

**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA
PERILAKU SOSIAL MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN DAN
PEMIKIRAN ISLAM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

Disusun Oleh:

ABDUL THOYIB

NIM: 14540020

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2019

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Abdul Thoyib

NIM : 14540020

Prodi : Sosiologi Agama

Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* pada Perilaku Sosial Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri 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 (plagiarisme), maka saya bersedia menanggung sanksi dan dibatalkan gelar kesarjanaannya saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 15 Agustus 2019

Saya yang menyatakan



Abdul Thoyib

NIM. 14540020



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Dr. Adib Sofia, S.S., M.Hum

Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi Abdul Thoyib

Lamp : 4 Eksemplar

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan mengoreksi serta menyarankan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Abdul Thoyib

NIM : 14540020

Judul : Pengaruh *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* pada Perilaku Sosial Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Sudah dapat diajukan kepada Progam Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana strata satu dalam Ilmu Sosiologi Agama.

Dengan ini, kami mengharap agar skripsi atau tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 15 Agustus 2019

Pembimbing,

Dr. H. Adib Sofia, S.S., M.Hum

NIP : 19780115 200604 2 001



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2881/Un.02/DU/PP.05.3/09/2019

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA
PERILAKU SOSIAL MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN DAN
PEMIKIRAN ISLAM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ABDUL THOYIB
Nomor Induk Mahasiswa : 14540020
Telah diujikan pada : Jumat, 06 September 2019
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Adjo Sofia, S.S., M.Hum.
NIP. 19780115 200604 2 001

Penguji II

Dr. Nurus Sa'adah, S.Psi., M.Si., Psi.
NIP. 19741120 200003 2 003

Penguji III

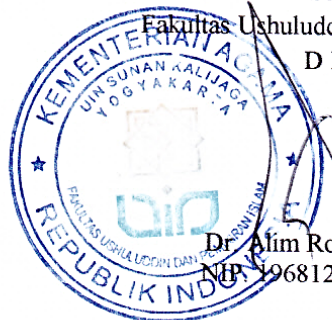
Dr. Moh Soehadha, S.Sos. M.Hum.
NIP. 19720417 199903 1 003

Yogyakarta, 23 September 2019

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

DEKAN



Dr. Alim Roswanto, M. Ag.
NIP. 19681208 199803 1 0002

MOTTO

Khairukum man ta'allamal Qur'aana wa 'allamahu

“Sebaik-baik kamu ialah orang yang belajar al-Qur'an
dan mengajarkannya kepada orang lain”

(HR. Bukhari)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk:

- Orang tua saya, Bapak Nurrohman, Ibu Kaswari, serta kakakku Muhaimin Rozikin, dan segenap keluarga atas ketulusan dan dukungan yang diberikan kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.
- Synthia Retno Eriska yang selalu menemani dalam keadaan suka dan duka.
- Almamater UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, puji syukur hanya bagi Allah atas segala hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengaruh Game Online Mobile Legends: Bang Bang* pada Perilaku Sosial Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga”. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw, keluarga dan sahabatnya.

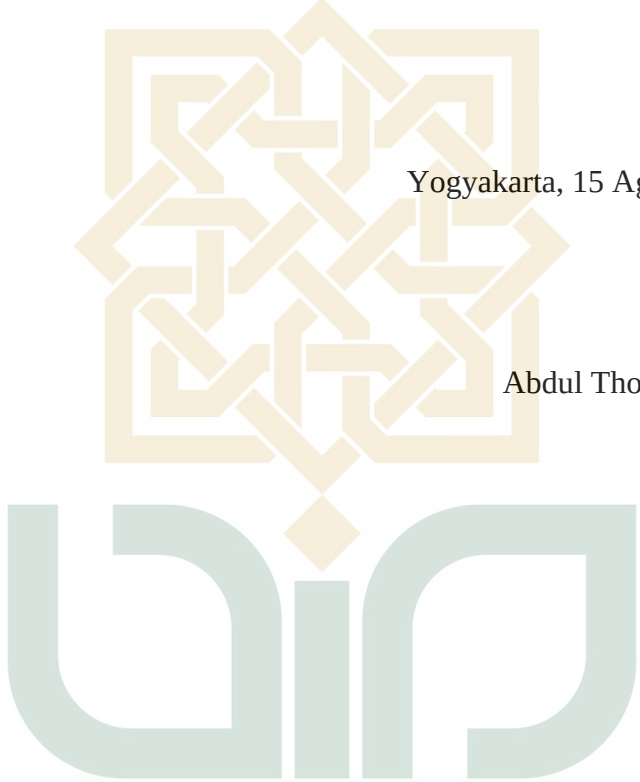
Alhamdulillah, atas ridho Allah Swt serta doa orang tua, dan bantuan semua pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini sudah seharusnya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, M. A, Ph. D beserta jajarannya.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Dr. Alim Ruswantoro, M. Ag beserta jajarannya.
3. Ibu Dr. Adib Sofia, S. S., Hum selaku ketua prodi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan ruang dan waktu untuk berkonsultasi.

4. Ibu Dr. Nurus Sa'adah, S.Psi., M.SI., Psi selaku Dosen Penasihat Akademik yang selalu peduli terhadap perkembangan penulis selama kuliah.
5. Seluruh dosen Program Studi Sosiologi Agama yang telah membagi ilmu kepada penulis, semoga senantiasa mendapat perlindungan dari Allah Swt.
6. Staf TU Program Sosiologi Agama yang bertugas, staf Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam dan UIN Sunan Kalijaga, terima kasih atas bantuannya selama ini.
7. Keluarga penulis, Bapak Nurrohman, Ibu Kaswari, Muhaimin Rozikin yang telah memberikan dukungan dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini serta seluruh keluarga besar penulis yang telah membantu.
8. Teman-teman mahasiswa FUPI pemain *game mobile legends: bang bang*, Fairus, Achmad Aziz, Huda Ramdani, Heri Setiawan, dan lainnya yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penelitian ini.
9. Teman-teman Sosiologi Agama 2014, Fatullah, Achmad Setiaji, Hamdani Mubarak, dll yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
10. Tak lupa, kepada Synthia Retno Eriska yang selalu menemani dan memberikan motivasi kepada penulis. Terima kasih atas kesetiaannya.

11. Teman-teman KKN '96 di dukuh Tritis Saptosari Gunung Kidul,
Yudha, Saipul, Ilham, Sanusi, Ariana, Nafiatul, Hanum, Husnul,
Lala, dan segenap pemuda serta masyarakat dukuh Tritis.

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, 15 Agustus 2019

Abdul Thoyib

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN NOTA DINAS	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	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
D. Tinjauan Pustaka	11
E. Kerangka Teoritik.....	16
F. Metode Penelitian	25
G. Sistematika Pembahasan	30
BAB II GAMBARAN UMUM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG	
A. Pengertian <i>Game Online</i>	32
B. Tipe <i>Game Online</i>	34
C. <i>Game Mobile Legends: Bang Bang</i>	40
D. Perilaku Sosial.....	52
E. Mahasiswa FUPI Pemain <i>Game Online Mobile Legends: Bang Bang</i>	54

**BAB III PROSES PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL
MAHASISWA FUPI DALAM BERMAIN GAME *ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG***

A. <i>Awareness</i> (Kesadaran).....	61
B. <i>Interest</i> (Ketertarikan).....	66
C. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	69
D. <i>Trial</i> (Mencoba)	72
E. <i>Adoption</i> (Menerima)	74

BAB IV PENGARUH GAME *ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG* PADA PERILAKU SOSIAL MAHASISWA FUPI

A. Kecanduan <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	76
B. Perilaku Boros dan Menyalahgunakan Uang Kiriman Orangtua.....	82
C. Menjadi Jauh dengan Lingkungan	85
D. Menambah Teman Baru yang Bermain <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	90

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	97
B. Saran-saran	101

DAFTAR PUSTAKA

PEDOMAN WAWANCARA

DAFTAR INFORMAN

CURRICULUM VITAE

ABSTRAK

Manusia dan hiburan merupakan dua hal yang tidak dapat bisa dipisahkan. Sekarang ini, hiburan yang paling banyak diminati adalah 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 proses perubahan perilaku pada mahasiswa pemain *game online mobile legends: bang bang*, alasan para pemain *game mobile legends: bang bang* memilih dan mau untuk bermain *game* tersebut hingga berjam-jam. Selain itu di dalam penelitian ini juga dibahas mengenai pengaruh yang terjadi akibat aktivitas bermain *game online mobile legends: bang bang*. Pembahasan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga yang bermain *game online mobile legends: bang bang*.

Penelitian ini berupaya mengetahui proses perubahan perilaku sosial yang terjadi pada mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga pada era digital ini serta mengetahui pengaruh yang terjadi pada mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga dalam bermain *game online mobile legends: bang bang*, khususnya pada perilaku sosial. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yang menggunakan teknik observasi dan wawancara sebagai cara untuk memperoleh data. Teori yang digunakan adalah teori perilaku sosial untuk menjelaskan bentuk-bentuk perubahan perilaku yang terjadi pada mahasiswa dalam bermain *game online mobile legends: bang bang*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dibalik perubahan perilaku mahasiswa dalam bermain *game online mobile legends: bang bang* ada lima proses *pertama awareness* (kesadaran), yakni orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu. *Kedua, interest* (ketertarikan) yakni orang mulai tertarik kepada stimulus. *Ketiga, evaluation* (evaluasi) menimbang-nimbang baik dan tidaknya stimulus. *Keempat, trial* (mencoba), dimana orang telah mulai mencoba perilaku baru. *Kelima, adoption* (menerima), dimana subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus. Sedangkan pengaruh yang terjadi di dalam perilaku mahasiswa FUPI pemain *game online mobile legends: bang bang* ini adalah kecanduan atau ketergantungan dalam bermain *game mobile legends: bang bang*, perilaku boros dan menyalahgunakan uang kiriman orangtua, menjadi jauh dengan lingkungan, dan menambah teman baru yang sama-sama bermain *game online mobile legends: bang bang*.

Kata kunci: *gamer, game mobils legends: bang bang*, perubahan perilaku sosial.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Situasi dalam kehidupan saat ini sudah semakin kompleks. Kecenderungan yang muncul saat ini, ditunjang oleh pesatnya perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit sekali untuk dibendung. Seolah-olah hal itu sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Sedikit demi sedikit pola kehidupan masyarakat akan berubah digantikan oleh pola kehidupan baru. Kehidupan semacam ini menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan disandingkan oleh tata nilai baru yang belum tentu dipahami.¹

Kemajuan teknologi informasi yang berkembang sangat drastis dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia yang global. Perkembangan teknologi informasi juga tidak menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak baru bagi masyarakat sehingga tanpa disadari manusia telah

¹Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), hlm. 107.

hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu dunia kehidupan nyata dan dunia kehidupan maya.²

Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, yaitu ketika hubungan-hubungan sosial masyarakat dibangun melalui pengindraaan. Secara nyata kehidupan masyarakat manusia dapat disaksikan sebagaimana apa adanya. Sementara itu, kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat yang tidak dapat secara langsung diindra melalui pengindraan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas masyarakat.

Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia, terutama remaja. Remaja sedang berada pada masa mencari jati diri.³ Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media *elektronik* seperti radio, televisi, dan internet yang mempercepat terjadinya perubahan tersebut.

²Burhan Bugin, *Pornomedia: Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa* (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 21.

³Burhan Bugin, *Pornomedia: Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, hlm. 27.

Seiring bertambah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk berbenah diri yang hasilnya pada saat ini sudah banyak mengalami kemajuan dan perkembangan serta penyempurnaan dalam berbagai aspek. Hal ini karena peran pendidikan sangat penting dalam mencerdaskan bangsa. Tantangan pertama pada dunia pendidikan adalah bagaimana sistem pendidikan yang dapat menghasilkan generasi hari esok yang berkualitas. Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan sumber daya manusia adalah meningkatkan kualitas pendidikan mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi.

Dampak perkembangan tersebut seharusnya dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Dengan adanya kemudahan dalam pelaksanaan belajar mengajar, maka mahasiswa akan lebih mudah dalam menyerap materi yang ada sehingga mahasiswa memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran diperkuliahan. Dengan demikian, diharapkan kemajuan pada bidang pendidikan akan selalu berkembang dan semakin mempermudah kehidupan manusia.

Namun, di samping itu, jenjang pendidikan perguruan tinggi juga tidak luput dari pantauan pemerintah. Mungkin fenomena yang terjadi saat ini disebabkan stigma yang sudah merasuk dalam benak setiap pihak, bahwa mahasiswa dapat lebih aktif dan lebih pandai dari pada

jenjang bawahnya. Pada kenyataannya, masyarakat melupakan hal terkecil, atau bahkan hal yang kurang mendapat perhatian.⁴

Generasi digital adalah mereka yang tumbuh dalam kemudahan akses informasi digital dan teknologi informasi. Generasi yang lahir setelah tahun 2014 ini sangat dekat dengan perkembangan teknologi komputasi digital. Paparan terhadap teknologi ini menyebabkan mereka merasa nyaman dengan keberadaan teknologi, bahkan menjadikannya seperti kebutuhan primer. Selain itu, paparan ini menjadikan generasi digital sebagai ahli teknologi tersebut melebihi orang-orang dari generasi sebelumnya. Salah satu ciri generasi digital adalah kecenderungannya dalam menggunakan jaringan yang berlebihan, senang mengekspresikan diri, dan hidup dalam kecepatan tinggi.

Generasi digital dapat menggunakan jaringan selama 24 jam setiap harinya tanpa ada batasan. Hal ini telah mengubah hubungan manusia secara mendasar. Mereka merasa nyaman berinteraksi di ruang *online* seperti yang mereka lakukan saat bertatap muka. Serta kecenderungannya mengekspresikan diri dan berhubungan dengan satu sama lain melalui teknologi digital. Mereka menggunakan teknologi untuk mengakses, menggunakan informasi, dan menciptakan pengetahuan baru. Sejak internet diciptakan, hampir semua bisa

⁴Muhamad Azwar Annas, "Pengaruh *Game PES 2013* terhadap Kemampuan Penyerapan Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola" Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi UNESA, Surabaya, 2012, hlm. 171-174.

didapat secara online. Ketika seseorang menginginkan barang untuk diantar secepatnya, maka ia akan mendapatkannya lebih cepat dari pada berangkat sendiri ke toko barang tersebut.

Semua orang jelas membutuhkan *gadget*, tidak terkecuali mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga. Ini karena mereka dituntut untuk selalu *update* mengenai berita apa yang terjadi. Agar tidak ketinggalan berita, mahasiswa memanfaatkan kecanggihan *gadget* untuk mengakses informasi dimana pun dan kapan pun. Namun sayangnya, tidak semua mahasiswa menggunakan *gadget* dengan positif. Ada beberapa mahasiswa yang menyalahgunakan penggunaan *gadget*, misalnya, mereka menggunakan tabletnya untuk bermain *game online* saat proses kuliah berlangsung.

Mahasiswa memang tidak dapat lepas dari *gadget*. Keduanya seperti memiliki keterkaitan yang sangat erat. Kebutuhan akan informasi mengakibatkan timbulnya ketergantungan terhadap *gadget*. Ketergantungan tersebut memang dapat dinilai positif dan negatif, tergantung dari sisi mana hal itu dilihat. Semua kembali kepada individu masing-masing, bagaimana ia dapat memanfaatkan *gadget* secara baik dan benar.

Penelitian ini berawal dari pengamatan peneliti, yang merupakan salah satu penggemar berat *game online mobile legends: bang bang* atau secara umum masyarakat menyebut dengan *gamer*. Sudah

menjadi rahasia umum bahwa *game* adalah salah satu dari sekian banyak tempat rekreasi pelajar, terutama anak-anak dan remaja. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa orang-orang dewasa dan bahkan tua menyukai *game*, tentunya dalam bermacam-macam versi dan jenis dari *game* yang dimainkan orang kebanyakan.

Bermain *game* tidak dilarang, namun harus ada porsi tersendiri karenanya orang yang sudah kecanduan dengan *game* akan selalu kurang dalam hidupnya jika belum bermain *game* dalam kesehariannya. Akan menjadi parah lagi saat *game* menjadi “Tuhan”, karena *game* seseorang melupakan ibadah, seperti sholat karena asyik karena terlalu bersemangat, ujung-ujungnya ibadah wajib pun luput dari ingatan. Hal ini juga menjadi patologi sosial ketika seseorang tidak melakukan kegiatan apa pun kecuali nge-*game* dan melupakan interaksi sosial.

Hal ini menjadi kekhawatiran tersendiri ketika melihat fenomena yang menyangkut keselamatan seorang *gamers*.⁵ Arti *game* itu sendiri merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan alasan untuk menghibur diri. *Game online* tidak akan memiliki pengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang.

⁵Fina Hilmuniati “Dampak Bermain *Game Online* dalam Pengalaman Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan” Skripsi Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2011, hlm. 2.

Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain *game online* baik dilakukan di *handhone* maupun di warnet. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan setiap individu. Namun jika berlebihan itu tidak akan menjadi baik, justru sebaliknya. Hal yang menjadi permasalahan adalah *game* menjadi “candu” bagi beberapa orang dan justru itu malah berakibat fatal terhadap psikologi, jasmani, sampai ke dalam tahap rohani.

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

Mahasiswa sebagai subkultural dalam masyarakat yang merupakan suatu kelompok yang sangat rentan terpengaruh. Pola pikir remaja yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal-hal baru yang bersifat inovatif dibanding orangtua. Mahasiswa dalam dalam penggunaan *smartphone*, mudah untuk menggunakan dan

berkomunikasi dengan siapa saja, menghabiskan waktu berjam-jam, serta merusak atau berdampak bagi perilaku mahasiswa itu sendiri. Hal ini bisa memudahkan nilai-nilai dalam berinteraksi, serta merujuk pada pemuasan keinginan semata, dan mengikuti kehidupan modern.

Perilaku sosial atau tindakan sosial adalah tindakan individu sepanjang tindakan itu mempunyai makna atau arti subjektif bagi dirinya dan diarahkan ke tindakan orang lain. Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa akan hidup dengan melakukan tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Tindakan mereka merupakan perbuatan, perilaku, atau aksi yang dilakukan oleh manusia sepanjang hidupnya guna untuk mencapai tujuannya. Termasuk dalam perilaku bermain *game 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 yang membuat para pemain *game online* 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

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perubahan perilaku sosial mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga dalam bermain *game online mobile legends: bang bang* pada era digital ?
2. Bagaimana pengaruh *game online mobile legends: bang bang* pada perilaku sosial mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui proses perubahan perilaku sosial yang terjadi pada mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga pada era digital ini.
- b. Untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga dalam bermain *game online mobile legends: bang bang*, khususnya pada perilaku sosial.

2. Kegunaan penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

- a. Kegunaan Teoritis

1. Diharapkan mampu membantu peneliti dalam menambah dan mengembangkan pengetahuan mengenai apa saja *pengaruh game online mobile legends: bang bang* pada perilaku sosial mahasiswa FUPI 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. Diharapkan mampu memberikan kontribusi dan dapat memperkaya khazanah pengetahuan bagi kajian akademisi, dalam bidang sosiologi agama, serta menjadi bahan perbandingan dalam penelitian dan pembahasan lebih lanjut tentang kajian *game online*.

b. Kegunaan Praktis

1. Memberikan deskripsi mengenai dampak yang muncul dalam perilaku bermain *game online* di kalangan mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Agar mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta mampu lebih baik dalam menyikapi perkembangan teknologi saat ini dan dapat memilih mana yang baik dan mana yang buruk agar tidak terbawa arus modernisasi lebih jauh lagi.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berfungsi untuk meninjau kembali pustaka-pustaka atau penelitian ilmiah yang sudah dilakukan sebelumnya dan relevan dengan tema penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan pustaka juga berfungsi sebagai validitas data dengan menginventarisasi dan memetakan beberapa literatur terkait seperti skripsi, buku, jurnal, dll. Banyak skripsi-skripsi terdahulu yang membahas mengenai *game online* yang kemudian penulis jadikan sebagai acuan, di antaranya:

Skripsi karya Fina Hilmuniati yang berjudul “Dampak Bermain *Game Online* dalam Pengamalan Ibadah Sholat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan.” Pendekatan yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode kualitatif. Hasil penelitian diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain *game online* seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat mengerjakannya. Namun tidak semua anak malas dan terlambat di waktu shalat yang sama. Tiga di antara subjek penelitian mengaku setelah bermain *game online* tetap merasa khusyu’ dalam mengerjakan shalat.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah tujuan yang dicari Fina Hilmuniati mencari tahu dampak bermain *game online* terhadap pengalaman ibadah shalat anak. Menurutnya bermain *game online* akan berdampak negatif pada

pengamalan ibadah shalat. Lebih tepatnya pada ketepatan waktu dan rajin atau malasnya dalam beribadah dan metode yang digunakan adalah metode kualitatif.⁶ Sedangkan penelitian yang saya lakukan yakni pada mahasiswa FUPI yang bermain *game online mobile legends* dan tujuan penelitian ini lebih fokus pada proses perubahan perilaku sosial mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga dalam bermain *game online mobile legends: bang bang*, yakni apakah dengan bermain *game online mobile legends: bang bang* akan mempengaruhi perilaku sosial mahasiswa. Hal ini misalnya masalah psikologi, pengguna *game online* yang mengandung kekerasan dan agresi menunjukkan bahwa dengan paparan singkat (misal 25-30 menit) *game* kekerasan saat bermain dapat menimbulkan peningkatan pikiran dan tindakan agresif. Selain itu penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan pelaku anti sosial, penurunan interaksi sosial dan penurunan empati

Skripsi karya Theresia Lumban Gaol yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia”. Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif yaitu dengan deskriptif korelatif yang menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Indonesia Dengan jumlah jumlah sampel

⁶Ahmad Muraqib Athoillah, “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016” Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri, Jember, 2016, hlm. 31.

106 responden. Responden diminta mengisi kuisioner untuk melihat keterlibatan dalam bermain *game online* dan prestasi akademik mereka.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pemain adalah laki-laki, alasan bermain adalah menghilangkan stres dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah strategi. Penelitian tersebut menggunakan metode pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.⁷

Skripsi karya Siti Rochmah yang berjudul “Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Loneliness terhadap Adiksi *Game Online*”. Pendekatan penelitian dalam skripsi tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi berganda. Alat ukur adiksi *game online* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner model skala Likert yang didasari pada aspek Griffiths, dan Szabo (2003), sedangkan alat ukur komunikasi interpersonal yang digunakan adalah ICI, kemudian untuk alat ukur Loneliness yang digunakan adalah *UCLA Loneliness Scale* version 3.

Hasil penelitian berdasarkan uji hipotesis R square pada penelitian ini adalah sebesar 0.124 atau 12,4% dan variasi

⁷ Theresia Lumban Gaol, “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia” Skripsi Fakultas Teknik Universitas Indonesia, Jakarta, 2012.

independent variabel hanya satu yang memiliki pengaruh secara signifikan terhadap adiksi *game online* yaitu variabel komunikasi interpersonal terkait *emotion* (0,006), dan *loneliness* terkait *personality* (0,033). Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh komunikasi interpersonal dan *loneliness* terhadap adiksi *game online*, dan metode pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling*.⁸

Skripsi yang lain karya Putri Rachmawati yang berjudul “Pengaruh Motivasi Bermain *Game Online* MMORPG dan Dukungan Sosial terhadap Adiksi *Game Online* Pada Remaja di Tangerang”. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian tersebut menggunakan *non-probability sampling* dan jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 270 remaja pemain *game online* MMORPG yang tersebar di Indonesia.

Skala yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah skala adiksi *game online* yang disusun oleh *Law and Chang* (2007) dengan jumlah 17 item kemudian dilakukan adaptasi menjadi 27 item, skala dukungan sosial yang disusun Sarafino (1998) dengan jumlah 30 item, skala motivasi bermain *game* yang disusun oleh Yee (2006) dengan jumlah 40 item. Uji validitas alat ukur dalam penelitian ini

⁸ Siti Rochmah “Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan *Loneliness* terhadap Adiksi *Game Online*” Skripsi Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2011.

menggunakan software Lisrel 8.70 dan analisis statistic dalam penelitian ini menggunakan multiple regression dengan bantuan software spss 16 pada taraf signifikan 5% untuk pengujian hipotesis. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa secara bersamaan motivasi bermain *game online* MMORPG dan dukungan sosial mempengaruhi adiksi *game online*. Penelitian tersebut menggunakan metode pengambilan sampel *non-probability sampling*.⁹

Dalam skripsi yang lain karya Treacy Whitney Santoso yang berjudul “Perilaku Kecanduan Permainan Internet Dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus pada Siswa Kelas Viii di Smp Negeri 1 Jatirono Kabupaten Wonogiri)”. Pendekatan penelitian dalam skripsi tersebut adalah kuantitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian dalam penelitian tersebut berjumlah lima orang siswa dari kelas VIII. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pedoman wawancara dan observasi sistematis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga siswa yang telah mengalami kecanduan permainan internet yakni FE (*euphoria, tolerance, withdrawal, dan relapse and reinstatement*). Sedangkan AP (*euphoria dan intrapersonal conflict*), dan PG (*cognitive salience dan euphoria*) masing-masing baru memenuhi dua dari enam jenis

⁹ Putri Rachmawati, “Pengaruh Motivasi Bermain *Game Online* MMORPG dan Dukungan Sosial terhadap Adiksi *Game Online* pada Remaja di Tangerang” Skripsi Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2015.

kecanduan permainan internet. Secara keseluruhan semua jenis kecanduan permainan internet dan keenam faktor penyebab kecanduan permainan internet (kurang perhatian orang tua siswa, stres atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh) yang dialami siswa.¹⁰

Kelima penelitian di atas memiliki fokus kajian yang berbeda-beda dan perspektif yang berbeda pula. Di sini, peneliti mencoba meneliti proses perubahan perilaku sosial yang terjadi pada mahasiswa FUPI dalam bermain *game online mobile legends: bang bang* dan mencoba melihat pengaruh bermain *game online mobile legends: bang bang* tersebut pada perilaku sosial mahasiswa FUPI.

E. Kerangka Teoritik

1. Pengertian Perilaku sosial

a. Pengertian Perilaku

Penulisan kerangka teori maka tidak akan lepas dari sebuah topik pembahasan yang akan dikupas secara mendalam. Dalam hal ini penulis menggunakan perspektif perilaku sosial untuk mengupas secara mendalam dan terperinci.

¹⁰ Trecy Whitney Santoso, "Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus pada Siswa Kelas Viii di Smp Negeri 1 Jatirono Kabupaten Wonogiri)" Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2013.

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar.

Robert Kwick menyatakan bahwa perilaku adalah tindakan atau perbuatan sesuatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari. Sedangkan menurut Skinner merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena itu, perilaku ini terjadi melalui proses adanya proses stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons.¹¹

b. Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial.¹² Perilaku sosial adalah siasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam

¹¹ Soekidjo Notoatmodjo, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 113-114.

¹² Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1995), hlm. 262.

memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Oleh karena itu, manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Perilaku sosial seseorang akan tampak dalam pola respon antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain. Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain.¹³ Perilaku seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda-beda.

Pada hakikatnya, manusia adalah makhluk sosial. Sejak dilahirkan, manusia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologisnya. Pada perkembangan menuju kedewasaan, interaksi sosial diantara manusia dapat merealisasikan kehidupannya secara individual. Hal ini dikarenakan jika tidak ada timbal balik dari interaksi sosial, maka manusia tidak dapat merealisasikan potensi-potensi sebagai sosok individu yang utuh sebagai hasil interaksi sosial. Potensi-potensi yang dimiliki seseorang dapat diketahui dari perilaku kesehariannya. Pada saat bersosialisasi

¹³ Rusli Ibrahim, *Pembinaan Perilaku Sosial Melalui Pendidikan Jasmani* (Jakarta: Dirjen Olahraga, 2001), hlm. 22-23.

maka yang ditunjukkannya adalah perilaku sosial. Pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal.¹⁴

Pada aspek eksternal situasi sosial memegang peranan yang cukup penting. Situasi sosial diartikan sebagai setiap situasi yang saling berhubungan antara manusia yang satu dengan yang lain. Dengan kata lain, setiap situasi yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial bisa dikatakan sebagai situasi sosial.

c. Faktor-faktor Pembentuk Perilaku Sosial

Baron dan Byrne berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu:

1) Perilaku dan karakteristik orang lain.

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu.

2) Proses kognitif

¹⁴ W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung: PT Eresco, 1978), hlm. 26.

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

3) Faktor lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata.

4) Latar budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi¹⁵

2. Bentuk dan Jenis Perilaku Sosial

Bentuk dan perilaku sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap menurut Akyas Azhari adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Sedangkan sikap sosial dinyatakan oleh cara kegiatan yang sama dan berulang terhadap objek sosial yang menyebabkan terjadinya cara tingkah laku yang dinyatakan berulang terhadap salah satu objek sosial.¹⁶ Berbagai bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang

¹⁵ Rusli Ibrahim, *Pembinaan Perilaku Sosial Melalui Pendidikan Jasmani* (Jakarta: Dirjen Olahraga, 2001), hlm. 25.

¹⁶ W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung: PT Eresco, 1978), hlm. 151-152.

berinteraksi dengan orang lain, seperti dalam kehidupan berkelompok kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok lainnya. Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yakni:

a. Kecenderungan Perilaku Peran

1) Sifat pemberani dan pengecut secara sosial

Seseorang yang memiliki sifat pemberani, biasanya akan suka mempertahankan dan membela haknya, tidak malu-malu atau tidak segan melakukan sesuatu perbuatan yang sesuai norma di masyarakat dalam mengedepankan kepentingan diri sendiri sekuat tenaga. Sedangkan sifat pengecut menunjukkan perilaku atau keadaan sebaliknya.

2) Sifat berkuasa dan sifat patuh

Orang memiliki sifat berkuasa dalam perilaku sosial, biasanya ditunjukkan oleh perilaku seperti bertindak tegas, berorientasi kepada kekuatan, percaya diri, berkemauan keras, suka memberi perintah dan memimpin langsung. Sedangkan sifat yang patuh atau penyerah menunjukkan perilaku sosial yang sebaliknya.

3) Sifat inisiatif secara sosial dan pasif

Orang yang memiliki sifat yang inisiatif biasanya suka mengorganisasi kelompok, tidak suka mempersoalkan latar belakang, suka memberi masukan atau saran dalam berbagai pertemuan, dan biasanya suka mengambil alih kepemimpinan. Sedangkan sifat orang yang pasif secara sosial ditunjukkan oleh perilaku yang bertentangan dengan sifat orang yang aktif.

4) Sifat mandiri dan tergantung

Orang yang memiliki sifat mandiri biasanya membuat segala sesuatunya dilakukan oleh diri sendiri, seperti membuat rencana sendiri, melakukan sesuatu dengan cara sendiri, tidak suka berusaha mencari nasihat atau dukungan dari orang lain, dan secara emosional cukup stabil. Sedangkan sifat orang yang ketergantungan cenderung menunjukkan perilaku sosial sebaliknya.¹⁷

b. Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial

1) Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain

Orang yang memiliki sifat dapat diterima oleh orang lain biasanya tidak berprasangka buruk terhadap orang lain, loyal, dipercaya, pemaaf dan tulus menghargai kelebihan orang lain. Sementara sifat orang yang ditolak biasanya suka mencari kesalahan dan tidak mengakui kelebihan orang lain.

¹⁷ Didin Budiman, *Bahan Ajar Mata Kuliah Psikologi Anak dalam Penjas* (Bandung: FPOK UPI, 2012), hlm. 3.

2) Suka bergaul dan tidak suka bergaul

Orang yang suka bergaul biasanya memiliki hubungan sosial yang baik, dan suka bersosialisasi. Sedang orang yang tidak suka bergaul menunjukkan sifat dan perilaku sebaliknya.

3) Sifat ramah dan tidak ramah

Orang yang ramah biasanya periang, hangat, terbuka, mudah didekati orang, dan suka bersosialisasi. Sedang orang yang tidak ramah cenderung bersifat sebaliknya.

4) Simpatik dan tidak simpatik

Orang yang memiliki sifat simpatik biasanya peduli terhadap perasaan dan keinginan orang lain, murah hati dan suka membela orang tertindas. Sedangkan orang yang tidak simpatik menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.¹⁸

c. Kecenderungan Perilaku Ekspresif

1) Sifat suka bersaing (tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka bekerja sama)

Orang yang suka bersaing biasanya menganggap hubungan sosial sebagai perlombaan, lawan adalah saingan yang harus

¹⁸ Didin Budiman, *Bahan Ajar Mata Kuliah Psikologi Anak dalam Penjas* (Bandung: FPOK UPI, 2012), hlm. 3.

dikalahkan, memperkaya diri sendiri. Sedangkan orang tidak suka bersaing menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.

2) Sifat agresif dan tidak agresif

Orang yang agresif biasanya suka menyerang orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung, suka bertengkar dan suka menyangkal. Sifat orang yang tidak agresif menunjukkan perilaku sebaliknya.

3) Sifat kalem atau tenang secara sosial

Orang yang kalem biasanya tidak nyaman jika berbeda dengan orang lain, mengalami kegugupan, malu, ragu-ragu, dan merasa terganggu jika ditonton orang.

4) Sifat suka pamer atau menonjolkan diri

Orang yang suka pamer biasanya berperilaku berlebihan, suka mencari pengakuan, berperilaku aneh untuk mencari perhatian orang lain.¹⁹

3. Proses Pembentukan Perilaku Manusia

Penelitian Rogers mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru (berperilaku baru), didalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yakni:

¹⁹ Didin Budiman, *Bahan Ajar Mata Kuliah Psikologi Anak dalam Penjas* (Bandung: FPOK UPI, 2012), hlm. 4.

- a. *Awareness* (kesadaran), yakni orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu.
- b. *Interest* (ketertarikan), yakni orang mulai tertarik kepada stimulus.
- c. *Evaluation* (evaluasi), menimbang-nimbang baik dan tidaknya stimulus.
- d. *Trial* (mencoba), dimana orang telah mulai mencoba perilaku baru.
- e. *Adoption* (menerima), dimana subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini disadari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif maka perilaku tersebut akan menjadi kebiasaan atau bersifat langgeng (*long lasting*).²⁰

F. Metode Penelitian

Metode pada dasarnya adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan. Tujuan umum penelitian adalah untuk memecahkan masalah. Karena itu, langkah yang akan ditempuh harus relevan dengan masalah yang telah dirumuskan.²¹ Adapun aspek-aspek yang digunakan dalam mencari data untuk memecahkan masalah antara lain

²⁰ Nova Maulana, *Buku Ajar Sosiologi dan Antropologi Kesehatan* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2014), hlm. 119-120.

²¹ Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2017), hlm. 61.

1. Jenis penelitian

Penelitian ini termasuk dalam *field research* atau penelitian lapangan.²² Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu berusaha mengungkapkan masalah yang terjadi kemudian menganalisis dari informasi yang didapat. Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*.²³

2. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari para pemain *game online mobile legends: bang bang* dikalangan mahasiswa FUPI dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Jumlah informan penelitian ini berjumlah 8 orang mahasiswa FUPI. Informan tersebut dipilih berdasarkan intensitas bermain *game online mobile legends: bang bang*. Data yang diperoleh merupakan data primer yakni sumber data memberikan data langsung kepada peneliti. 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

²² Jaco, *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis dan Keunggulan)* (Cikarang: Grafindo, 2010), hlm 9.

²³ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 2.

adalah mendapatkan data.²⁴ Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara. Adapun teknik yang akan dilakukan oleh penulis antara lain dengan:

a. Teknik Observasi

Teknik ini adalah untuk mengamati secara teliti tentang objek tersebut yang berupa pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena yang diselidiki secara langsung.²⁵ Teknik ini diterapkan dalam hal perilaku mahasiswa, khususnya pada aktivitas keagamaan yang berlaku di kalangan mahasiswa terutama yang berkaitan dengan *game online mobile legends: bang bang*.

Dalam penelitian ini peneliti mengamati bagaimana cara informan bermain *game online mobile legends: bang bang* saat berada di lingkungan kampus, bagaimana cara mereka berinteraksi dengan teman yang bermain maupun yang tidak bermain *game*, bagaimana tingkah laku mereka saat tidak nyaman atau merasa terganggu oleh teman atau aktivitas lain di luar permainan. Selain itu, adanya keterlibatan peneliti dalam bermain *game online mobile legends: bang bang* tersebut. Dengan demikian peneliti juga

²⁴ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, hlm. 62.

²⁵ Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode Teknik* (Bandung: Tarsito 1980), hlm. 62.

merasakan menjadi *gamers mobile legends: bang bang* dan dampak yang dialami sendiri akibat bermain tadi.

b. Teknik Wawancara

Teknik ini untuk menggali data atau keterangan secara lisan yang diambil dari kalangan mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga atau seorang informan dengan mewawancarai yang berhubungan dengan penelitian dan dikerjakan dengan sistematis berlandaskan pada tujuan penyelidikan.²⁶ Selain informan, penelitian ini menggunakan orang-orang tertentu yang mampu memberikan informasi tentang permasalahan yang sebelumnya telah dijelaskan. Demikian pula penelitian ini menggunakan data dokumentasi baik yang berupa hasil penelitian maupun arsip-arsip.

Wawancara yang dilakukan peneliti untuk mengetahui aktivitas-aktivitas (bermain *game mobile legends: bang bang*) yang dilakukan oleh subjek peneliti yaitu mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga. *Gamers mobile legends: bang bang* yaitu mahasiswa tadi dipilih dengan cara bermain selama setahun serta sudah mendapat level tertinggi dalam *game* dan permainan dimainkan di telepon seluler miliknya. Peneliti dapat mengetahuinya dengan cara bertanya tentang aktivitas-aktivitas tersebut secara tidak terstruktur. Peneliti juga menemukan ide-ide informan peneliti, pemikiran-

²⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Adi Offset, 1980), hlm. 273.

pemikiran mereka, opini, perilaku, dan motivasi mereka dengan berbicara dan bertanya. Pada saat wawancara peneliti mempersiapkan teks wawancara dan mengembangkannya sesuai dengan teori yang ada. Selain itu, pertanyaan dibuat juga berdasarkan pengalaman peneliti selama menjadi *gamers mobile legends: bang bang*.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan salah satu sumber data sekunder sebagai sarana pembantu peneliti dalam pengumpulan data. Dalam hal 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 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. Teknik ini dapat menggambarkan secara detil dalam bagian-bagian kejadian sosial yang lebih kecil. Analisis ekplanasi bertujuan untuk menyediakan penjelasan mengapa sesuatu bisa terjadi. Dengan demikian, sebuah analisis penjelasan tidak hanya menjelaskan tentang

aspek sejarah yang melatarbelakangi sesuatu peristiwa sosial namun juga dapat memberikan tentang gambaran konteks sosial yang melatarbelakangi adanya kejadian sosial yang diteliti.²⁷

5. Metode Pendekatan

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan sosiologis. Untuk melihat pola dan cara berpikir manusia dan apa yang melatarbelakangi terjadinya tindakan sosial. Selain itu juga digunakan untuk melihat hubungan antara bermain *game online mobile legends: bang bang* dengan perilaku sosial mahasiswa FUPI (dalam hal ini pemain *game online mobile legends: bang bang*).

G. Sistematika Pembahasan

Agar penelitian ini dapat terstruktur dan sistematis serta mempermudah pembaca dalam memahami penelitian, maka peneliti menyusun sistematika pembahasan yang terdiri dari:

Bab pertama, berisi tentang pendahuluan sebagai pengantar secara umum. Bab ini berisi latar belakang yang memunculkan proplem pokok yang menjadi topik dari penelitian ini. Dalam bab ini disebutkan pula alasan-alasan peneliti melakukan penelitian ini yang kemudian dirumuskan dalam rumusan masalah. Bab ini juga terdapat tujuan dan manfaat penelitian serta metode dan pendekatan yang

²⁷ Moh Soehadha, *Metodologi Penelitian Sosiologi Agama* (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN SUKA, 2008), hlm. 115-116.

digunakan dalam penelitian ini. Sementara tinjauan pustaka bertujuan untuk meneguhkan posisi peneliti di antara peneliti yang lain, kemudian dikemukakan pula kerangka teori yang digunakan untuk menganalisis fenomena social dalam penelitian ini.

Bab kedua dijelaskan gambaran umum mengenai *game online* meliputi pengertian, tipe *game online*, perkembangan serta fitur yang terdapat pada *game mobile legends: bang bang*. Dalam bab ini akan dijelaskan pula mengenai definisi perilaku sosial itu sendiri, serta dijelaskan gambaran umum mengenai aktivitas mahasiswa FUPI dalam bermain *game online mobile legends: bang bang*.

Bab ketiga memuat tentang proses terjadinya perubahan perilaku sosial pada pemain mahasiswa FUPI dalam bermain *game online mobile legends: bang bang*. Hal ini dianalisis dengan menggunakan teori perilaku sosial.

Bab keempat menjelaskan mengenai pengaruh *game online mobile legends: bang bang* pada perilaku sosial mahasiswa FUPI. Kecanduan dalam bermain *game*, perilaku boros, jauh dari lingkungan, dan menambah teman baru.

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dijabarkan dalam pembahasan sebelumnya mengenai pengaruh *game online mobile legends: bang bang* pada mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Masalah pertama, terjadi beberapa proses perubahan perilaku dalam bermain *game online mobile legends: bang bang* yang dilakukan para mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga, yaitu *pertama*, *Awareness* atau Kesadaran diri merupakan proses mengenali motivasi, pilihan dan kepribadian lalu menyadari pengaruh faktor-faktor tersebut atas penilaian, keputusan dan interaksi dengan orang lain. Kesadaran diri merupakan dasar dari kecerdasan emosional yaitu merupakan kemampuan untuk memantau perasaan dari waktu ke waktu.

Kedua, *Interest* (ketertarikan) merupakan momen-momen dari kecenderungan jiwa yang terarah secara intensif kepada suatu objek yang dianggap paling efektif (perasaan, emosional) yang didalamnya terdapat elemen-elemen efektif (emosi) yang kuat. Ketertarikan juga berkaitan dengan kepribadian. Jadi pada ketertarikan terdapat unsur-unsur pengenalan, emosi, dan kemampuan untuk mencapai suatu objek yang bersangkutan dengan diri pribadi.

Ketiga, Evaluation (evaluasi) adalah proses menentukan nilai untuk suatu hal atau objek yang berdasarkan pada acuan-acuan tertentu untuk menentukan tujuan tertentu. Penilaian ini bisa bersifat netral, positif atau negatif atau merupakan gabungan dari keduanya. Saat sesuatu dievaluasi, maka biasanya akan diikuti dengan pengambilan keputusan atas objek yang dievaluasi. Evaluasi bisa juga diartikan sebagai proses sistematis dalam memeriksa, menentukan, membuat keputusan atau menyediakan informasi terhadap program yang dilakukan dan sejauh mana sebuah program tercapai.

Keempat, Trial atau mencoba merupakan sebuah proses dalam mengerjakan sesuatu untuk mengetahui keberadaan suatu objek. Dengan mencoba seseorang dapat mengetahui potensi, minat, hobi dan ketertarikan diri dalam kegiatan yang dilakukan. Mencoba sesuatu yang baru adalah hal yang sangat penting dan wajib dilakukan oleh setiap orang untuk menambah pengetahuan, menambah pengalaman, dan menikmati perjalanan hidup. Begitu pula bagi seorang mahasiswa, melalui proses belajar dengan mencoba sesuatu yang baru maka dapat meningkatkan kreativitas dan menghasilkan ide-ide baru bernilai tinggi.

Kelima, Adoption (menerima) adalah keputusan untuk menerima atau menggunakan sepenuhnya ide baru sebagai cara bertindak sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus. Keputusan ini merupakan proses mental sejak seseorang mengetahui

adanya inovasi sampai mengambil keputusan untuk menerima atau menolaknya kemudian mengukuhkannya. Perubahan atau adopsi perilaku baru merupakan suatu proses yang kompleks dan memerlukan waktu yang relatif lama. Perubahan terjadi jika penerimaan atau penolakan perilaku baru mempunyai sebuah akibat.

Masalah kedua, pengaruh *game online mobile legends: bang bang* pada perilaku sosial mahasiswa yaitu kecanduan dalam bermain *game*, perilaku boros, jauh dari lingkungan dan menambah teman baru. *Pertama*, kecanduan yaitu aktivitas bermain *game* yang dilakukan dalam waktu lama dan berulang-ulang membuat pemain *game online mobile legends: bang bang* ini menjadi kecanduan. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan pada *game*. Padahal mereka adalah seseorang yang berpendidikan dan memiliki pedoman dalam ilmu agama. Seharusnya tidak terlalu terbawa arus modernisasi saat ini, sehingga dapat membedakan mana yang lebih bermanfaat dalam kehidupan sosial-agama maupun prestasi akademik. *Kedua*, perilaku boros yaitu menghambur-hamburkan uang untuk membeli *item* atau *skins* di dalam *game* tersebut agar tampilan *hero* lebih menarik. Padahal dalam agama melarang pemeluknya untuk menjalankan hidup secara berlebih-lebihan dan bermewah-mewahan. Agar umat beragama benar-benar menjauhi hidup secara berlebih-lebihan dan boros. Pola hidup yang boros dan bermewah-mewah akan menjadikan kepada kemalasan dan pola hidup yang santai. Pola

hidup yang seperti itu akan merusak aqidah, moral, serta mengikis rasa kepedulian sesama manusia.

Ketiga, jauh dari lingkungan yaitu karena para pemain *game online mobile legends: bang bang* ini membutuhkan konsentrasi penuh terhadap *game*, karena *game online mobile legends: bang bang* ini adalah *game* yang menggambarkan situasi perang. Dengan demikian, ketika bermain akan serasa sedang ada di dalam *game* tersebut untuk mengalahkan lawan dan naik peringkat. Selain itu, para pemain juga memiliki kebiasaan buruk dalam bermain *game* tersebut, yaitu seperti berkata kotor. Padahal mereka merupakan mahasiswa FUPI UIN Sunan kalijaga yang seharusnya dapat menjaga hubungan sosial dengan lingkungannya dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sosial, serta dapat bersikap sopan dan bertatakrama dalam berkomunikasi. *Keempat*, menambah teman baru yaitu dengan bermain *game online mobile legends: bang bang* dapat membuat pemainnya menambah teman baru melalui dunia maya, bisa membentuk hubungan interaksi dengan para pemain lain baik dari satu negara ataupun beda negara. Sehingga dapat melatih pemain dalam bersosialisasi dan memanfaatkan teknologi internet dengan lebih produktif.

B. Saran-saran

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

Pertama, saran untuk para mahasiswa pemain *game online mobile legends: bang bang* terlebih khusus mahasiswa FUPI UIN Sunan Kalijaga agar tidak meninggalkan etika dan menjaga perilaku dalam bermain *game*, lebih produktif dan memperkuat kerjasama tim agar dapat mengikuti turnamen tanpa meninggalkan aspek-aspek agama serta tanpa meninggalkan pendidikannya sehingga menjadi mahasiswa yang sukses.

Kedua, saran untuk penelitian ilmiah selanjutnya supaya lebih 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

- Andersen. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Andini, Asih Ria. 2019. “Perilaku Pemain *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Riau.
- Annas, Muhamad Azwar. 2012. “Pengaruh *Game PES 2013* terhadap Kemampuan Penyerapan Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola”, Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi UNESA, Surabaya.
- Athoillah, Ahmad Muraqib. 2016. “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016”, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri, Jember.
- Bohannan, Paul. 1963. *Social Antropology*. New York: Holt Rinehart and Winston etc.
- Budiati, Atik Catur Budiati. 2009. *Sosiologi Kontekstual*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Bugin, Burhan. 2005. *Pornomedia: Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Drajat. 2005. *Ketenangan dan Kebahagiaan dalam Rumah Tangga*. Jakarta: Bulan Bintang.
- E. B. Hurlock. 1994. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- F.M, Wertheim. 1999. *Masyarakat Indonesia dalam Transisi: Studi Perubahan Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Hilmuniati, Fina. 2011. “Dampak Bermain *Game Online* dalam Pengalaman Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, Skripsi Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Jaco. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis dan Keunggulan)*. Cikarang: Grafindo.
- Krisna, Ivo Nella Krisna. 2015. “Buruh dan Pergaulan Bebas: Kajian tentang Pergeseran Moral Dikalangan Buruh Industri di Dusun Ngambar Desa Bambe Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya.

- Lindawati, I A Sri Rahayu Endang. 2015. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perilaku Sosial Remaja di Desa Panduman Kecamatan Jelbuk Jember", Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Nawawi, Hadari. 2017. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oktavianti, Eka Widiya. 2017. "Hubungan Frekuensi Bermain *Game Online* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga", Skripsi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto.
- Rahardjo. 1999. *Pengantar Sosiologi Pedesaan dan Pertanian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rani, Devita. 2018. "Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area", Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, Medan.
- Rochmah, Siti. 2011. "Pengaruh Komunikasi *Interpersonal* dan *Loneliness* terhadap Adiksi *Game Online*", Skripsi Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Santoso, Soegeng. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Soehadha, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian Sosiologi Agama*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN SUKA.
- Soekanto, Soejono. 1982. *Sosiologi: Suatu Pengantar, edisi baru keempat*. Jakarta: rajawali Prees.
- Soermadjan, Selo. 2009. *Perubahan Sosial di Yogyakarta*. Depok: Komunitas Bambu.
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surakhmad, Winamo. 1980. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Sztompka, Piotr. 2008. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada.

DAFTAR INFORMAN

1. Fairus Mahasiswa Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
2. Achmad Aziz Mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama
3. Heri Setiawan Mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama
4. Ageng Mahasiswa Jurusan Perbandingan Agama
5. Huda Ramdani Mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama
6. Riyadus Sholihin Mahasiswa Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
7. Solahuddin Mahasiswa Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
8. Ziya Mahasiswa Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

PEDOMAN WAWANCARA

1. Nama lengkapnya siapa?
2. Dari prodi apa?
3. Suka bermain *game mobile legends: bang bang* sejak kapan?
4. Seberapa lama anda dalam bermain *game* tersebut?
5. *Game mobile legends: bang bang* menurut anda seperti apa?
6. Apakah *game mobile legends: bang bang* itu dimainkan secara berkelompok?
7. Mengapa anda suka *game mobile legends: bang bang*?
8. Kalau untuk hiburan, mengapa memilih untuk bermain *game mobile legends: bang bang* padahal ada banyak pilihan hiburan yang lainnya?
9. Sebelum suka bermain *game mobile legends: bang bang*, anda lebih suka bermain apa?
10. Kalau bermain *game* menghabiskan waktu banyak, apakah mengganggu aktivitas anda?
11. Apakah anda menggunakan fasilitas *chat* di *game* tersebut?
12. Dimanfaatkan sebagai apa fasilitas *chat* tersebut?
13. Apa manfaat yang anda dapatkan dari bermain *game* tersebut?

14. Kepuasan apa yang anda dapatkan setelah bermain *game mobile*

legends: bang bang?

15. Pengaruh apa yang anda rasakan dari bermain *game mobile*

legends: bang bang?

16. Apa dampak positif yang anda rasakan dari bermain *game mobile*

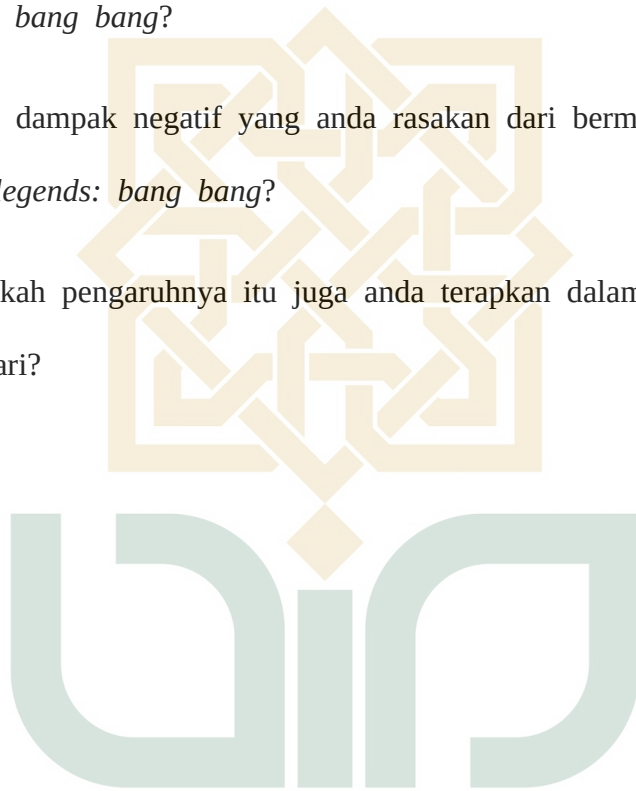
legends: bang bang?

17. Apa dampak negatif yang anda rasakan dari bermain *game*

mobile legends: bang bang?

18. Apakah pengaruhnya itu juga anda terapkan dalam kehidupan

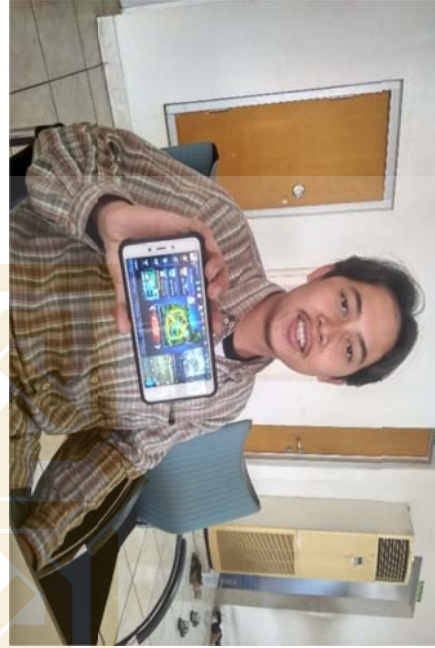
sehari-hari?



Salah satu tempat mabar (main bareng)



Salah satu pemain *mobile legends*:
bang bang



Wawancara dengan pemain *mobile legends*: *bang bang*



Aktivitas maabar (main bareng) pemain *mobile legends: bang bang*



Tampilan game *mobile legends: bang bang*



CURRICULUM VITAE

Nama : Abdul Thoyib
Tempat Tanggal Lahir : Tuban, 07 April 1996
Alamat : Cendoro Rt 02 Rw 01
Kec. Palang Kab. Tuban
E-mail : abduelthoyib@gmail.com
No. HP : 082113318630

Nama Orangtua

Ayah : Nurrohman
Ibu : Kaswari

Riwayat Pendidikan

MI Muhammadiyah 2 Cendoro : 2002-2008
MTS Muhammadiyah 2 Cendoro : 2008-2011
MA Islamiyah Blimbing : 2011-2014
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta : 2014-sekarang