

RASIONALITAS PARA GAMERS GAME ONLINE DOTA 2
DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN KALIJAGA



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Sosiologi

Oleh:

NUR KHAYATI BILHAQ

NIM. 13540089

PRODI SOSIOLOGI AGAMA

FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2017

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Khayati Bilkhaq
NIM : 13540089
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Prodi : Sosiologi Agama
Alamat Rumah : Sawahan RT 01 RW 20 No. 30 Nogotirto
Gamping Sleman Yogyakarta 55292
Alamat di Yogyakarta : Sawahan RT 01 RW 20 No. 30 Nogotirto
Gamping Sleman Yogyakarta 55292
Judul Skripsi : Rasionalitas Para Gamers Game Online DOTA 2
di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli karya ilmiah yang saya tulis sendiri.
2. Bilamana skripsi telah dimunaqasyahkan dan diwajibkan revisi, maka saya bersedia dan sanggup merevisi dalam waktu 2 (dua) bulan terhitung dari tanggal munaqasyah. Jika ternyata lebih dari 2 (dua) bulan revisi skripsi belum terselesaikan maka saya bersedia dinyatakan gugur dan bersedia munaqasyah kembali dengan biaya sendiri.
3. Apabila di kemudian hari ternyata diketahui bahwa karya tersebut bukan karya ilmiah saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi dan dibatalkan gelar kesarjanaan saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 26 Mei 2017

Saya yang menyatakan,



Nur Khayati Bilkhaq

NIM. 13540089

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Dr. Munawar Ahmad, S. S., M. Si
Fakultas Ushuluddin Dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi Saudari Nur Khayati Bilkhaq
Lamp : 4 Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Nur Khayati Bilkhaq
NIM : 13540089
Prodi : Sosiologi Agama
Judul Skripsi : Rasionalitas Para Gamers Game Online Dota 2
Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga

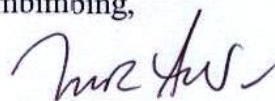
Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Ilmu Sosiologi Agama.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.,

Yogyakarta, 26 Mei 2017

Pembimbing,



Dr. Munawar Ahmad, S. S., M. Si
NIP. 19691017 200212 1 001



PENGESAHAN TUGAS AKHIR
Nomor: B.1302/Un.02/DU/PP.05.3/06/2017

Tugas Akhir dengan judul: **RASIONALITAS PARA GAMERS GAME ONLINE DOTA 2 DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN KALIJAGA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **NUR KHAYATI BILKHAQ**

Nomor Induk Mahasiswa : 13540089

Telah diujikan pada : Selasa, 30 Juni 2017

Nilai ujian Tugas Akhir : A- (91)

Dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Munawar Ahmad, S.S. M.Si.
NIP. 19691017 200212 1 001

Penguji II

Rr. Siti Kurnia Widiastuti, S. Ag M.Pd. M.A.
NIP. 19740919 200501 2 001

Penguji III

Dr. Moh. Soehadha, S. Sos. M.Hum.
NIP. 19720417 199903 1 003

Yogyakarta, 30 Mei 2017

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

DEKAN



Dr. Ham Rozwantoro, M. Ag.
NIP. 19681208 199803 1 002

MOTTO

Allah SWT tidak pernah ingkar janji dengan ayat-Nya

"Inna ma'al 'usri yusro"

Q.S. Al-Insyirah: 6

-Where there is a will, there is a way-

Proverb

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk :

- Orangtua saya, Bapak Busyairi, Ibu Siti Zaujah, adikku tercinta Ahmad Zakaria Al-Anshory, serta kelima kakakku, Mufidati Latifah, Makhisoh, Khafidhoh, Ulfa Masrifah, Izatul Ifada dan segenap keluarga atas ketulusan dan dukungan yang diberikan kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.
- Almamater UIN Sunan Kalijaga yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, puji syukur hanya bagi Allah atas segala hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Rasionalitas *Gamers Game Online* DOTA 2 di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga”. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya.

Alhamdulillah, atas ridho Allah SWT serta doa orang tua, dan bantuan dari semua pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini sudah seharusnya penulis, mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, M. A, Ph. D beserta staff.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Bapak Dr. Alim Ruswantoro, M. Ag.
3. Ibu Dr. Adib Shofia, S. S., M. Hum. selaku ketua Prodi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.
4. Bapak Dr. Masroer selaku Sekretaris Program Studi Sosiologi Agama,

5. Bapak Phil. Al Makin, S. Ag., M. A selaku Dosen Penasehat Akademik yang selalu peduli terhadap perkembangan penulis selama kuliah
6. Bapak Dr. Munawar Ahmad, S. S., M. Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan ruang dan waktu untuk berkonsultasi.
7. Seluruh dosen Program Studi Sosiologi Agama yang telah membagi ilmu kepada penulis, semoga senantiasa mendapat perlindungan dari Allah SWT.
8. Staf TU Program Studi Sosiologi Agama yang bertugas, staf Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam dan UIN Sunan Kalijaga, terimakasih atas bantuannya selama ini.
9. Keluarga penulis, Bapak Busyairi, ibu Siti Zaujah, Ahmad Zakaria Al-Anshori, Izatul Ifada, Ulfa Masrifa, Khafidhoh, Makhisoh, Mufidati Latifah yang telah memberikan dukungan dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini serta seluruh keluarga besar penulis yang telah membantu
10. Teman-teman mahasiswa pemain *game* DOTA 2, Adi, Inas, Setiawan, Mas Sido, Mas Nafiyan, Mas Mushab, Irfan, Sahid dan yang lainnya telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penelitian ini.

11. Teman-teman Sosiologi Agama 2013, Nora, Mega, Mardiya, Hikmah, Bayu, Hanan, Olel, Ika dll yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu
12. Tak lupa, kepada Sahabat Fatamania, Tika Yulistiana, Dwi Yulianingsih, Hawatirna, dan Novita Wunny Syarwindah yang selalu memberikan keceriaan dan motivasi kepada penulis. Terimakasih atas kebersamaannya.
13. Teman-teman Rampoe UGM yang telah memberikan dukungan dan motivasi, Mbak Eva, Iin, Mita, Mael, Gresti, Nadia, Rania, Milano, Azis dll yang tidak dapat disebutkan satu per satu
14. Teman-teman alumni SMK N 7 Yogya dan SMP N 3 Gamping, Fera, Wahyu, Ivo, Shela, Imel, Angga, Ipung.
15. Teman-teman KKN 89 di dukuh Sawahan Galur Kulon Progo, Nuzula, Ipeh, Laila, Alfi, Mas Al, Mas Amir, Mas Nasrur, Mas Basuki, dan segenap pemuda serta masyarakat dukuh Sawahan.

Selain itu, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak tersebut. Semoga ilmu dan pengalaman yang telah diberikan bermanfaat. Akhir kata, semoga karya ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, Mei 2017

Nur Khayati Bilkhaq

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN NOTA DINAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
D. Tinjauan Pustaka.....	6
E. Kerangka Teoritik.....	10
F. Metode Penelitian	12
G. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB II DESKRIPSI UMUM GAME DOTA 2 DAN KOMUNITAS DASUKA	
a. Sejarah Game Online	12
b. Jenis-Jenis Game Online.....	25
c. Game Dota 2	27
d. Virtual Community.....	37
e. Komunitas DASUKA	42

BAB III RASIONALITAS PEMAIN GAME DOTA 2 DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN KALIJAGA

A. Rasionalitas Praktis	47
B. Rasionalitas Teoritis	50
C. Rasionalitas Substantif	51
D. Rasionalitas Formal	54

BAB IV NILAI-NILAI AGAMA: INSERSI DAN POTENSI DALAM GAME DOTA 2

A. Nilai Kerjasama	59
B. Nilai Silaturahmi	65
C. Nilai Bersiasat	68
D. Efek Negatif Bermain Game	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	72
B. Saran-saran	73

DAFTAR PUSTAKA

PEDOMAN WAWANCARA

DAFTAR INFORMAN

CURRICULUM VITAE

ABSTRAK

Manusia dan hiburan merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Sekarang ini, hiburan yang paling banyak diminati adalah hiburan dengan menggunakan koneksi internet, salah satunya bermain *game online*. Bermain *game online* memiliki manfaat sebagai hiburan. Namun, ketidakmampuan untuk mengontrol dapat mendatangkan kerugian bagi penggunanya. Penelitian ini menjelaskan rasionalitas para pemain game online DOTA 2, alasan para pemain game DOTA 2 memilih dan mau untuk bermain game tersebut bahkan hingga berjam-jam. Selain itu di dalam penelitian ini juga dikaji nilai-nilai agama yang terdapat di dalam perilaku bermain game DOTA 2 tersebut. Kajian dalam penelitian ini adalah mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang bermain *game* DOTA 2.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui rasionalitas para pemain *game* DOTA 2 dibalik perilaku bermain *game* tersebut serta mengetahui nilai-nilai agama yang muncul di dalam perilaku mereka terkait dengan aspek aspek di dalam bermain *game* tersebut. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif-kualitatif yang menggunakan teknik observasi dan wawancara sebagai cara untuk memperoleh data. Teori yang digunakan adalah teori Rasionalisasi Max Weber untuk menjelaskan bentuk-bentuk rasionalitas yang melatarbelakangi mahasiswa dalam melakukan perilaku bermain *game* DOTA 2.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rasionalitas dibalik perilaku bermain *game online* ada 4, *pertama* rasionalitas praktis yaitu lebih mempertimbangkan hal yang paling cepat dan praktis dilakukan, yaitu bermain *game* sebagai hiburan. *Kedua*, rasionalitas teoritis yang mempertimbangkan pengalaman pemain *game*. *Ketiga*, rasionalitas substantif yaitu mempertimbangkan nilai nilai dan ajaran dalam agama. Keempat, rasionalitas formal yang mempertimbangkan aturan yang mengikat para mahasiswa di dunia perkuliahan. Sedangkan nilai-nilai agama yang ada di dalam perilaku mahasiswa pemain *game* DOTA 2 ini adalah nilai kerjasama yang dipengaruhi komunikasi dan timbal balik dan nilai silaturahmi serta nilai bersiasat juga mempengaruhi nilai-nilai sebelumnya yaitu kerjasama dan silaturahmi.

Kata kunci : agama, *gamers game* DOTA 2, rasionalitas.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam hidup manusia, mereka melakukan berbagai aktifitas untuk memenuhi kebutuhan. Di dalam kondisi demikian, manusia membutuhkan hiburan sebagai selingan atas rutinitas hidup sehari-hari. Hiburan merupakan elemen penting dalam kehidupan masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan. Berbicara mengenai hiburan, hiburan yang ada di masa sekarang ini sangat beragam. Mulai dari hiburan yang bersifat tradisional maupun yang lebih modern. Hiburan yang sifatnya tradisional misalnya tarian, wayang, ketoprak dan reog. Hiburan yang sifatnya modern meliputi karaoke, film, TV, internet, dan lain-lain. Salah satu hiburan yang paling banyak diminati di masa sekarang adalah dengan menggunakan koneksi internet.

Pada tahun 2013, survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia(APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 71,19 juta.¹ Angka tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 13% dibandingkan tahun sebelumnya. Adanya peningkatan jumlah pengguna internet Indonesia juga dipertegas oleh Ketua Umum APJII, Samuel A. Pangarepan bahwa pada tahun 2014 jumlah pengguna internet di Indonesia tembus sampai 107 juta dan meningkat lagi sampai 139 juta orang

¹ Hida Nuraini, "Hubungan Pola Asuh Otoriter dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar", Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014, hlm. 3.

pada tahun 2015. Survey APJII menunjukkan bahwa sebesar 64,2% pengguna internet Indonesia merupakan penduduk yang berusia 12-34 tahun.² Angka tersebut dirasa sangat fantastis untuk menggambarkan perkembangan internet di Indonesia, terlebih lagi mayoritas penggunanya merupakan generasi muda yang masih memiliki peluang besar untuk berkarya.

Menurut Wayne Buente dan Alice Robin (2008), aktivitas-aktivitas internet dapat diklasifikasikan menjadi 4 dimensi. Dimensi yang pertama yaitu informasi (*information*), yang kedua kesenangan (*leisure of fun activities*), komunikasi (*communication*), dan yang terakhir adalah transaksi (*transaction*). Tak jauh beda dengan mereka, Valkenburg menjelaskan bahwa pengguna internet biasanya menggunakan layanan internet itu untuk belajar, mengerjakan PR, *emailing*, bermain *game*, *chatting*, serta melakukan hobi dan minat.³

Salah satu aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan layanan internet adalah memainkan *games* yang berbasis online. Sehingga sejak tahun 2000-an warung internet dan *game center* menjamur di Indonesia. *Game online* pun juga mengalami perkembangan dan perubahan dari waktu ke waktu. Berbicara mengenai *game*, beberapa puluh tahun kehadiran *game*

² Hida Nuraini, "Hubungan Pola Asuh Otoriter dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar", Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014, hlm. 1.

³ Weny R. *Perilaku Pemanfaatan Internet (Internet Utilization Of Behavior) (Studi Deskriptif Tentang Pemanfaatan Internet Untuk Kepentingan Hiburan Dan Akademik Di Kalangan Anak-Anak Di Kota Surabaya)* dalam Jurnal airlangga. Vol. 1 / No. 1 / Published : 2012-12, hlm. 13

Mario Bros mengguncang seluruh dunia. *Game* yang berbasis Nintendo ini berhasil membuat seluruh dunia demam terhadap *game* ini. Beberapa waktu yang lalu, *game Clash of Titans* juga menjadi aplikasi *game* yang banyak diunduh oleh pengguna internet di Indonesia. *Clash of Titans* merupakan *game online* yang berbasis *mobile gadget*. Player dalam *game COC* ini bertugas untuk membangun kota dan mengumpulkan emas dan berupaya untuk menyerang *clan* yang lain untuk memperluas wilayah kekuasaan dan mendapatkan lebih banyak emas. *Game online* yang juga banyak digemari pada pertengahan tahun 2016 ini adalah *game Pokemon Go*. *Game* ini merupakan *game* yang menggebrak industri *game* pada waktu itu karena *game* ini berhasil menggabungkan antara *virtual world* dengan *real world*. Dan yang terakhir adalah *game DOTA2*. *Game DOTA2* ini juga *game* yang tergolong baru karena rilis pada pertengahan tahun 2013. Dan sampai sekarang, *game* ini masih menjadi salah satu top10 *game* di seluruh dunia karena berhasil dimainkan oleh lebih dari 10 juta pemain tiap bulannya.⁴

Bermain *game online* memiliki beberapa manfaat di antaranya dapat menjadi hiburan untuk menghilangkan stres juga dapat menghasilkan sejumlah uang. Di luar dari hal tersebut, ada efek negatif yang mengancam bagi pemain *game online*. Seperti yang dijelaskan oleh Young (2009) bahwa ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan teknologi dapat memberikan kerugian bagi penggunanya. Hal ini merupakan konsep dari adiksi internet

⁴Ryan Frishka Arisandi, "Jumlah Pemain DOTA 2 Capai Angka 10 Juta Player Tiap Bulan" dalam <http://www.kolomgadget.com//>, diakses tanggal 21 Oktober 2016.

sekaligus menjadi ancaman bagi penggunanya.⁵ Karena dalam banyak kasus, para pemain *game online* kurang lebih memakan waktu lebih dari 5 jam untuk bermain dalam sekali *log in*. Tak jarang sampai ada yang bolos sekolah dan mengesampingkan aspek kesehatan dengan tidak tidur sampai sehari-hari.

Pada tahun 2015 seorang pria ditemukan meninggal di salah satu warnet di Taiwan. Pemain yang bernama Heish ini ditemukan melorot dari kursinya setelah 72 jam bermain *game* di warnet tersebut. Staf warnet mengira Heish sedang tidur namun ternyata telah meninggal dunia. Setelah itu di bawa ke RS. Menurut dokter, Heish meninggal karena gagal jantung yang disebabkan oleh periode intens bermain *game*.⁶

Dikutip dari viatekno.com, Naufal, seorang mahasiswa Brawijaya meninggal saat sedang bermain *game online*. Saat Polisi dan PMI masuk ke TKP, komputer masih dalam keadaan menyala. Menurut dokter ahli, kematian saat bermain *game online* bisa jadi karena pengaruh medan magnet akumulatif monitor komputer.⁷

Pemain *game online* pun tersebar di seluruh penjuru dunia. Demam *game online* pun menjalar hingga Indonesia bahkan sampai ke para mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Para mahasiswa pun memiliki

⁵ Hida Nuraini, “Hubungan Pola Asuh Otoriter dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014, hlm. 3.

⁶ Elizabeth Swanti, “ Main Game 3 Hari Pria Taiwan Meninggal di Warnet”, dalam <http://global.liputan6.com/> diakses tanggal 23 oktober 2016.

⁷ Bener, Mahasiswa UB FK Meninggal dalam <http://news.viatekno.com/>, diakses tanggal 1 November 2016.

nilai-nilai agama yang dipegang. Dalam perspektif sosiologi agama, agama tidak hanya dimaknai sebagai hubungan manusia dengan Tuhan, namun agama dimaknai secara lebih luas, baik menyangkut hubungan personal manusia dengan Tuhannya, sesuatu yang suci ataupun dampak yang dimunculkan oleh agama terhadap dinamika kehidupan manusia.⁸

Termasuk dalam perilaku bermain *games online*. Dalam perilaku bermain *game online* tersebut, terdapat pula nilai-nilai agama yang dianut oleh para pemain *game online* tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin melakukan sebuah penelitian terhadap para pemain untuk mengungkap motif (rasionalitas) apa yang membuat para *online pemain* mau untuk bermain *game online* sampai berjam-jam bahkan mengesampingkan aspek kesehatan. Serta melihat nilai-nilai agama yang ada di dalam perilaku bermain *game online* tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana rasionalitas pemain *game online* DOTA 2 di kalangan mahasiswa di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta?
2. Apa nilai-nilai agama yang ada dalam perilaku bermain *game online* tersebut?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penulisan

Penelitian ini bertujuan untuk :

⁸ Silfia Hanani, *Menggali Interelasi Sosiologi dan Agama* (Bandung: Humaniora, 2011), hlm. 2

1. Mengetahui rasionalitas *pemain game online* di kalangan mahasiswa di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Mengetahui nilai-nilai agama dalam perilaku bermain *game online*.

Penelitian diharapkan berguna untuk :

1. Menambah pengetahuan mengenai rasionalitas *online pemain* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Memberikan gambaran dan informasi tentang tindakan dan perilaku bermain game para pemain *game online* di kalangan mahasiswa di Yogyakarta.
3. Memberikan deskripsi mengenai nilai agama yang muncul dalam perilaku bermain *game online* di kalangan mahasiswa di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

D. Tinjauan Pustaka

Seorang peneliti hendaknya meninjau kembali penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk menemukan titik mana yang belum tersentuh oleh peneliti sebelumnya. Sejauh pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, hingga saat ini sudah banyak penelitian mengenai *game online* baik dalam jurnal maupun penelitian lainnya. Meskipun demikian, belum ada penelitian ilmiah yang memfokuskan pada rasionalitas para pemain *game online* dan melihat nilai-nilai agama dalam perilaku bermain *game online* tersebut. Adapun penelitian yang membahas mengenai *game online* antara lain :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Elgharori Hadi dengan judul Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)⁹. Dalam penelitian ini penulis lebih menekankan pada dampak positif dan negatif game online di clan Wutang Kungfu Legacy Online dari persepektif Kesejahteraan Sosial dalam konsep keberfungsian sosial. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan mencoba meminimalisir dampak negatif sebagai upaya memberikan manfaat terhadap yang lainnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak negatif *game online* adalah dapat menyebabkan adiksi, menyebabkan lupa kehidupan nyata dan mengesampingkan kesehatan diri sendiri. Sedangkan dampak positifnya yaitu menambah relasi dan sebagai hiburan non-material.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Hida Nur Aini dengan judul Hubungan Pola Asuh Otoriter dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar.¹⁰ Dalam penelitian ini menekankan pada apakah ada hubungan antara pola asuh otoriter orangtua itu dengan perilaku bermain game anak seusia Sekolah Dasar yang mengarah pada kecanduan game online. Orangtua telah memberikan aturan yang ketat namun masih ada yang

⁹ Elgharori Hadi, "Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial) ", Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014.

¹⁰ Hida Nuraini, "Hubungan Pola Asuh Otoriter dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar", Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014.

melanggar. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa tidak ada hubungan antara pola asuh dengan kecanduan game online.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ulfi Kholidian dengan judul Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi. Di dalam penelitian ini lebih menekankan pada seberapa besar hubungan antara tingkat intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional pada siswa SMP Angkasa Lanud Adi Soemarmo dan SMP Negeri 2 Kartasura. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online dapat mempengaruhi kecerdasan emosional siswa sebesar 3,6%.¹¹

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Riki Yanto yang berjudul Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, kota Padang). Penelitian ini menekankan pada faktor penyebab remaja yang bermain game online serta mendeskripsikan peran orangtua dalam pengawasan terhadap anak-anaknya yang bermain game online serta pengaruhnya terhadap perilaku remaja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi siswa ada 2, yakni internal dan eksternal. Faktor internal yaitu rasa ingin tahu dan prestis. Sedangkan faktor eksternal

¹¹ Ulfi Kholidian , “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi”, Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2013.

adalah pengaruh dari teman sebaya dan keluarga. Namun di dalam penelitian ini tidak dicantumkan lebih spesifik pelaku game online apa yang diteliti.¹²

Kelima, skripsi yang berjudul Pola Interaksi Antar-Gamers dalam Game Online (analisis deskriptif tentang Pola Interaksi Antar Pemain dalam Menggunakan Fitur Chating pada Game Online Atlantica) yang ditulis oleh Cornelius Ardianto Setiawan. Penelitian ini lebih menekankan pada pola interaksi antar pelaku game dalam game Atlantica. Interaksi di dalam game dapat dilakukan dengan fitur chating dimana pemain dapat secara bebas dan mudah untuk berinteraksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola interaksi antar pemain game Atlantica dalam fitur chating tersebut ada yang dua arah dan ada yang banyak arah. Interaksi tersebut dilakukan berdasarkan kebutuhan. Pola pertama lebih bersifat prifat dan pola kedua lebih bersifat umum dan dilakukan oleh banyak pemain game dalam suatu kelompok.¹³

Kelima penelitian di atas memiliki fokus kajian yang berbeda-beda dan dari perspektif yang berbeda pula. Di sini, peneliti mencoba meneliti rasionalitas para pemain game online, motif apa yang melatarbelakangi tindakan bermain game para pemain game online tersebut dan mencoba melihat nilai-nilai agama dalam perilaku bermain game online tersebut.

¹² Riki Yanto, "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, kota Padang)", (Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas, Padang, 2011.

¹³ Cornelius Ardianto Setiawan, "Pola Interaksi antar-gamer dalam Game Online (analisis deskriptif tentang Pola Interaksi Antar Pemain dalam Menggunakan Fitur Chating pada Game Online Atlantica)", Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atmajaya, Yogyakarta, 2014.

E. Kerangka Teori

Setiap penelitian membutuhkan teori untuk menganalisis problem. Dengan teori dapat dilihat dari sudut mana problem penelitian tersebut disoroti. Dengan kerangka teori, peneliti memiliki landasan berpikir sebagai titik tolak dari yang akan dikaji. Peneliti menggunakan teori rasionalitas milik Max Weber untuk melihat masalah sosial dalam penelitian ini. Weber menjelaskan bahwa manusia bertindak bergantung kepada pemahaman atau pemberian makna pada perilaku mereka¹⁴. Weber lebih menekankan pada apa yang dilakukan individu dan alasan mengapa mereka melakukannya (motif subjektif mereka).¹⁵ Basis teori mengenai teori sosial adalah tindakan sosial, yakni tindakan yang terkait dan ditujukan kepada seseorang atau sesuatu diluar diri aktor. Contohnya jika seseorang melempar batu dengan tujuan untuk mengagetkan orang di sebelahnya itu berarti tindakan tersebut merupakan tindakan sosial. Akan tetapi jika tidak dimaksudkan untuk itu, bukan disebut tindakan sosial. Inilah yang oleh Weber disebut dengan “tindakan penuh arti dari individu”. Penjelasan Weber dalam teori ini bersifat interpretif. Dengan teori ini, dia ingin menafsirkan dan memahami (*interpretif understanding*) tindakan sosial aktor.¹⁶ Weber menggunakan metodologi tipe

¹⁴ I.B. Wirawan, *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, dan Perilaku Sosial)* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 100.

¹⁵ George Ritzer dan Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern* terj. Nurhadi (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2014), hlm 136.

¹⁶ I.B. Wirawan, *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, dan Perilaku Sosial)* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm 105.

ideal tindakan dengan cara mengidentifikasi empat tipe tindakan dasar. Empat tipologi tindakan sosial yang dikaji Max Weber yaitu :

a. Rasionalitas Praktis

Dalam rasionalitas praktis lebih menekankan pada kepentingan-kepentingan dunia individu. Pelaku penerima dunia apa adanya dan mencoba untuk menangani kesulitan-kesulitan dengan cara yang mungkin paling tepat. Rasionalitas praktis didasarkan pada perhitungan teknologi, ekonomi dan atas penguasaan alam dan manusia meskipun dengan cara seprimitif apapun. Hal ini menegaskan bahwa rasionalitas praktis telah ada di sepanjang sejarah manusia. Orang yang mempraktikkan rasionalitas praktis menerima realitas yang ada dan sekedar mengalkulasikan cara termudah untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi. Rasionalitas praktis digunakan untuk mengkaji alasan pemain game online DOTA 2 yang sifatnya lebih pragmatis.

b. Rasionalitas Teoritis

Rasionalitas teoritis berupaya untuk melampaui dunia yang tidak beraturan dengan memberinya makna yang logis dan senantiasa melibatkan sebuah penguasaan teoritis melalui konsep deduksi dan induksi yang logis, sebab akibat, dan makna-makna simbolik dan bukan diwujudkan dalam suatu tindakan namun lebih pada suatu yang abstrak. Rasionalitas teoritis digunakan untuk memaparkan alasan pemain game DOTA 2 terkait dengan pengalaman-pengalaman yang individu alami sebelumnya.

c. Rasionalitas Formal

Dalam rasionalitas formal, lebih melibatkan sarana dan tujuan serta merujuk pada aturan dan hukum yang tertulis dan terlembagakan yang berada di luar individu. Teori ini untuk mengungkap alasan pemain terkait dengan aturan-aturan yang melingkupi para pemain game online DOTA 2.

d. Rasionalitas Substantif

Rasionalitas substantif meliputi pilihan mengenai cara untuk mencapai tujuan dan digabungkan dengan nilai-nilai kemanusiaan. Rasionalitas ini melibatkan pemilihan sarana untuk mencapai tujuan dalam konteks sistem nilai. Nilai-nilai yang dipegang lebih mendominasi dalam rasionalitas substantif ini. Rasionalitas substantif mengungkap nilai-nilai yang ada di dalam perilaku bermain game online tersebut.

F. Metode Penelitian

Metode pada dasarnya adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan. Tujuan umum penelitian adalah untuk memecahkan masalah, maka langkah yang akan ditempuh harus relevan dengan masalah yang telah dirumuskan.¹⁷ Adapun aspek-aspek yang digunakan dalam mencari data untuk memecahkan masalah antara lain :

¹⁷ Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press), hlm. 61

1. Jenis penelitian

Penelitian ini termasuk dalam field research atau penelitian lapangan¹⁸. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu berusaha mengungkapkan masalah yang terjadi kemudian menganalisis dari informasi yang didapat dimana dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*.¹⁹

2. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari para pemain *game online* di kalangan mahasiswa dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Jumlah informan penelitian ini berjumlah 13 orang mahasiswa. Informan tersebut dipilih berdasarkan intensitas bermain game online DOTA 2. Data yang diperoleh merupakan data primer yakni sumber data memberikan data langsung kepada peneliti.²⁰ Selain itu, peneliti juga menggunakan data sekunder yakni dari penelitian atau buku yang berkaitan dengan *game online*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian kualitatif karena tujuan utama dari penelitian adalah

¹⁸ Jaco, *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis dan Keunggulan)* (Cikarang: Grafindo. 2010), hlm 9

¹⁹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 2.

²⁰ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, hlm. 62.

mendapatkan data.²¹ Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara. Adapun teknik yang akan dilakukan oleh penulis antara lain dengan :

a. Teknik Interview atau Wawancara

Wawancara merupakan alat ampuh untuk mengungkapkan apa yang dipikirkan dan dirasakan informan penelitian. Melalui tanya jawab peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai dunia informan.²²

Dalam melakukan wawancara peneliti menggunakan pedoman wawancara (wawancara terstruktur) sehingga tujuan wawancara lebih terpusat dan lebih jelas serta tidak menyimpang dari topik penelitian.²³

Peneliti menggunakan purpose sampling dengan mengambil orang-orang yang terpilih yakni mahasiswa yang aktif dalam bermain *game online*. Adapun jumlah informan dalam penelitian ini adalah 13 mahasiswa. Sumber yang akan diwawancara adalah para pemain *game online* dari kalangan mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan salah satu sumber data sekunder sebagai sarana pembantu peneliti dalam mengumpulkan data dan atau membaca surat kabar, surat dan bahan tulisan yang lainnya.²⁴ Dalam hal

²¹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 62.

²² S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), hlm. 114.

²³ S. Nasution, *Metode Research (Penelitian)*, hlm. 116.

²⁴ Izzatun Iffah, “Kerenggangan Sosial Jama’ah Majelis Tafsir AL-Qur’an (MTA) dengan Masyarakat Dusun Kunang, Kelurahan Kebon, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten”, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014, hlm. 18.

ini peneliti mencari data dengan mengumpulkan dokumen berupa buku, notulen, catatan harian yang terkait dengan *game online*.

4. Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian diolah dengan cara dianalisis. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan eksplanasi. Teknik analisis deskriptif adalah memahami data dengan cara memisahkan setiap bagian dari keseluruhan fokus yang dikaji atau memotong proses dari kejadian sosial yang diteliti. Sehingga dapat menggambarkan secara detil dalam bagian-bagian kejadian sosial yang lebih kecil. Analisis eksplanasi bertujuan untuk menyediakan penjelasan mengapa sesuatu bisa terjadi. Dengan demikian, sebuah analisis penjelasan tidak hanya menjelaskan tentang aspek sejarah yang melatarbelakangi suatu peristiwa sosial namun juga dapat memberikan tentang gambaran konteks sosial yang melatarbelakangi adanya kejadian sosial yang diteliti.²⁵

5. Metode Pendekatan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan sosiologis. Melihat bagaimana pola dan cara berpikir manusia dan apa yang melatarbelakangi terjadinya tindakan sosial dan melihat hubungan antara rasionalitas tindakan sosial tersebut dengan nilai-nilai agama yang masyarakat (dalam hal ini pemain *game online*) miliki.

²⁵ Moh Soehadha, *Metodologi Penelitian Sosiologi Agama* (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN SUKA, 2008), hlm. 115-116.

G. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab agar penjelasannya terarah dan hasil penelitian ini mudah dipahami. Setiap bab memiliki pembahasan tersendiri namun antar bab memiliki hubungan.

Bab pertama, berisi tentang pendahuluan sebagai pengantar secara umum. Bab ini berisi latar belakang yang memunculkan problem pokok yang menjadi topik dari penelitian ini. Di dalam bab ini disebutkan pula alasan-alasan peneliti melakukan penelitian ini yang kemudian dirumuskan dalam rumusan masalah. Pada bab ini juga terdapat tujuan dan manfaat penelitian serta metode dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Sementara tinjauan pustaka bertujuan untuk meneguhkan posisi peneliti diantara peneliti yang lain, kemudian dikemukakan pula kerangka teori yang digunakan untuk menganalisis fenomena sosial dalam penelitian ini.

Bab dua akan dijelaskan gambaran umum mengenai game online meliputi pengertian, jenis *game online* serta aspek-aspek apa yang ada di dalam *game online* dan dijelaskan pula komunitas pemain *game online* yang melingkupi *game online*.

Bab ketiga memuat tentang uraian motif-motif yang melatarbelakangi pemain mahasiswa untuk bermain game online ini. Yang dianalisa dengan menggunakan teori rasionalitas Max Weber.

Bab keempat menjelaskan nilai-nilai agama dalam perilaku bermain *game online* DOTA 2.

Bab kelima merupakan bab terakhir atau penutup yang berisi dari kesimpulan dari bab pertama hingga keempat. Pada bab ini juga berisi saran dan kritik yang bisa membangun untuk kebaikan penelitian-penelitian kedepannya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah penulis jabarkan dalam pembahasan sebelumnya mengenai rasionalitas para pemain game online DOTA 2, dapat disimpulkan hal sebagai berikut :

Pertama, terdapat bentuk bentuk rasionalitas di balik perilaku bermain game online DOTA 2 yang dilakukan oleh para mahasiswa UIN Sunan Kalijaga, yaitu *pertama*, rasionalitas praktis yang yang berdasarkan pada suatu pilihan yang dinilai paling cepat dan mudah untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi yaitu dengan bermain game online. Mereka bermain game online karena mereka membutuhkan hiburan. Dan hiburan paling mudah yaitu dengan bermain game online DOTA 2. *Kedua*, rasionalitas teoretis yang berdasarkan kepada pengalaman individu dan juga hubungan sebab akibat sehingga memunculkan cara-cara baru. Pemain memilih untuk bermain game DOTA 2 karena menemukan hal baru yang lebih menantang di game ini setelah sebelumnya lebih memilih untuk bermain game yang offline. *Ketiga* yaitu rasionalitas substantif yakni memperhitungkan nilai-nilai untuk mencapai tujuan, yaitu melalui bermain game online DOTA 2, mereka juga mengamalkan nilai-nilai silaturahmi dan juga nilai saling kerjasama dan gotongroyong. Yang *keempat*, rasionalitas formal dimana para pemain mempertimbangkan peraturan yang berlaku di suatu institusi, yaitu para pemain game online DOTA 2 dapat menggunakan aspek-aspek

tertentu di dalam game untuk mendukung perkuliahannya di UIN Sunan Kalijaga.

Kedua, nilai-nilai agama yang ada di dalam perilaku bermain game DOTA 2 ialah nilai kerjasama, nilai silaturahmi dan nilai tawakkal. Nilai kerjasama yaitu ketika para pemain melakukan pembagian tugas dan peran di dalam tim saat bertanding dan juga di dalam komunitas DASUKA. Nilai silaturahmi yaitu melalui bermain game DOTA 2, para mahasiswa mengaku mendapatkan teman baru baik dari komunitas DASUKA yang sama-sama belum saling mengenal sebelumnya menjadi saling kenal dan tahu, maupun mendapatkan teman lintas regional. Selain itu ada nilai *kemampuan untuk mensiasati sesuatu juga mempengaruhi dalam bermain game online* tersebut.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat dirumuskan beberapa saran sebagai berikut :

Pertama, saran untuk para mahasiswa pemain game online tidak meninggalkan etika dan nilai agama seperti nilai silaturahmi, gotongroyong (kerjasama) dan selalu menjalankan nilai tawakkal kepada Allah.

Kedua, kepada DASUKA untuk terus produktif dan lebih sering mengikuti turnamen tanpa meninggalkan aspek-aspek agama serta tanpa meninggalkan pendidikannya sehingga menjadi mahasiswa yang sukses.

Ketiga, saran untuk penelitian ilmiah selanjutnya supaya untuk mengembangkan kajian mengenai komunitas game online di Yogyakarta.

Karena komunitas game online merupakan suatu komunitas baru yang sifatnya faktual dengan menggunakan teori yang lebih kontemporer supaya melahirkan penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Bustanuddin. 2006. *Agama dalam Kehidupan Manusia: Pengantar Antropologi Budaya*. Jakarta: Rajawali.
- Arifin, Syamsul. 2009. *Studi Agama (Perspektif Sosiologis dan Isu-Isu Kontemporer)*. Malang: UMMPress.
- Arisandi, Ryan Frishka. "Jumlah Pemain Dota 2 Capai Angka 10 Juta Player Tiap Bulan" dalam <http://www.kolomgadget.com/>, diakses tanggal 21 Oktober 2016.
- Goodman, Douglas J dan George Ritzer. 2014. *Teori Sosiologi dari Teori Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern* terj. Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Hadi, Elgharori. 2014. "Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)", Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Hanani, Silfia. 2011. *Menggali Interelasi Sosiologi dan Agama*. Bandung : Humaniora.
- Holmes, David. 2012. *Komunikasi Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Idrus, Muhammad. 2002. *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Airlangga.
- Jaco. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis dan Keunggulan)*. Cikarang: Grafindo.
- Kholidian, Ulfi. 2013. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi", Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana.
- Nasution, S. 2000. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nawawi, Hadari. 2007. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nuraini, Hida. 2014. "Hubungan Pola Asuh Otoriter dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar", Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

- Sugihartati, Rahma. 2014. *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana.
- Rohmawaty, Weny. *Perilaku Pemanfaatan Internet (Internet Utilization Of Behavior) (Studi Deskriptif Tentang Pemanfaatan Internet Untuk Kepentingan Hiburan Dan Akademik Di Kalangan Anak-Anak Di Kota Surabaya)* dalam Jurnal airlangga. Vol. 1 / No. 1 / Published : 2012-12.
- Salim, Agus. 2008. *Pengantar Sosiologi Mikro*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Setiawan, Cornelius Ardianto. 2014. "Pola Interaksi antar-gamer dalam Game Online (analisis deskriptif tentang Pola Interaksi Antar Gamers dalam Menggunakan Fitur Chating pada Game Online Atlantica)", Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- Soehadha, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian Sosiologi Agama*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, "Kecanduan Game Online 2 Siswa SMP jadi Residivis Pencurian" dalam www.surabaya.tribunnews.com, diakses tanggal 1 November 2016.
- Sutabri, Tata. 2013. *Komputer dan Masyarakat*. Yogyakarta: Andi.
- Swanti, Elizabeth, "Main Game 3 Hari Pria Taiwan Meninggal di Warnet", dalam <http://global.liputan6.com/> diakses tanggal 23 oktober 2016.
- Wagiyo dkk. 2012. *Teori Sosiologi Modern*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wirawan, I.B. 2012. *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, dan Perilaku Sosial)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yanto, Riki. 2011. "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, kota Padang)", (Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas, Padang.

PEDOMAN WAWANCARA

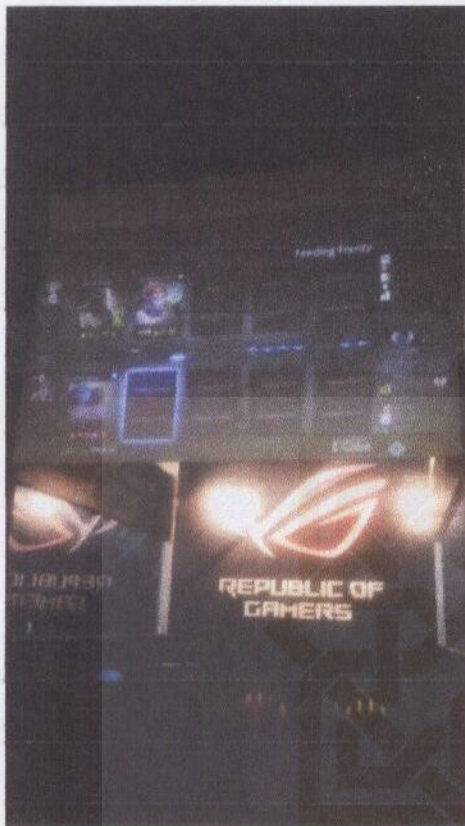
1. Nama lengkapnya siapa ?
2. Dari prodi apa?
3. Suka bermain game Dota 2 sejak kapan ?
4. Seberapa lama intensitas bermainnya ?
5. Game Dota 2 itu menurut Anda seperti apa ?
6. Apakah Game Dota itu dimainkan secara berkelompok ?
7. Mengapa Anda suka bermain game Dota 2 ?
8. Kalau untuk hiburan, mengapa memilih untuk bermain game Dota 2 padahal ada banyak pilihan hiburan yang lainnya?
9. Sebelum suka bermain game online Dota 2, lebih suka apa ?
10. Kalau bermain game menghabiskan waktu banyak, apakah mengganggu bersosialisasi dengan lingkungan ?
11. Apakah Anda menggunakan fasilitas chat di game tersebut ?
12. Dimanfaatkan sebagai apa fasilitas chat tersebut ?
13. Apa instrumen yang Anda gunakan ketika bermain game ?
14. Apa manfaat yang Anda dapatkan dari bermain game tersebut ?
15. Kepuasan apa yang Anda dapatkan setelah bermain game Dota 2?
16. Nilai-nilai agama apa yang Anda terapkan dalam bermain game Dota 2?
17. Apakah nilai itu juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?

DAFTAR INFORMAN

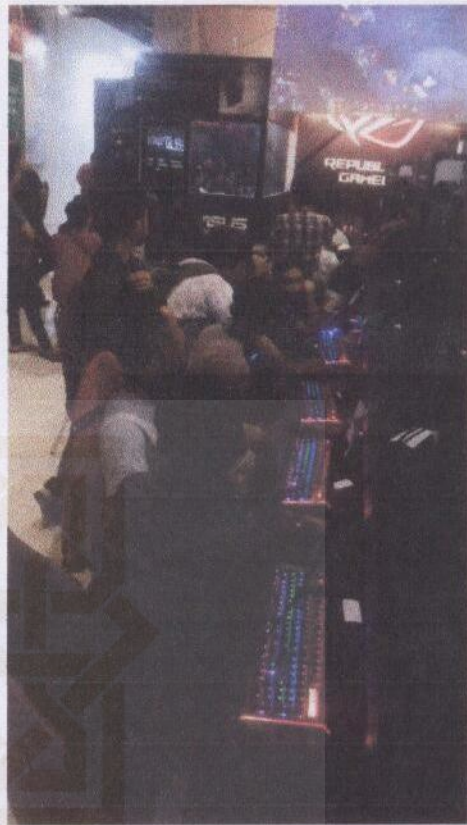
1. Inas Sandi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
2. Ahmad Zakaria A Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
3. Rahmat Adi P Mahasiswa Fak. Ushuluddin dan Pemikiran Islam
4. Uki Mahasiswa Fak. Ushuluddin dan Pemikiran Islam
5. Setiawan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
6. Mushab Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
7. Irfan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
8. Miqdam Al Hafidz Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
9. Sido Dea Mahasiswa Fakultas Saintek
10. Nafiyan Mahasiswa Fakultas Saintek
11. A. R. Meru Mahasiswa Fakultas Saintek
12. Farid Agus Setiawan Mahasiswa Fakultas Syariah
13. Nur Afandi Mahasiswa Fakultas Saintek
14. Choirul Bashori Mahasiswa Fakultas Saintek

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

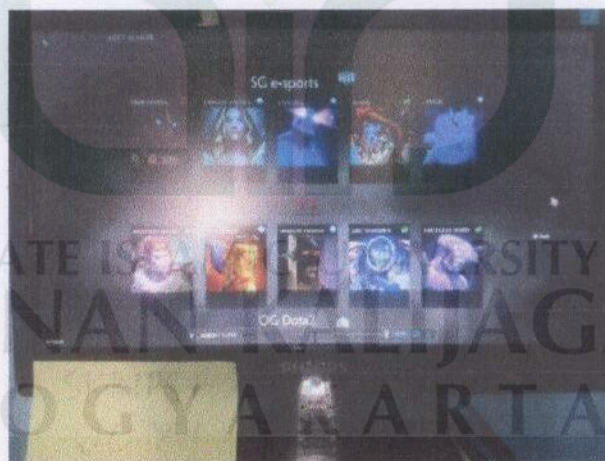
Salah satu Spot Turnamen



Komunitas DASUKA mengikuti turnamen



Tampilan Game DOTA 2



Pemain DOTA memenangkan turnamen



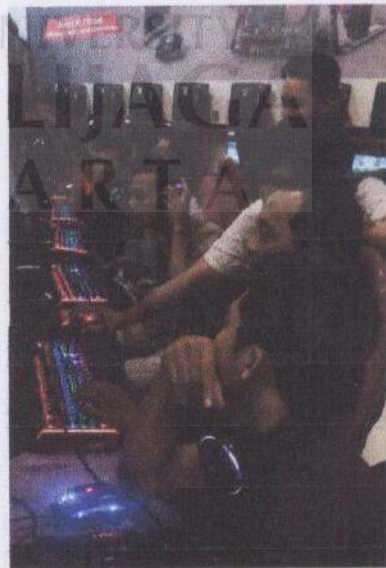
Wawancara anggota komunitas DASUKA



Pamflet Turnamen



Komunitas DASUKA mengikuti Turnamen



CURRICULUM VITAE

Nama : Nur Khayati Bilkhaq
Tempat Tanggal Lahir : Sleman, 10 Mei 1992
Alamat : Sawahan Rt 01 Rw 28 Nogotirto Gamping Sleman
E-mail : nurkhatibilkhaq@gmail.com
No. HP : 08992529123

Nama Orangtua

Ayah : M. Busyairi
Ibu : Siti Zaujah

Riwayat Pendidikan

SD N Tuguran : 1998-2003
SMP N 3 Gamping : 2003-2007
SMK N 7 Yogyakarta : 2007-2010
UIN Sunan Kalijaga : 2013-sekarang

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA