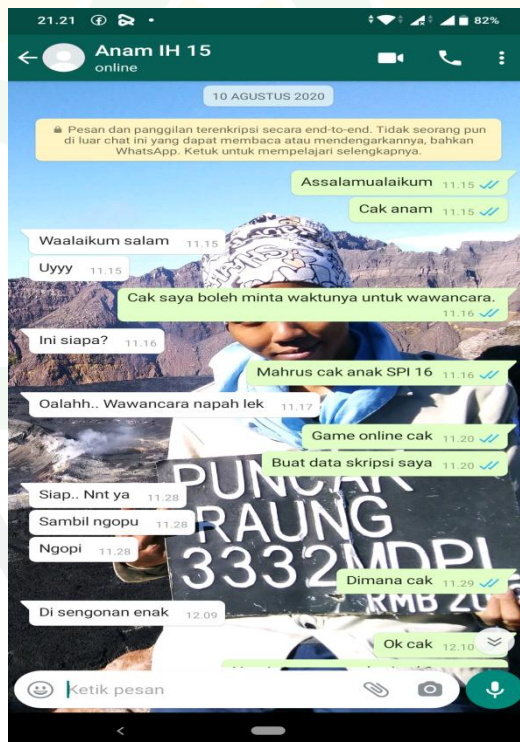


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Khorul Anam mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi IH.

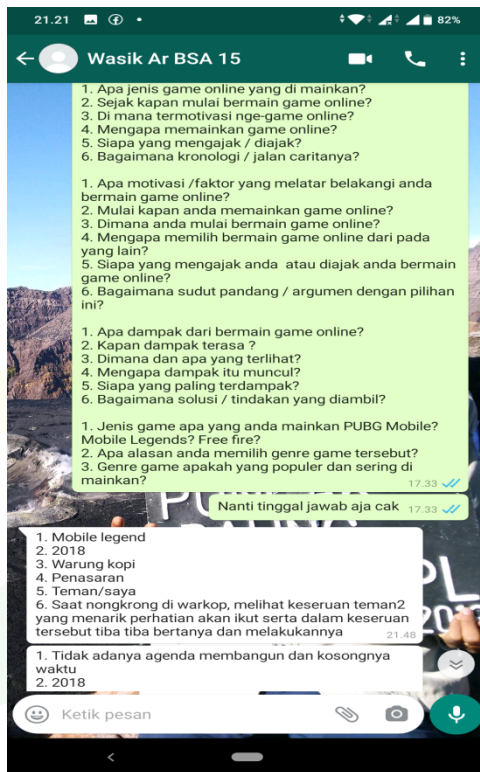


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsapp* bersama Wasik Ar mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi BSA.

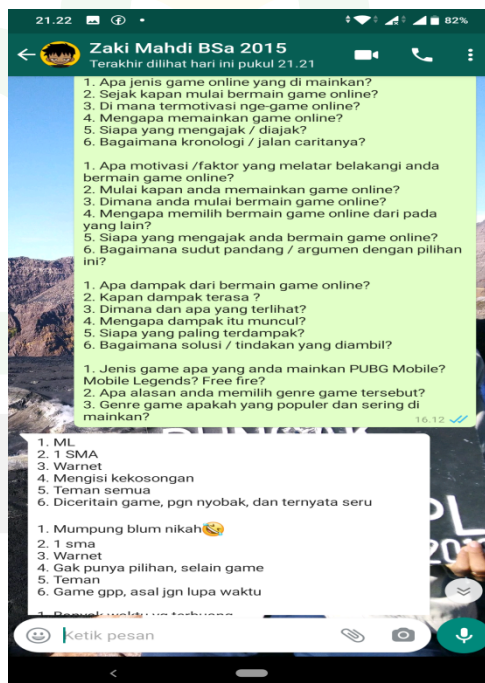


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsapp* bersama Zaki Mahdi mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi BSA.

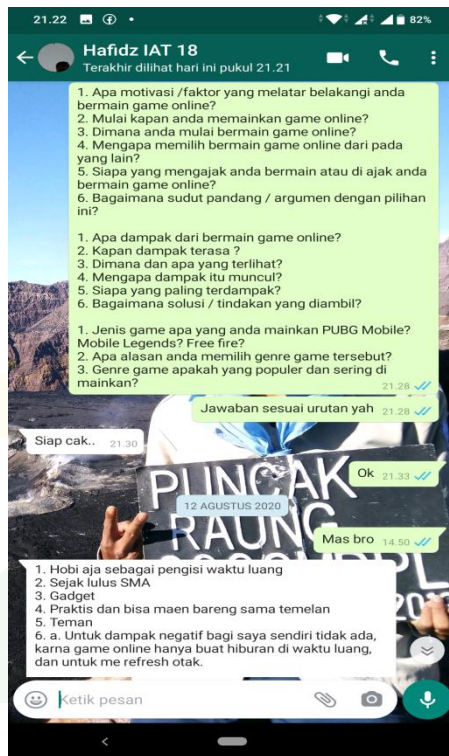


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Hafidz mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi IAT.

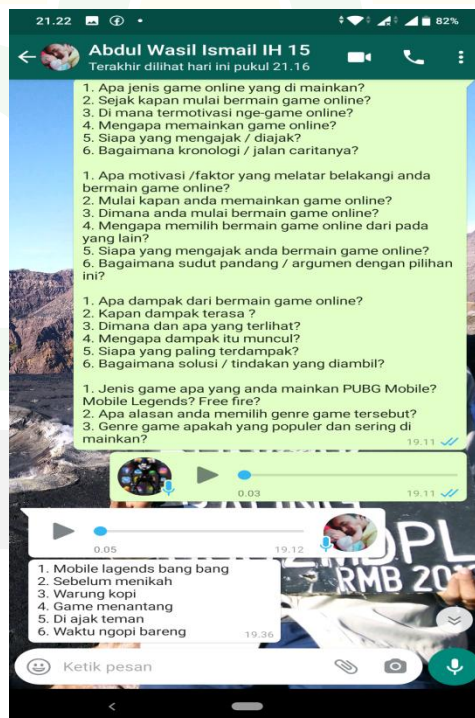


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Abdul Wasil Ismail mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi IH.

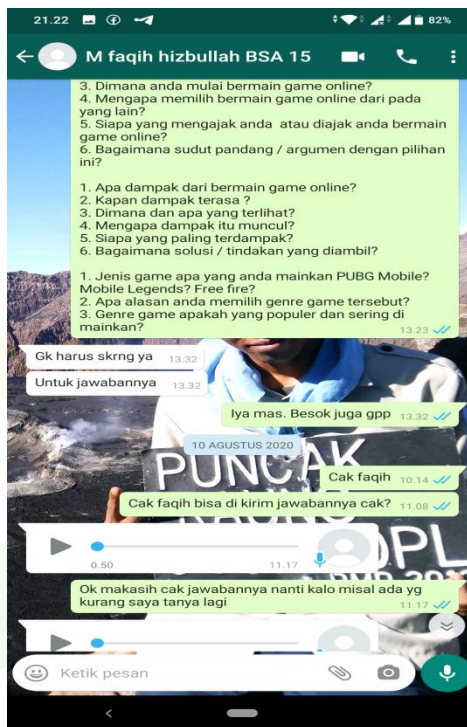


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama M. Faqih Hizbullah mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi BSA.

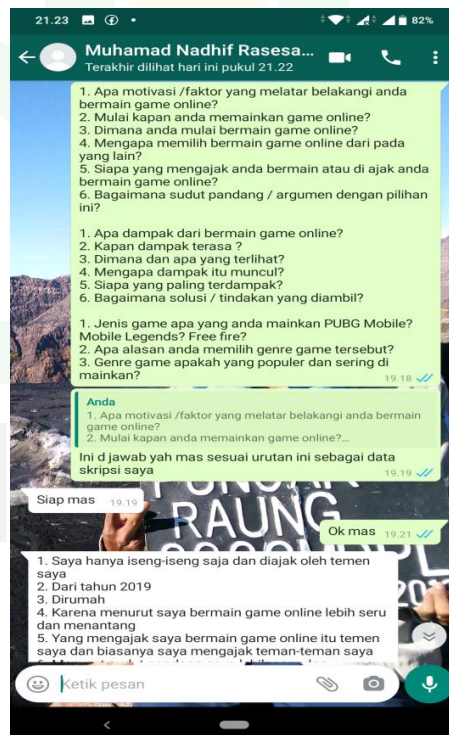


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Muhammad Nadhif Rasasa mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi SPI.

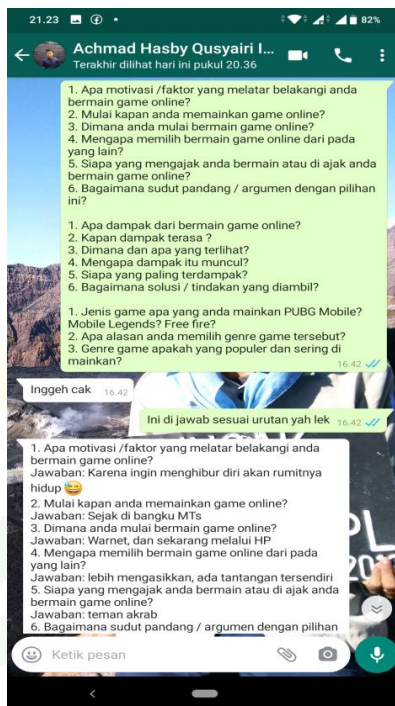


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Achmad Hasby Qusyairi mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi IH.



Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama M. Anqi Khotibul Fawaid mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi IH.



Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Roby Fadilah Aprianto mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi IAT.

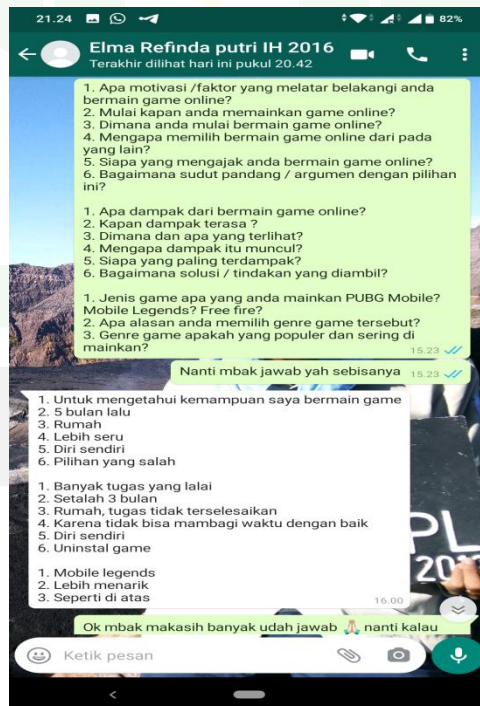


Foto *screenshoot* wawancara *online* via *whatsaap* bersama Elma Refinda Putri mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi IH.

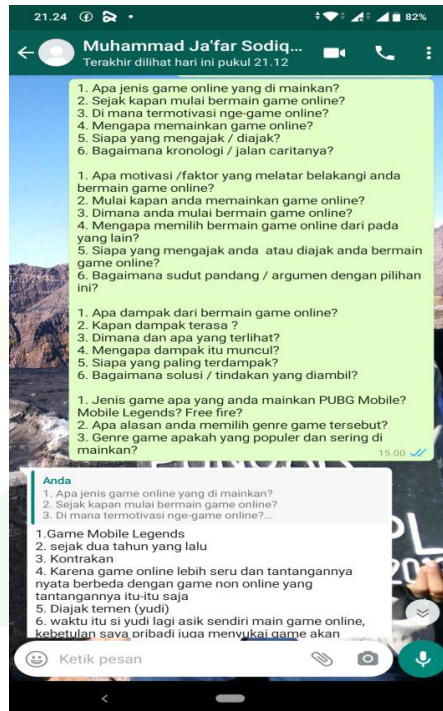


Foto *screenshoot* wawancara *online via whatsapp* bersama Muhammad Ja'far Sodik mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi SPI.

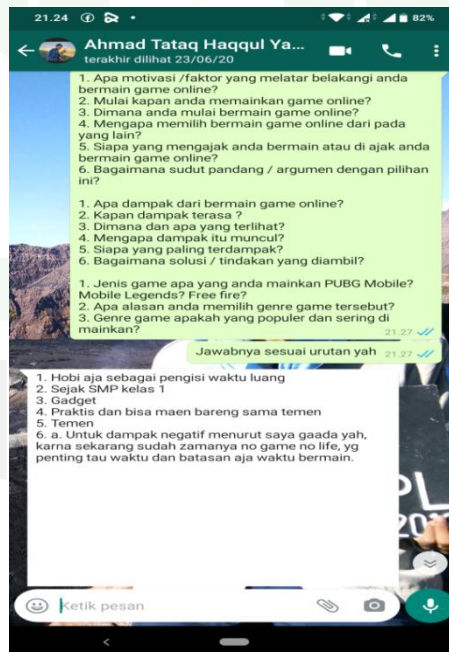


Foto *screenshoot* wawancara *online via whatsapp* bersama Ahmad Tataq Haqqul Yakin mahasiswa IAIN Jember Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora, Prodi SPI.

Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Jum'at 07 Agustus 2020.
2. Jam : 18.19 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Abdul Muid
5. Prodi : Sejarah Peradaban Islam (SPI)

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa jenis game online yang dimainkan?

I : Jenis game yang saya mainkan mulai dulu itu adalah pubg.

P : Sejak kapan bermain game online?

I : saya pribadi kalau main pubg itu mulai 2018 akhir sudah mulai main pubg.

P : Dimana termotifasi nge-game online?

I : saya termotifasi main game itu bukan termotifasi ya karena memang kebanyakan temen-temen saya banyak yang main game online jadi saya ikut – ikutan buat main jadi pas awalnya nyobak ternyata enak gamenya juga seru maka saya langsung donload game pubg itu.

P : Mengapa memainkan game online?

I : karna memang game online itu sangat seru tidak sama dengan game-game yang offline maksudnya kalau game online itu tiap bulan ada misi-misi baru yang harus diselesaikan itu yang membuat menarik,

P : Siapa yang mengajak/diajak?

I : yaa gak di ajak sih karena memang kesepian eee dikacangi terus waktu nongkrong sama temen-temen jadinya ya ikut-ikutan main game akhirnya enak eee akhirnya nyaman dengan game itu game pubg itu ya sampek sekarang tetep main

P : Bagaimana kronologi/jalan ceritanya?

I : inti caritanya yaa dari kumpul-kumpul sama temen-temen tapi akhirnya temen-temen itu eee ngacangin saya sering sibuk dengan main gamenya saya jadi penasaran dengan game pubg itu akhirnya pas di warung tempat kopi eee dalung pada saat itu saya langsung download dan nyobak main pertama kali dan pas itu 2018 akhir

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : Faktornya ya karena gak ada kesibukan lain di waktu senggang karena memang saya pribadi adalah oaring yang senang di bagian media pas lagi senggang di bagian media itu maka saya ee main itu maingame pubg itu

P : Mulai kapan anda memainkan game online?

I : main pubg mulai 2018 akhir

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : pertama kali saya main game online itu di warung kopi namanya kopi dalung

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : game online itu sangat menarik jadi tiap bulannya itu ada update-update terbaru yang sangat menarik untuk di mainkan beda dengan game – game offline yang tiap bulannya tidak ada perbaikan gitu.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : yang mengajak pertama kali adalah karena memang saya itu di kacangin di waktu ngopi sama temen-temen begitu.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : sudut pandang saya mungkin kalok ee tentang game online itu terutamanya pubg itu jangan terlalu lama ya karena memang sekarang game online memang sudah dibatasi jadi untuk permainan game online itu batas maksimal hanya 4 jam jadi lebih dari 4 jam itu tidak boleh main lagi jadi dalam waktu 24 jam akumulasi permainan gamenya itu hanya 4 jam gitu

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : kalok buat saya pribadi memang game online cumak buat mengisi waktu senggang saja gak tau kalok untuk anak anak yang sekarang karena memang di tempat tongkrongan kopi itu sekarang bukan cuman anak remaja yang nongrong anak kecilpun yang masih di usia belasan itu sudah banyak yang main game

P : Kapan dampak terasa?

I : ee sangat terdampak sekali buat anak anak yang sudah bercandu sudah candu dengan game online

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : ya karena memang game online itu sangat membuat penasaran dan yang terlihat di diri kita jika kita nongkrong di warung kopi ee dampak yang terasa buat kita

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : ya memang gak ada namanya yang di tempat kopi itu gak ada rame rame semuanya rame rame gitu dan kebanyakan memang berasa terdampak semua orang bisa terdampak terdampak game online apabila nanti tidak ada batasan buat maen

P : Siapa yang paling terdampak?

I : terlihat di diri kita

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : apabila nanti tidak ada batasan buat maen jadi yang kuliah itu bisa terdampak kalok memang maennya di dalam kelas anak-anak juga nanti terdampak karena ada waktu PR jadi gak ngerjakan dan lain lain seperti itu.

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Dampak positifnya itu memang bikin game online itu bikin semua orang bisa menjalin komunikasi antara yang disini dengan yang main dengan yang jauh

Dampak negative?

Tapi perihal dampak negatifnya itu game online itu bisa tidak menjadikan komunikasi secara langsung antara orang yang sedang bertemu langsung menjadikan itu seperti sangat jauh seperti itu

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Sedangkan dampak positifnya itu ya mungkin gak ada kalo dampak di bagian ekonomi

Dampak negative?

Banyak sekarang di daerah terpencil ataupun daerah-daerah khususnya daerah kecamatan bukan di daerah kota banyak anak-anak yang melakukan top up karena ingin istilahnya top up itu mengisi diamond kalo dipermainan-permainan itu mengisi diamond untuk menjadikan sebuah skin baru untuk ditukarkan dengan skin-skin baru

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Kalo dipendidikan dampak positifnya namanya game ya itu gak ada semuanya kalo game yaitu hiburan seperti itu

Dampak negative?

Dampak negatifnya itu anak-anak males sekolah dikarenakan adanya banyak yang main game online sedangkan posisinya sekarang sudah diganti dengan system daring yaitu kuliah online



Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Jum'at 07 Agustus 2020
2. Jam : 16.25 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Zaki Mahdi
5. Prodi : BSA

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa jenis game online yang dimainkan?

I : ML

P : Sejak kapan bermain game online?

I : 1 SMA

P : Dimana termotifasi nge-game online?

I : warnet

P : Mengapa memainkan game online?

I : mengisi kekosongan

P : Siapa yang mengajak/diajak?

I : teman semua

P : Bagaimana kronologi/jalan ceritanya?

I : diceritain game, png nyobak, dan ternyata seru

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : mumpung belum nikah

P : Mulai kapan anda memainkan game online?

I : 1 SMA

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : warnet

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : gak punya pilihan, selain game

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : teman

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : game gpp, asal jangan lupa waktu

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : banyak waktu yang terbuang

P : Kapan dampak terasa?

I : sebelum tidur

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : gak ada

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : karena tidak terisi dng hal yg lebih positif

P : Siapa yang paling terdampak?

I : player

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : klo ada kesibukan atau pekerjaan yang mendesak pasti kita gabakal sempat main game

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : PW, NS, ML, PUBG, DN

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : ikut yg lgi populer aja

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : moba klo tahun2 ini

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Mungkin jadi lebih peka dgn sekitar, tjarang bicara yg tidak perlu karena kurangnya komunikasi

Dampak negative?

Lebih suka bermain, dari pada berbicara dgn org, malas dgn kewajiban, dan menunda2

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Mungkin bagi sebagian orang dapat dijadikan mata pencaharian, tpi tidak semua

Dampak negative?

Pengeluaran yg tidak perlu jdi semakin banyak

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Tidak terlalu berdampak positif hanya saja ada, tpi dikit lahh

Dampak negative?

Menunda2 tugas, tidur saat belajar sekolah, menganggap remeh belajar

IAIN JEMBER

Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Minggu, 09 Agustus 2020
2. Jam : 16.51 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Muhammad Ja'far Sodiq
5. Prodi : SPI

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa jenis game online yang dimainkan?

I : game mobile legends

P : Sejak kapan bermain game online?

I : sejak dua tahun yang lalu

P : Dimana termotifasi nge-game online?

I : kontrakan

P : Mengapa memainkan game online?

I : karena game online lebih seru dan tantangannya nyata berbeda dengan game non online yang tantangannya itu-itu saja

P : Siapa yang mengajak/diajak?

I : diajak temen (yudi)

P : Bagaimana kronologi/jalan ceritanya?

I : waktu itu si yudi lagi asik sendiri main game online, kebetulan saya pribadi juga menyukai game akan tetapi masih belum mengenal game online. Namun setelah melihat yudi main game online saya juga terasa tertantang untuk terjun ke dalam game online

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : bermain game online dapat mengasah otak akan ketelitian dan lain sebagainya serta dalam game online kita tidak bisa menebak musuh, sehingga kita akan secara otomatis mencari strategi untuk mengalahkan musuh

P : Mulai kapan anda memainkan game online?

I : dua tahun yang lalu

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : di kontrakan yang kemudian berlanjut di café yang berwifi

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : tantangannya lebih besar

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : yudi

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : bermain game online dapat mengasah kinerja otak dengan catatan tidak berlebihan, karena bisa saja merusakkan system kerja otak yang lain

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : dampak positif bermain game online dapat mengasah otak dan banyak kenalan. Sedangkan dampak negatidnya dapat menimbulkan ke malesan karena terlalu asik nge-game online, boros terhadap pengeluaran untuk biaya paket data atau wifi

P : Kapan dampak terasa?

I : saat main game online dan selesai main game online

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : pada diri sendiri akan terjadi perubahan sikap yang awalnya tidak malas akan terjadi perubahan sikap yang luar biasa apabila sudah kecanduan game online

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : karena terlalu sering nge-game online sehingga tidak menghiraukan apa saja yang ada di dekatnya dan terjadilah kemalasan

P : Siapa yang paling terdampak?

I : tentunya pada orang yang main game online yang dampaknya akan merambat ke orang lain

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

Berhenti bermain game online atau setidaknya mengurangi bermain game, ketika ada sesuatu yang ingin di kerjakan segera kerjakan jangan mendahulukan bermain game online

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : mobile legends

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : karena lebih suka terhadap game aksi

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : Game aksi serta petualangan

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Dapat membuat lebih karib dengan teman dan bahkan memiliki teman baru, muda berkomunikasi dengan sesama pemain game online dan pergaulan tidak terlalu bebas.

Dampak negative?

Biasanya ketika berbicara (berkomunikasi) dengan orang yang tidak bermain game online tidak nyambung, menyebabkan jauh dari kehidupan sosial yang semestinya dan menimbulkan kekurangan rasa akan kesadaran sosial.

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Lebih hemat kuota dengan perbandingan nonton youtube, biaya permainan pun tidak terlalu mahal seperti membeli diamond dan lain sebagainya.

Dampak negative?

Lebih banyak pengeluaran karena ketika main game online rasanya ingin ngemil, selain itu kebutuhan meminum kopi semakin parah dan kebutuhan rokok naik dua kali lipat.

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Mengetahui perkembangan teknologi pada zaman sekarang.

Dampak negative?

Malas belajar, malas kuliah dan malas ngerjakan tugas, apalagi setelah semester akhir malas ngerjakan skripsi dan lain sebagainya.

Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Minggu, 09 Agustus 2020
2. Jam : 21.53 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Wasik Ar
5. Prodi : BSA

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa jenis game online yang dimainkan?

I : Mobile legend

P : Sejak kapan bermain game online?

I : 2018

P : Dimana termotifasi nge-game online?

I : warung kopi

P : Mengapa memainkan game online?

I : penasaran

P : Siapa yang mengajak/diajak?

I : teman/saya

P : Bagaimana kronologi/jalan ceritanya?

I : saat nongkrong di warkop, melihat keseruan teman2 yang menarik perhatian akan ikut serta dalam keseruan tersebut tiba tiba bertanya dan melakukannya

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : tidak ada agenda membangun dan kosongnya waktu

P : Mulai kapan anda memainkan game online?

I : 2018

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : karangmulwo

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : jangkauan musuh yang luas

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : teman

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : sangat menarik untuk meringankan otak

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : kehilangan semangat belajar

P : Kapan dampak terasa?

I : semenjak merasa kehilangan

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : cita dan harapan yang hilang

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : terasa berbeda

P : Siapa yang paling terdampak?

I : pribadi

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : meminimlisir akan kebiasaan

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : mobile legend

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : kekompakan dalam tim dan siasat mengalahkan musuh

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : mobile legend

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Mengeratkan ikatan pertemanan

Dampak negative?

Bisa juga saling menyaahkan kalau kalah

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Untuk membuat akun youtube dengan konten yang tidak sulit

Dampak negative?

Paket data

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Cukup sebagai bahan refresing otak

Dampak negative?

Keterlambatan dalam mengetahui sebab kurangnya waktu

IAIN JEMBER

Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Senin, 10 Agustus 2020
2. Jam : 13.05 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Khoirul Anam
5. Prodi : IH

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa jenis game online yang dimainkan?

I : Mobile legends

P : Sejak kapan bermain game online?

I : sejak... dua setengah tahun yang lalu

P : Dimana termotifasi nge-game online?

I : dari temen temen amain lebur amain kiyah

P : Mengapa memainkan game online?

I : ya ikut temen juga mengisi kekosongan

P : Siapa yang mengajak/diajak?

I : esebut kiyah nyamanah iyeh banyak mon temen cah kancah roah temen main temen main temen ngopi temen main lingkungan

P : Bagaimana kronologi/jalan ceritanya?

I : ya karena keinginan mengisi kekosongan

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : iya itu karena temen temen bermain pengen ikut main juga terus karena iseng karena iseng kadang mon bektoh longgar dulu saya belum sadar sekarang lah sadar dulu saya main game online

P : Mulai kapan anda memainkan game online?

I : mulai bermain game online tahun 2017

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : tempat ngopi

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : saya main game online karena dulu apa agi tren game online Mobile Legends, COC jadi ikut main ngikuti trend

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : temen main temen main temen ngopi temen main lingkungan

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : maksuteh sebenarnya ngegame itu sah sah saja onguen game itu apa ya ya untuk mengisi kekosongan kadang kan orang itu anu apah pas orang maen game tidak bisa memenege waktu kadang kan terbawa mengikuti nafsunya seperti sampe lupa terhadap waktu namun jika sekarang gak ada wes kalo positif negative tergantung pribadi sebenarnya ya bisa ngatur waktu apa ndak kalo gak bisa mengatur waktu dia kalah ke game onlinenya ya ya rugi sendiri tolos cuma tergantung dari person sih ya kalo game gak bisa ngatur waktu kalah ke gamenya ya itu yang saya rasa sekarang sedang merasakan itu wes dulu saya kok gitu wes

sekarang mulai mengurangi ya bisa ini saya semua itu tergantung temen atau lingkungan

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : ya dampaknya ya banyak sih hahaha kalo dampak sih ya banyak dulu memang hamper setiap malam maen game waktu terbuang gak terlalu terlalu berlebihan katakanlah kalo kita minum obat over dosis degiyeh terlalu membuang waktu dengan percuma dengan main game kecanduan semacam kecanduan memang efeknya kurang baik sering bergadang sehingga kurang istirahat nah sekarang sadar saya rasakan

P : Kapan dampak terasa?

I : ya dampak itu terasa ketika dia sudah menyadari ketika dia sudah sadar seperti sekarang atau ketika sudah tidak bermain game online lagi dia akan merasakan kenapa dulu saya sampe bergadang sampe pagi dari semalem tidak tidur sampe pagi terus sampe lupa waktu kadang ibadahnya sampe telat telat karena game kita lupa dengan hal hal yang lain kita hanya fokus game tiap malam sebenarnya bukan Cuma game sih banyak media lain seperti youtube kalo kita tidak mengatur waktu tidak bisa mengontrol waktu lama kelamaan ketika sadar dia akan merasakan dampak itu kalo dia belum sadar atau sampe dia tidak merasakan dampaknya dia akan merasakan dampak kalo dia sudah menyadari

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : males

P : Mengapa dampak itu muncul?

I :dampak itu muncul karena karena dia terlalu over dosis terlalu berlebihan dalam memainkan game online kalo dia tidak berlebihan bisa mengatur waktu dampak itu tidak akan terjadi kalo dia tidak bisa mengatur waktu hanya fokus bermain game tiap malem istirahatnya Cuma sebentar dia fokus selalu main game lama kelamaan dampak itu akan terasa kalo dia Cuma main game sebatas keinginan kayak sebentar itu ditutup lagi ndak terus terusan dampak itu mungkin tidak akan terasa dampak itu terasa ketika dia tidak bisa membagi waktu banyak diri sendiri keluarga teman ya banyak dampaknya

P : Siapa yang paling terdampak?

I : banyak diri sendiri keluarga teman ya banyak dampaknya

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : solusi ya repot saya sendiri juga ada temen yang masih sekarang ada namanya Ali Wafa dia tuh sampe sekarang tiap malem mabar maen game online tiap malem sampe pagi saya kan menasehati ya mungkin hanya masuk di kuping telinga kanan keluar dari telinga kiri ya apa itu kembali pada faktor dirisendiri ya sama kalo itu punya rasa tanggung jawab ee bisa membagi waktu untuk tidak terlalu terikat dengan game online pasti dia bisa faktor lingkungan juga yang mempengaruhi saya berhenti bermain game semenjak saya berkeluarga saya sadar saya waktu saya terbuang untuk bermain game lebih baik saya gunakan untuk hal hal lain yang lebih positif semua itu apa ya tergantung tergantung dari diri sendiri sebenarnya dan lingkungan yang akan dia mempengaruhi dia terpengaruh game online karena lingkungan juga lingkungan yang akan menyembuhkannya juga ya tergantung tergantung kalo dia manusia kan cukup bisa bisa di nasehati itu dua dengan dua cara kalo kata anu satu dengan nasehat kalo dengan nasehat dia belum

mampu maka atau dengan caranya lagi dengan ketika dia mengalaminya langsung atau kehilangan orang yang dia sayangi maka dia akan sadar

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : COC, mobile legend

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : lebih seru, lebih asik bagi saya

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : mobile legend pubg free fire

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Dampak negative?

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Dampak negative?

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Dampak negative?



Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Senin, 10 Agustus 2020
2. Jam : 11:17 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : M. Faqih Hizbullah
5. Prodi : BSA

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa jenis game online yang dimainkan?

I : Mobile legends

P : Sejak kapan bermain game online?

I : sejak 2018

P : Dimana termotifasi nge-game online?

I : diajak oleh teman

P : Mengapa memainkan game online?

I : iseng-iseng

P : Siapa yang mengajak/diajak?

I : teman satu kelas Zaki

P : Bagaimana kronologi/jalan ceritanya?

I : jalan caritanya di shere-it sama zaki

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : gak ada latar belakang yang jelas Cuma yang pasti ajakan teman

P : Mulai kapan anda memainkan game online?

I : 2018

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : di area kampus

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : banyak temen yang ngajak

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : teman satu kelas namanya Zaki

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

P : Apa dampak dari bermain game online?

P : Kapan dampak terasa?

P : Dimana dan apa yang terlihat?

P : Mengapa dampak itu muncul?

P : Siapa yang paling terdampak?

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Kalo untuk game semacam mobile legend terkait dampak sosialnya tentunya kurang baik sebab kenapa game tersebut susah buat untuk ditinggal dan mungkin minimal paling cepetnya 7 atau 8 menit jadi kurang lebih 7-8 menit itu gak menghiraukan pinggiran terus yang A dampak positif dampak positifnya apa ya mungkin hanya sebatas hedonis bersama temen-temen kita dapat bernuansa nyaman senang

Dampak negative?

Dampak negative ini bahayanya kenapa sebab kalo game online katakanlah game online beda dengan game yang kita kerja sama secara kolektif kalo contoh game permainan-permainan lawas itu kan jelas kerja sama tim beda lagi kalo game online apalagi kita solo atau one by one lah katakanlah seperti itu oh ini gak ada apa ya bahasanya untuk melampiaskan kesalahan ini susah kadang bisa merusak ke diri sendiri tempramenlah bahasanya

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Dampak ekonomi kalo buat saya secara pribadi gak bagus dampak positifnya cuma ada beberapa kali ya itu cuma beberapa kali saja ketika akun diminati orang mungkin itu bisa kita jual lah atau postinglah kemanalah kalo bagus

Dampak negative?

Dampak negatifnya sering kehabisan kuota

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

saya rasa kalo dampak terhadap pendidikan bukan semata-merta semua player game itu jelek tapi tergantung terhadap individu masing-masing, nah baru dampak positif, dampak positif terhadap pendidikan ini bagus ini dampak terhadap pendidikan sebab kenapa kita gak perlu harus mencari keluar bahasanya kesenangan-kesenangan kita gak perlu mencari keluar k etika kita sudah jenuh mungkin terhadap pr kah mungkin kalo untuk anak kecil gak tau kalo untuk anak mahasiswa bisa kita numpuk tugas kita gak perlu banyak-banyak durasi untuk mencari kesenangan jadi bisa dilarikan ke game

Dampak negative?

Dampak negatifnya yakni tergantung pribadi kalo peribadinya masih belum bisa mengatur waktu mungkin ini akan menjadi sangat negative sebab kenapa bermain terlalu larut pas besoknya pasti ngantuk atau apalah dan dia bisa mengganggu waktu untuk pendidikan

IAIN JEMBER

Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Senin, 10 Agustus 2020
2. Jam : 19:36 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Abdul Wasil Ismail
5. Prodi : IH

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa jenis game online yang dimainkan?

I : Mobile legends

P : Sejak kapan bermain game online?

I : sejak 2015

P : Dimana termotifasi nge-game online?

I : ditempat warung kopi

P : Mengapa memainkan game online?

I : permainannya menantang

P : Siapa yang mengajak/diajak?

I : diajak oleh temannya sesama satu fakultas

P : Bagaimana kronologi/jalan ceritanya?

I : diajak oleh teman waktu ngopi bareng

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

P : Mulai kapan anda memainkan game online?

I : 2015

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : di area kampus

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : banyak temen yang ngajak

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : teman satu kelas namanya Zaki

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

P : Apa dampak dari bermain game online?

P : Kapan dampak terasa?

P : Dimana dan apa yang terlihat?

P : Mengapa dampak itu muncul?

P : Siapa yang paling terdampak?

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Dampak negative?

Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Jum'at, 07 Agustus 2020
2. Jam : 16:00 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Elma Refinda Putri
5. Prodi : IH

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : untuk mengetahui kemampuan saya bermain game online

P : Mulai kapan anda memainkan game online?

I : 5 bulan lalu

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : rumah

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : lebih seru

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : diri sendiri

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : pilihan yang salah

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : banyak tugas yang lalai

P : Kapan dampak terasa?

I : setelah 3 bulan

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : rumah, tugas tidak terselesaikan

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : karena tidak bisa membagi waktu dengan baik

P : Siapa yang paling terdampak?

I : diri sendiri

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : uninstall game

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : mobile legends

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : lebih menarik

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : seperti diatas

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Mereka akan terlatih untuk bekerjasama, bisa menambah teman juga

Dampak negative?

Orang akan cenderung bersikap apatis jika sudah kecanduan game online, mereka akan mengabaikan apa yang ada disekitarnya

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Akan menghasilkan jika bisa memanfaatkan peluang, menciptakan lapangan pekerjaan

Dampak negative?

Menambah pengeluaran karena game online butuh kuota, pekerjaan dinomor duakan

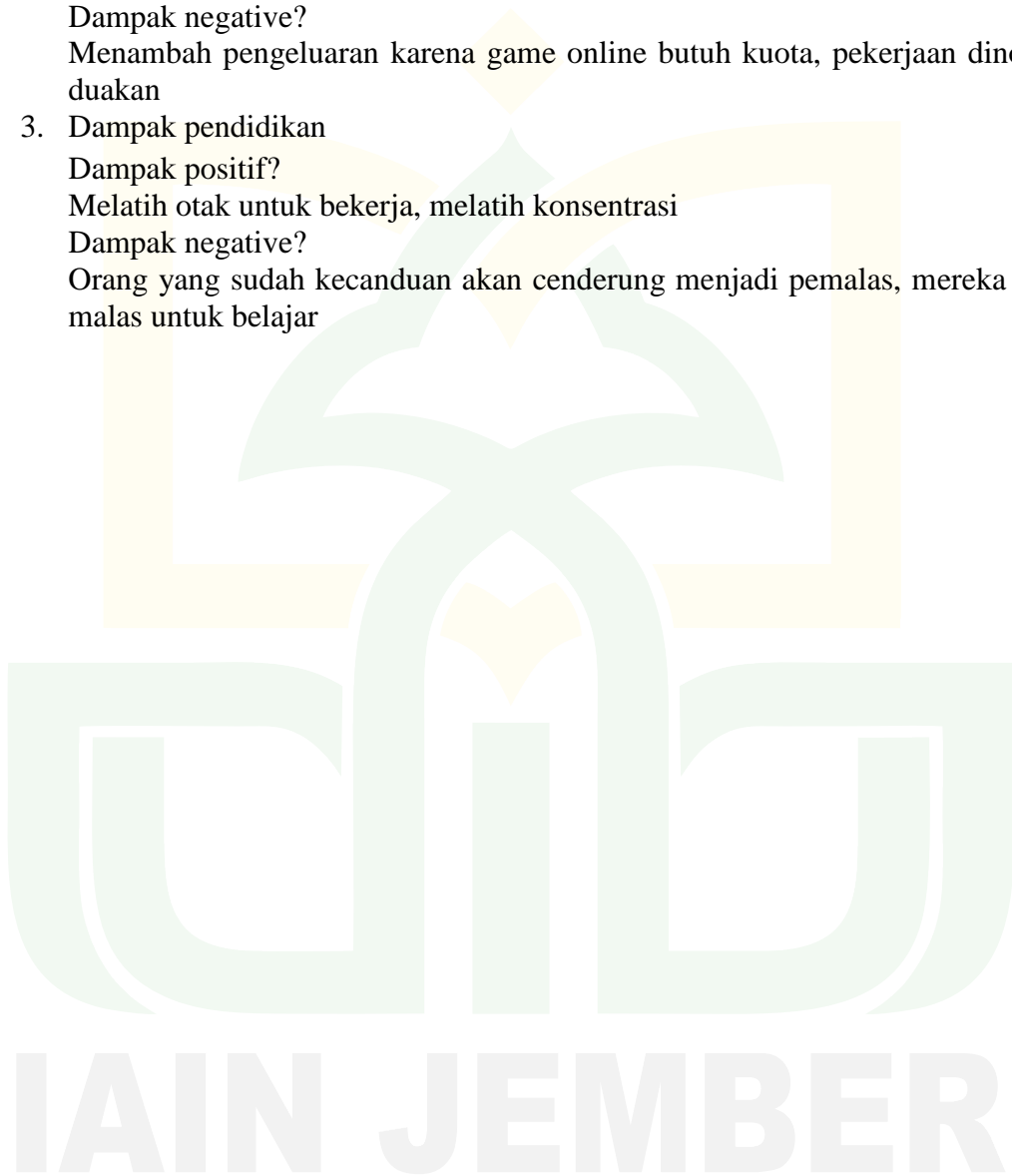
3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Melatih otak untuk bekerja, melatih konsentrasi

Dampak negative?

Orang yang sudah kecanduan akan cenderung menjadi pemalas, mereka akan malas untuk belajar



Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Jum'at, 07 Agustus 2020
2. Jam : 15:47 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : M. Anqi Khotibul Fawaid
5. Prodi : IH

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : Jadi yang melatar belakangi atau faktor yang membuat saya mungkin adalah kebosanan mungkin di setiap hari karena saya mahasiswa ya ketika gak ada kuliah ketika gak kerjaan maka di lampiaskan dengan bermain game jadi faktor yang melatar belakangi adalah kebosanan jadi ketika bosan kami bermain game itu yang melatar belakangi saya untuk main game yaitu bosan kebosanan karna gak ada kerjaan.

P : Mulai kapan anda memainkan game online?

I : untuk pertanyaan nomor dua mulai kapankah saya bermain game online saya bermain game ketika saya itu masuk kuliah sebelum-sebelumnya kayaknya tidak pernah main game dan ketika saya main game itu ketika saya masuk kuliah itu baru pertama kali mengenal game dan itu ditunjukkan oleh temen-temen.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : juga untuk tempat pertama kali saya bermain game yaitu ketika saya di warung kopi mestinya yaitu di jubung lah di jubung warung kopi disitulah pertama saya bermain game disitu juga pertama kali saya mendownload nya

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : mengapa saya memilih main game kok gak yang lain karna sebenarnya saya ini kekurangan hobi tidak punya hobi tertentu dan mungkin punya hobi tapi dilaksanakan itu sulit kalo di kota jadi saya milih bermain game yang adalah untuk menghapus kebosanan untuk menghapus keboringan itu.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : untuk yang mengajak main game itu tentu saja temen-temen teman –teman satu kelas temen satu kontraan yang mengajak main game sama –sama istilahnya kan kalo main sama sama mabar biar enak bisa rame main bareng bareng sambil ngopi untuk menambah keakrapan seperti itu.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : kalo menurut saya dampak dari bermain game online yang pertama ya mas yang pertama kesehatan mata terkadang kita bermain game online sambil tidur tiduran mungkin layar hp diperterang itu membuat mata sakit saya juga pernah merasakan ketika kelamaan main game mata saya itu jadi sakit mata menjadi sakit mungkin suka main game mata terkunang kunang biasanya itu gejalanya itu apa mata memerah kemudian keluar air kadang bisa membuat kepala pusing karena kelelahan juga gitu kan kelamaan bermain game itu.

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : kalo dampak itu kapan dapak terasanya itu eee yang saya alami sendiri ya mas yang saya alami sendiri ketika saya main game itu sudah berlebihan atau sudah lama sudah lama berlebihan dampak dampaknya itu pun keluar seperti mata yang sakit memerah pusing kelelahan karena bermain game itu akan muncul dampak dampaknya kalo bermain game itu kalo pada diri saya entah kalo orang lain saya gak tau mas.

P : Kapan dampak terasa?

I : kalo dimana dan apa yang terlihat pastinya di mata ya dampaknya di mata dampaknya dan yang terlihat mungkin e mata memerah jika lelah bisa jadi nanti bisa kerusakan mata yaitu bisa jadi seperti ee mungkin rabun jauh mungkin rabun dekat itu bisa jadi memungkinkan bisa terjadi.

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : ya dampaknya di mata dampaknya dan yang terlihat mungkin e mata memerah jika lelah

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : mengapa dampak itu muncul ya karna tadi kelamaan bermain game dampak itu muncul karna kelamaan bermain game itu kalo saya kelamaan main game tidak dibatasi mungkin dia bermain mungkin bermain game itu sampe seharian penuh lah itu yang membuat mata sakit gitu mas

P : Siapa yang paling terdampak?

I : yang paling terdampak itu ya pasti diri kita sendiri mengalami kelelahan mata sakit kemudian kalo bisa tambah parah bisa menyebabkan rabun jauh atau rabun dekat itu dampaknya akan berisiko pada diri sendiri yang terdampak kalo orang lain mah dampak ke mata gak tapi kalo dampak lain mungkin ada

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : kalo solusinya menurut saya kurangi bermain game mungkin bermain game yang secukupnya saja tidak perlu ee sampe ber jam jam lah mungkin satu atau dua jam lah satu jam atau setengah jam itu buat main game udah lebih dari cukup kemudian selesai itu mungkin bisa dialihkan ke yang lain.

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : Mobile Legends, free fire, PUBG Mobile. Pertama kali main itu mobile legends baru free fire dan pubg mobile.

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : karena teman-teman itu banyak memainkan mobile legends juga menarik sih asik.

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : yang pastinya paling tinggi untuk saat ini itu rpg yang pasti paling atas untuk sekarang itu free fire.

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Untuk game dampak sosial untuk positifnya ini mas saya kemungkinan ini belum menemukanlah dampak positifnya kurang tau dampak positifnya ya mungkin tapi menurut saya sendiri dampak positifnya itu mungkin nongkrong bareng sama teman-teman ya ngopi bareng sama teman-teman jadi Cuma sekedar nongkrong bareng atau ketemuan mungkin sosialisasinya agak kurang

tapi mungkin gimana yah kalo masalah positifnya saya belum menemukan maaf kalo dampak positifnya mungkin saya masih belum menemukan tentang dampak sosialnya.

Dampak negative?

Kalo dibagian dampak negatifnya tentang sosial ini biasanya hubungan antara teman keluarga ini agak renggang maksudnya renggang di bidang apa di bidang komunikasi mungkin ketika nongkrong bareng itu memegang hape sendiri-sendiri tidak memikirkan yang lain lah pikirannya adalah game kemudian tentang game itu sosialnya juga mungkin akan berkurang keterampilan sosialnya itu berkurang sehingga semakin rasa sulit berhubungan dengan orang lain perilaku jadi kasar agresif karena pengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online gitu mas Kalo dibagian dampak negatifnya tentang sosial ini biasanya hubungan antara teman keluarga ini agak renggang maksudnya renggang di bidang apa di bidang komunikasi mungkin ketika nongkrong bareng itu memegang hape sendiri –sendiri tidak memikirkan yang lain lah pikirannya adalah game kemudian tentang game itu sosialnya juga mungkin akan berkurang keterampilan sosialnya itu berkurang sehingga semakin rasa sulit berhubungan dengan orang lain perilaku jadi kasar agresif karena pengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online gitu mas.

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Untuk dampak positif dibidang ekonomi disini menurut saya tidak ada dampak positifnya menurut saya dampak positifnya gak ada.

Dampak negative?

Tapi kalo dibidang negatifnya itu banyak keuangan itu kan gak mesti nambah kalo main game iya kalo dia pro player mungkin mengupload di youtube mungkin itu bisa menambah keuangan tapi kalo dia pemain biasa cuma main game saja mungkin uangnya berkurang terutama untuk paketan ataupun untuk nongkrong sambil main gamenya biasanya nongkrongnya di warung kopi perlu beli-beli plus rokoknya itu kan nambah main game selalu ada rokok kalo yang main ngeroko jadi menurut saya di bidang positifnya itu gak ada tapi kalo di bidang negatifnya itu ada banyak.

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Di dalam bidang pendidikan mestinya ini dari positif sama negatifnya ini banyak negatifnya kalo dibidang positifnya saya masih belum menemukan tentang game ini di bidang dampak pada pendidikan itu gak ada menurut saya.

Dampak negative?

Tapi didalam dampak negatifnya itu banyak ganggu waktu belajar itu salah satunya mengganggu kinerja otak itu juga dalam psikologi orang kebanyakan game itu mengganggu kerusakan otak kurang tenang dalam pendidikan dan belajar jadi dibidang positifnya itu gak ada dibidang negatifnya itu banyak.

Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Senin, 10 Agustus 2020
2. Jam : 09:18 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Roby Fadilah Aprianto
5. Prodi : IAT

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : untuk sarana hiburan dan menghilangkan rasa jenuh.

P: Mulai kapan anda memainkan game online?

I : awal mempunyai hp android sekitar tahun 2015.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : ketika di rumah.

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : karena di game online bisa berinteraksi dengan player yang lain meskipun tidak bertatap muka langsung.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : teman satu kelas kaustar.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : tidak ada.

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : dampak positifnya kita bisa mengenal orang lebih banyak juga dapat menghilangkan stress, dampak negatifnya mungkin dari kesehatan mata kalau terlalu sering melihat layar hp.

P : Kapan dampak terasa?

I : yang paling terasa itu jika sudah larut malam.

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : biasanya di daerah mata atau pusing di kepala.

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : terlalu sering melihat layar hp.

P : Siapa yang paling terdampak?

I : diri kita sendiri biasanya.

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : mungkin lebih dibatasi waktu bermain game tersebut.

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : kalau saya dua mobile legends dan pubg mobile.

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : ga ada alasan tertentu mungkin lebih ke cocok aja di mainkan bersama teman.

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : kalo sekarang sih game moba dan survival yang lebih diminati.

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Positifnya kita memiliki banyak referensi kegiatan selama berkumpul dengan teman atau saudara.

Dampak negative?

Negatifnya mungkin lebih ke kurangnya respon kepada interaksi langsung terhadap lingkungan sekitar.

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Dampaknya terhadap ekonomi bisa di bilang baik karena game online ini juga bisa dijadikan suatu pekerjaan atau profesi.

Dampak negative?

Lebih ke arah terlalu berlebih-lebihan memainkan sehingga lupa atau bahkan melupakan secara sengaja kewajiban bekerja dan berakibat tidak adanya penghasilan tetap.

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Positifnya itu lebih ke bahasa yang di gunakan dalam game juga dapat menambah wawasan kosa kata bahasa asing.

Dampak negative?

Negatifnya mungkin terlalu berlebih-lebihan sehingga melupakan kewajiban belajar dan kadang melawan kepada orang yang menasehati.



Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Senin, 10 Agustus 2020
2. Jam : 13:47 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Zainul Wafa Hidayatullah
5. Prodi : BSA

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : Apa motifasi atau faktor yang melatar belakangi anda bermain game online sebenarnya motifasi atau faktor membuat saya bermain game online adalah karna sifat manusia yang ingin atas ingin bahagia ingin selalu terhibur jadi karna game online dirasa menghibur untuk diri saya makanya saya bermain game online.

P: Mulai kapan anda memainkan game online?

I : mulai kapan anda memainkan game online sejak ngetren-ngetrennya game online clash of clans (coc) pada tahun 2016 an lalu setelah itu tahun 2017 an saya beralih ke game online mobile legends.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : dimana anda mulai bermain game online ya pastinya dirumah ketika memegang hp dan memiliki kuota internet.

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain karena game online lebih seru karna bisa bermain dengan teman dengan teman teman yang lain yang juga menjadi user di game online tersebut baik itu teman dekat maupun teman yang jauh dan bisa bermain bersama.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : siapa yang mengajak anda bermain game online teman dekat yang ketika itu sedang memainkan game online dan saya merasa tertarik ketika melihat dia bermain game online.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : bagaimana sudut pandang atau argument dengan pilihan ini sudut pandang saya terhadap pilihan bermain game online adalah ya biasa biasa saja dan boleh boleh saja sah sah saja selama game tersebut itu tidak dilarang atau meskipun dilarang boleh dilanggar karna game ini tidak terlalu menuntut seseorang untuk tidak melakukannya karna semua tergantung diri pribadi jika game tersebut untuk hiburan semata untuk hanya mengisi kekosongan waktu atau butuh hiburan boleh boleh saja tetapi selama game tersebut dapat menjadi penghalang terhadap kegiatan kegiatan yang lain semisal seperti keutamaan atau kewajiban solat belajar dan lain lian maka sebaiknya ditinggalkan tapi selama diri kita bisa untuk mengontrol diri ya gak papa.

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : apa dampak dari bermain game online, dampak dari bermain game online ini tergantung dari game onlinenya juga dan tergantung siapa yang bermain kalo

semisal seperti permainan pokemon go disana banyak juga faktor atau dampak negative dan positifnya dan kebanyakan dampak negative sampai seseorang itu hamper ditabrak mobil di tabrak apa itu negatifnya dari dari game tersebut kalo semisal ngegame yang lain itu juga memiliki dampak positif dan negative tersendiri tapi menurut saya dari game yang saya mainkan itu memiliki nilai atau dampak yang positif maupun negative dampak positifnya saya sedikit mengerti tentang kekompakan kekompakan tim atau kekompakan temen temen yang bermain bersama saya untuk mencapai tujuan atau kesuksesan bersama dengan cara selalu kompak dan terus berjuang kalau nilai negatifnya terkadang dari bermain game ini kita malah merasa candu atau mengapa ya candu kecanduan la itu yang nantinya akan menjadi penyakit bagi diri kita.

P : Kapan dampak terasa?

I : kapan dampak itu terasa dampak itu akan terasa ketika kita ya benar benar sadar terhadap apa yang kita mainkan tentang apa yang kita jalankan atau yang kita kerjakan semisal kita dalam keadaan ee dompet kritis dan kita kekurangan uang.

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : dimanapun bisa kita bisa saja

P : Mengapa dampak itu muncul?

P : Siapa yang paling terdampak?

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Dampak positif ini kita bisa tetep bersosial meskipun jarak saling berjauhan semisal seperti mabar atau main bareng bersama teman yang keadaannya waktu itu tidak satu atap atau saling berbeda tempat yakni lain ruangan lain ruang yaitu dampak positifnya kita bisa tetep berkomunikasi meskipun dalam game online.

Dampak negative?

Dampak negatifnya ialah kita tidak menghiraukan atau acuh tak acuh terhadap sekitar.

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Yang positif ialah adanya game online yang bagi player yang memiliki skill atau bakat main game online yang mahir seperti yang sudah menang dan bahkan terkenal dalam kanca dunia bahkan internasional seperti RRQ, Evos dan lain-lain itu malah bukan mengurangi perekonomian tapi malah menambah hasil perekonomian mereka.

Dampak negative?

Dampak negatifnya ialah bagi anak remaja yang tidak memiliki pekerjaan dan bermainnya pun tidak terlalu bagus skillnya itu hanya akan membuat mereka menghabiskan kuota internet menghabiskan uang bahkan apalagi jika mereka

terlalu royal ingin membeli skin, atau skin-skin diamond dan semacamnya yang harus mengeluarkan uang lebih.

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Dampak positif ialah kita bisa menemukan ilmu baru atau pengetahuan baru tentang bagaimana membangun kerja sama tim dalam mencapai suatu tujuan dan strategi-strategi apa nantinya yang akan kita lakukan ketika menghadapi lawan yang seperti ini yang sulit yang susah dan semacamnya dan juga jika kita pandai-pandai mengaitkan atau menganalogikan game terhadap dunia pendidikan baik itu disekolah maupun perkuliahan itu juga bisa tergantung dari pribadi kita sendiri

Dampak negative?

Dampak negatifnya ialah ketika seorang user atau player game tersebut tidak belajar pendidikan yang lain sama sekali itu bahayanya dia terlalu over bermain game terlalu candu sehingga melupakan pendidikan atau asumsi-asumsi pendidikan yang lain gara-gara game online dia tidak belajar hal yang lain itu yang menjadi dampak negative untuk generasi Indonesia maju.



Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Rabu, 12 Agustus 2020
2. Jam : 15:45 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Mansur Hadi
5. Prodi : SPI

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : ingin mencoba pengalaman baru dalam dunia per game man awalnya Cuma main game offline seiring berjalannya waktu jadi ingin merasakan yang game online gitu.

P: Mulai kapan anda memainkan game online?

I : sejak 2016 pas waktu boomingnya COC.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : lupa, tapi biasanya kalo pas lagi nongkrong baru mabar.

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : sama dengan no. 1

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : kadang mabar sama teman-teman kadang juga main sendiri atau istilahnya itu solo player.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : game online cukup seru dimainkan apalagi di game online kita bisa mabar bareng temen-temen gak seperti game offline yang nota benenya main emang solo player.

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : dampak positif negatifnya banyak mulai dari bisa menjadi suatu hiburan dikala waktu senggang, mengusir rasa bosan, rasa jenuh dll. Akan tetapi kalo sering bermain game online terkadang kita lupa waktu, begadang dll itu salah satu dampak negatifnya.

P : Kapan dampak terasa?

I : ketika terlalu lama bermain hingga lupa waktu banyak sekali kewajiban kewajiban yang di tinggal seperti waktu belajar, beribadah, kesehatan, hingga sampai dimana pada suatu titik jatuh sakit baru sadar bahwa terlalu banyak main (lama) game online itu tidak baik.

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : ketika terlalu lama bermain hingga lupa waktu banyak sekali kewajiban kewajiban yang di tinggal seperti waktu belajar, beribadah, kesehatan, hingga sampai dimana pada suatu titik jatuh sakit baru sadar bahwa terlalu banyak main (lama) game online itu tidak baik.

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : ketika terlalu lama bermain hingga lupa waktu banyak sekali kewajiban kewajiban yang di tinggal seperti waktu belajar, beribadah, kesehatan,

hingga sampai dimana pada suatu titik jatuh sakit baru sadar bahwa terlalu banyak main (lama) game online itu tidak baik.

P : Siapa yang paling terdampak?

I : pastinya dampak sangat berpengaruh bagi para playernya katakanlah diri sendiri.

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : tindakan yang diambil dalam menanggulangi hal-hal diatas yaitu dengan mengurangi durasi wktu bermainnya, agar kejadian-kejadian diatas tidak terulang.

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : dari semua game yang disebutkan saya pernah mencobanya.

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : mungkin karena faktor ajakan dari temen itu salah satunya.

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : battle royal dan game moba.

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Mencari teman.

Dampak negative?

Seringnya bermain game online membuat kurangnya perhatian terhadap sekitar.

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Bisa menjadi suatu mata pencaharina lewat jasa joki maupun dengan membuat channel di youtube.

Dampak negative?

Membelanjakan game demi skin.

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Menjadi hiburan dikala sedang libur kuliah.

Dampak negative?

Membuat kurangnya minat belajar.

IAIN JEMBER

Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Rabu, 12 Agustus 2020
2. Jam : 16:51 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Achmad Hasby Qusyairi
5. Prodi : IH

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : karena ingin menghibur diri akan rumitnya hidup.

P: Mulai kapan anda memainkan game online?

I : sejak di bangku MTs.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : wanet, dan sekarang mulalui hp.

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : lebih mengasikkan, ada tantangan tersendiri.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : teman akrab.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : menguntungkan: karena bisa menghibur diri diwaktu luang tetapi juga bisa lebih merugikan bagi yang tidak bisa mengatur waktu.

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : menjadi pemalas.

P : Kapan dampak terasa?

I : ketika tugas menumpuk/dipanggil ortu atau lainnya sedangkan game sedang berlanjut.

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : seperti no 2 intinya jadilebih mengabaikan sesuatu yang penting.

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : karena gamenya bersifat online yang artinya tidak bisa di atur.

P : Siapa yang paling terdampak?

I : diri sendiri.

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : mengubah minset, bahwa game online bukan keutamaan.

P : Jenis game apa yang anda mainkan pung mobile, mobile legend, free fire?

I : 8 ball, domino.

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : karena lebih tidak memakan waktu banyak (ketika online).

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : tidak ada,karena yang pipiler adalah ML, FF, PUBG tetapi saya tidak memainkan.

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Suka menolong, saling bekerjasama.

Dampak negative?

Mengabaikan orang lain, tidak mendengarkan orang yang mengajak bicara.

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Warung wifi laris.

Dampak negative?

Boros.

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Tidak ada.

Dampak negative?

Malas belajar.



Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Rabu, 12 Agustus 2020
2. Jam : 16:51 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Adam
5. Prodi : IAT

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : tidak ada motifasi.

P: Mulai kapan anda memainkan game online?

I : sejak keluar pondok, Tahun 2017.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : di hp.

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : karena gamenya seru dan menantang.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : tidak ada.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : sangat baik.

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : merugikan paketan.

P : Kapan dampak terasa?

I : saat kantong kosong.

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : maksudnya.

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : karena saya belum kerja.

P : Siapa yang paling terdampak?

I : saya.

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : pulang ke rumah mintak uang atau nyarik caffe numpang wifi.

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : mobile legends dan pubg mobile.

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : paling trending dan paling aku sukai.

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : PUBG.

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial
 - Dampak positif?
 - Dampak negative?

Dampak ekonomi Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

2. Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Rabu, 12 Agustus 2020
2. Jam : 20:02 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Ali Murtadho
5. Prodi : IAT

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motivasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : meresh otak yang kurang optimal dalam mencari jalan keluar untuk mengatasi suatu masalah.

P: Mulai kapan anda memainkan game online?

I : sejak akhir tahun 2019.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : dimana-mana (tergantung sinyal).

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : karena bisa bermain dengan orang yang tidak dikenali.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : teman yang sepadan.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : adalah hal yang wajar atau biasa terutama di kalangan remaja, asal bisa mengondisikan waktu saja.

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : lupa makan.

P : Kapan dampak terasa?

I : setelah lapar.

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : di lokasi. Perut berbunyi keroncongan.

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : karena telat makan.

P : Siapa yang paling terdampak?

I : pelaku (pemain game).

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : selesaikan 2 match permainan kemudian stop, matikan hp, lalu ke warung dan akhirnya makan.

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : mobile legends.

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : menyukainya.

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : mobile legends, free fire, bus simulator.

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Terkadang membuat orang bahagia dengan melihat kita bermain, sebab mengisi kehabisan si penonton.

Dampak negative?

Tidak terlalu memperhatikan omongan orang yang ngajak berinteraksi atau berbicara dengan si pemain.

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Tak ada positifnya, sebab hanya memakan uang kuota untuk bermain-main saja.

Dampak negative?

Membutuhkan jual beli data yang lumayan banyak.

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Tak ada yang mendidik sama sekali.

Dampak negative?

Berkurangnya proses belajar dengan menghabiskan waktu untuk game.



Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Selasa, 11 Agustus 2020
2. Jam : 22:23 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Ihsan
5. Prodi : BSA

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : sarana melepaskan penat setelah di terpa pusing dengan kesibukan sehari-hari.

P : Mulai kapan anda memainkan game online?

I : kelas 7 MTs.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : warnet.

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : karena di daerah perkotaan jarang anak-anak bisa bermain di lingkungan.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : tetangga.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : saya mempunyai argument bahwasannya selain bermain permainan anak-anak (offline) ternyata bermain game online juga menyenangkan.

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : bermain game online mempunyai dampak positif dan negative, dampak positif: menemukan sarana baru sebagai hobi, dampak negative: kecanduan main game online sehingga membuang uang dan waktu.

P : Kapan dampak terasa?

I : setelah merasakan nyamannya main game online.

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : terlihat dalam tindakan dan saat berinteraksi dengan sosial lebih suka dunia online.

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : karena terbawa suasana dan tindakan ketika main game.

P : Siapa yang paling terdampak?

I : diri sendiri, keluarga, dan teman.

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : membatasi waktu dan intropeksi akhlak supaya tidak ikut-ikutan seperti game.

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : mobile legends.

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : karena seru dan bisa main bareng teman-teman.

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : game genre moba.

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Selasa, 11 Agustus 2020
2. Jam : 21:32 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Ahmad Tataq Haqqul Yaiqqin
5. Prodi : SPI

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : hobi aja sebagai pengisi waktu luang.

P: Mulai kapan anda memainkan game online?

I : sejak SMP kelas 1.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : gadget.

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : praktis dan bisa maen bareng sama temen.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : temen.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : untuk dampak negative menurut saya gaada yah, karena sekarang sudah zamannya no game no life, yang penting tau waktu dan batasan aja waktu bermain.

P : Kapan dampak terasa?

P : Dimana dan apa yang terlihat?

P : Mengapa dampak itu muncul?

P : Siapa yang paling terdampak?

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : PUBG, Mobilejen.

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : seru, menyenangkan dan yang terpenting bisa mabar sama temen.

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Interaksi secara online di dalam game.

Dampak negative?

Jika berlebihan bisa membuat candu dan berdampak jelek di sosial.

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Yah kalo dipakek untuk mencari rezeki bisa, jadi joki misalnya.

Dampak negative?

Hmm kayak sih ke finansial dipakek buat beli paketan.

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Bisa menunjang pendidikan khususnya di bahasa inggris, karena rata-rata game bahasa inggris.

Dampak negative?

Ya kalo berlebihan yah gabagus.



Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Rabu, 12 Agustus 2020
2. Jam : 19:15 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Hafidz
5. Prodi : IAT

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : Hobi aja sebagai pengisi waktu luang.

P: Mulai kapan anda memainkan game online?

I : sejak lulus SMA.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : gadget.

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : praktis dan bisa maen bareng sama temen.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : temen.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : untuk dampak negative bagi saya sendiri tidak ada, karena game online hanya hibran di waktu luang, dan untuk mererefresh otak.

P : Kapan dampak terasa?

P : Dimana dan apa yang terlihat?

P : Mengapa dampak itu muncul?

P : Siapa yang paling terdampak?

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : PUBG, Mobile legends.

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : seru, menyenangkan dan pastinya tidak sembarangan bermain tapi masih harus menggunakan akal untuk memikirkan strategi.

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial
 - Dampak positif?
 - Dampak negative?
2. Dampak ekonomi
 - Dampak positif?
 - Dampak negative?
3. Dampak pendidikan
 - Dampak positif?
 - Dampak negative?

Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Rabu, 12 Agustus 2020
2. Jam : 18:31 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Abel
5. Prodi : SPI

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : saya hanya iseng-iseng saja dan diajak oleh keponakan saya.

P: Mulai kapan anda memainkan game online?

I : dari tahun 2016.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : dirumah.

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : Karena menurut saya lebih baik bermain game online dari pada keluyuran tengah malam dan gak jelas.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : yang mengajak saya bermain game online itu keponakan saya dan biasanya saya mengajak temen-temen saya.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : saya sangat salut dengan game adanya game online tersebut, banyak orang tua memandang game tersebut tidak ada gunanya, tapi anak-anak Indonesia membuktikan bahwa gamers Indonesia bisa membawa harum nama bangsa.

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : menguras paket data terutama menguras tenaga dan membuang-buang waktu.

P : Kapan dampak terasa?

I : kalo sudah habis paket data dan kalo selesai bermain.

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : yang jelas selalu merasa capek setelah bermain game.

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : karena kita bermain game tersebut.

P : Siapa yang paling terdampak?

I : player yang memainkan game tersebut.

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : solusinya kurangi bermain game online, kalau bisa berhenti bermain game online.

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : mobile legends.

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : karena pada eranya game tersebut paling populer.

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : kalau saat ini free fire dan mobile legends dan pubg mobile, karena ketiga game tersebut membawa harum nama Indonesia dalam kejuaraan dunia game.

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial
 - Dampak positif?
 - Dampak negative?
2. Dampak ekonomi
 - Dampak positif?
 - Dampak negative?
3. Dampak pendidikan
 - Dampak positif?
 - Dampak negative?



Transkrip wawancara Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019.

Pelaksana wawancara :

1. Hari/tanggal : Rabu, 12 Agustus 2020
2. Jam : 19:24 WIB
3. Tempat : Online via Whatsapp
4. Nama informan : Muhammad Nadhif Rasesa
5. Prodi : SPI

Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban

P : Apa motifasi atau/faktor yang melatar belakangi anda bermain game online?

I : saya hanya iseng-iseng saja dan diajak oleh temen saya.

P: Mulai kapan anda memainkan game online?

I : dari tahun 2019.

P : Dimana anda mulai bermain game online?

I : dirumah.

P : Mengapa memilih bermain game online dari pada yang lain?

I : karena menurut saya bermain game online lebih seru dan menantang.

P : Siapa yang mengajak anda bermain game online?

I : yang mengajak saya bermain game online itu temen saya dan biasanya saya mengajak temen-temen saya.

P : Bagaimana sudut pandang/argument dengan pilihan ini?

I : menurut sudut pandang saya lebih seru dan menantang dengan adanya game online tersebut, banyak orang tua memandang game tersebut tidak ada gunanya dan hanya membuang waktu saja, tapi anak-anak Indonesia membuktikan bahwa gamers Indonesia bisa membawa harum nama bangsa.

P : Apa dampak dari bermain game online?

I : menguras paket data terutama menguras tenaga dan membuang-buang waktu.

P : Kapan dampak terasa?

I : kalo sudah habis paket data dan kalo selesai bermain.

P : Dimana dan apa yang terlihat?

I : yang jelas selalu merasa capek setelah bermain game apalagi mainnya berjam-jam pasti setelah main berasa capek banget.

P : Mengapa dampak itu muncul?

I : karena kita bermain game tersebut.

P : Siapa yang paling terdampak?

I : player yang bermain game tersebut.

P : Bagaimana solusi/ tindakan yang diambil?

I : solusinya kurangi bermain game online, kalau bisa berhenti bermain game online.

P : Jenis game apa yang anda mainkan pungg mobile, mobile legend, free fire?

I : mobile legends.

P : Apa alasan anda memilih genre game tersebut?

I : karena game tersebut paling populer dan sekarang masih tetap populer.

P : Genre game apakah yang populer dan sering dimainkan?

I : kalau saat ini free fire, mobile legends, dan pubg mobile, karena ketiga game tersebut membawa harum nama Indonesia adalah kejuaraan dunia game.

P : bagaimana dampak yang dirasakan dari tiga poin di bawah ini :

1. Dampak sosial

Dampak positif?

Bisa memperbanyak teman.

Dampak negative?

Membawa emosi jika kalah, toxic.

2. Dampak ekonomi

Dampak positif?

Bisa menghasilkan uang lewat jual akun dan mengikuti turnamen.

Dampak negative?

Boros ke uang buat beli paketan dan top up.

3. Dampak pendidikan

Dampak positif?

Membuat konsentrasi lebih tajam dan mengasah otak.

Dampak negative?

Sering begadang.





KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS USHULUDIN, ADAB DAN HUMANIORA
Jl. Mataram No. 01 Mangli, Jember, Telp. 0331-487550
Fax 0331-427005 Kode Pos : 68136

JURNAL PENELITIAN SKRIPSI

“Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019 ”

Nama : Mahrus Jatim
Prodi : Sejarah Peradaban Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Humaniora

No .	Nama Informan	Hari, Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan
1	Zaki Mahdi	Jum'at, 07, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi BSA 2015	
2	Abdul Muid	Jum'at, 07, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi SPI 2015	
3	Elma Refinda Putri	Jum'at, 07, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi IH 2016	
4	M. Anqi Khotibul Fawaid	Jum'at, 07, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi IH 2016	
5	Wasik Ar	Minggu, 09, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi BSA 2015	
6	Muhammad Ja'far sodiq	Minggu, 09, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi SPI 2015	
7	Roby Fadilah Aprianto	Senin, 10, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi IAT 2016	
8	Zainul Wafa Hidayatullah	Senin, 10, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi BSA 2017	

9	Anam	Senin, 10, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi IH 2015	
10	Abdul Wasil Ismail	Senin, 10, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi IH 2015	
11	M. Faqih Hizbullah	Senin, 10, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi BSA 2015	
12	Ihsan	Selasa, 11, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi BSA 2018	
13	Ahmad Tataq Haqqul Yaiqqin	Selasa, 11, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi SPI 2018	
14	Hafidz	Rabu, 12, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi IAT 2018	
15	Ali Murtadho	Rabu, 12, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi IAT 2017	
16	Mansur Hadi	Rabu, 12, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi SPI 2016	
17	Achmad Hasby Qusyairi	Rabu, 12, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi IH 2017	
18	Muhamad Nadhif Rasesa	Rabu, 12, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi SPI 2019	
19	Abel	Rabu, 12, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi SPI 2019	
20	Adam	Rabu, 12, Agustus, 2020	Mahasiswa FUAH Prodi IAT 2017	

Lampiran

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahrus Jatim
Nim : U20164019
Prodi : Sejarah Peradaban Islam
Jurusan : Sejarah Peradaban Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Humaniora
Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Fenomena *Game Online* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019”. merupakan hasil penelitian dan karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian Pernyataan keaslian tulisan skripsi ini, dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 03 November 2020

Saya yang menyatakan



Mahrus Jatim
NIM. U20164019

IAIN JEMBER

Biodata Penulis



Nama : Mahrus Jatim
TTL : Jeddah, 12 Juli 1993
Alamat : Ketapang Daya, Sampang, Madura
NIM : U20164019
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Humaniora
Jurusan/Prodi : Sejarah/ Sejarah Peradaban Islam

I. Pendidikan Formal :

- a. SD Sekolah Indonesia Jeddah (SIJ) Saudi Arabia.
- b. MTs PP. Mambaul Ulum Bata-Bata (MUBA) Pamekasan, Madura.
- c. MA Al-Ikhwan Guluk-Guluk, Sumenep, Madura.
- d. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.

II. Pendidikan Non Formal :

- a. Ponpes Mambaul Ulum Bata-Bata, Panaan, Palengaan, Pamekasan, Madura.

III. Pengalaman Organisasi

- a. Anggota Osis SMP Sekolah Indonesia Jeddah (SIJ).
- b. Anggota Paduan Suara Sekolah Indonesia Jeddah (SIJ).
- c. Anggota Bilingual Ponpes Mambaul Ulum Bata-Bata.
- d. Anggota Ikatan Santri Ketapang (ISKA).
- e. Anggota Laskar Mutatowi'in Ponpes Mambaul Ulum Bata-Bata.
- f. Anggota Dewan Amnil'Am Ponpes Mambaul Ulum Bata-Bata.
- g. Anggota Ikatan Mahasiswa Bata-Bata Dewan Perwakilan Wilayah Jember (IMABA DPW Jember).
- h. Anggota Jong-Madura Kumpulan Mahasiswa Madura.
- i. Anggota UKM Mapala Palmstar IAIN Jember.
- j. Pengurus IMABA DPW Jember.
- k. Pengurus UKM Mapala Palmstar IAIN Jember.

IAIN JEMBER