

**Dampak Game Online “Mobile legend” Terhadap Perilaku
Sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior
(Studi kasus mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang Berada di
Warung Kopi Blandongan)**



**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat-Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata I**

Oleh:

**Alfiya Alfian
NIM 12250084**

Pembimbing:

**Asep Jahidin, S.Ag., M.Si
NIP 197508302006041002**

**PROGRAM STUDI ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2020**



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-744/Un.02/DD/PP.00.9/09/2020

Tugas Akhir dengan judul : DAMPAK GAME ONLINE "MOBILE LEGEND" TERHADAP PERILAKU SOSIAL MAHASISWA DITINJAU DARI PENDEKATAN BEHAVIOR (STUDI KASUS MAHASISWA UIN SUNAN KALIJAGA YANG BERADA DI WARUNG KOPI BLANDONGAN)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ALFIYA ALFAN
Nomor Induk Mahasiswa : 12250084
Telah diujikan pada : Rabu, 19 Agustus 2020
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Asep Jahidin, S.Ag., M.Si
SIGNED

Valid ID: 5f44f95d6a63b



Penguji II

Drs. Lathiful Khuluq, M.A., BSW., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 5f4b4ac46434b



Penguji III

Dr. H. Zainudin, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 5f4c713d0c61b



Yogyakarta, 19 Agustus 2020
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 5f4f1fa791b66

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfiya Alfian
NIM : 12250084
Jurusan : Ilmu Kesejahteraan Sosial
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi yang berjudul: *Dampak Game online "Mobile legend" Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior (Studi kasus mahasiswa UIN Sunan kalijaga yang berada di warung kopi Blandongan)* adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggung jawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 05 Agustus 2020



Yang menyatakan

Alfiya Alfian
Alfiya Alfian

NIM.12250084

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

Kedua orangtua saya yaitu Abd. Mannan dan Atnami

Adik saya Herlina Wafia

Ibu dari anak-anak saya Indriani Rian Sahputri

Bapak Sawilan dan Ibu Tutik Mertua Saya

Beserta keluarga besar saya

Teruntuk

Almamater UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Prodi Ilmu Kesejahteraan Sosial

PMII Rayon Syahadat Fakultas Dakwah dan Komunikasi



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

**Membaca Realitas Tidak Semudah
Membicarakannya,
Maka Berhentilah Membumbui Burung Terbang.**

(Alfiya Alfian)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas karunia rahmat, hidayah dan taufik-Nya, tidak lupa shalawat dan salam senantiasa tercurahkan pada baginda Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan yang mengajarkan umat agar selalu berjuang dalam setiap langkah kebaikan.

Ucapan Alhamdulillah dan terimakasih selalu terucap dari hati penulis sebagai tanda syukur kepada Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Dampak Game online “Mobile legend” Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior (Studi kasus mahasiswa UIN Sunan kalijaga yang berada di warung kopi Blandongan)”* skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S1). Skripsi ini dapat terselesaikan dengan adanya bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak.

Penyusun dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada :

1. Andayani, SIP,.MSW, selaku Ketua Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial. Terimakasih atas bimbingan dan arahan yang diberikan kepada peneliti.
2. Asep Jahidin, S.Ag., M.Si. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing skripsi. Terimakasih atas arahan dan bimbingan yang diberikan selama masa perkuliahan dan arahan pengerjaan skripsi.

3. Terimakasih kepada Bapak Izzul Haq dosen yang sering saya repotkan, semoga sehat selalu.
4. Terimakasih kepada Ibu Atin dosen yang selalu sabar, murah senyum dan sering saya repotkan juga.
5. Seluruh dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi, khususnya program studi Ilmu Kesejahteraan Sosial yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
6. Seluruh staf bagian akademik yang telah mengkoordinir segala keperluan peneliti dalam urusan akademik dan selama peneliti menyusun skripsi ini.
7. Seluruh informan dalam penelitian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu per satu yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, saya ucapkan terima kasih atas bantuan dan kerja samanya selama proses penelitian.
8. Terima kasih untuk kedua orang tuaku Abah Mannan dan Umi Atnami serta Adikku Herlina Wafia, untuk cinta, doa, dukungan dan motivasi hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Terima kasih untuk pasangan saya, Indriani Rian Sahputri terimakasih sudah memberikan kasih sayang dan perhatian yang luar biasa,serta dukungan yang luar biasa terutama dalam masa penyelesaian skripsi ini.
10. Terima kasih kepada Ahmad Soewandi di Blora yang sudah seperti saudara kandung. Semoga Allah memberkati jalanmu dan jalanku

11. Terimakasih kepada saudara serta sahabat yang menemani dan membantu saya di perantauan selama ini, maaf tidak bisa menyebutkan satu per satu untuk nama-nama saudara di perantauan.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan baik moril maupun non moril.

Semoga dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal baik dan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saran, kritik dan nasihat bagi penulis sangat dibutuhkan sebagai bentuk evaluasi dan demi kebaikan penulis selanjutnya. Sehingga dapat mengantarkan skripsi ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2020

Penulis

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Alfiya Alfian
12250084

ABSTRAK

Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari. Karena kemajuan teknologi akan terus berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas keseharian. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, hal negatif juga tidak menutup kemungkinan terjadi. Di era digital saat ini, *gaming mobile* menjadi favorit para gaming (pengguna *game online*). Tentu ini sejalan dengan tingginya pengguna *Smartphone* di seluruh dunia termasuk Indonesia. *Game online* yang menjadi daya tarik saat ini adalah *Mobile Legend*.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi serta mendeskripsikan mengenai dampak *game online* terutama *Mobile Legend* terhadap perilaku sosial yang ditimbulkan dengan ditinjau melalui Teori Behavior. Adapun lokasi yang menjadi penelitian adalah warung kopi Blandongan, dikarenakan Blandongan merupakan salah satu tempat berkumpul Mahasiswa di Yogyakarta.

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kualitatif deskripsi. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam proses wawancara peneliti melakukan wawancara terhadap 7 informan yang berhubungan dengan dampak *game online* terhadap perilaku sosial Mahasiswa.

Hasil penelitian adalah adanya dampak yang ditimbulkan *game online* “*Mobile Legend*” adalah dampak positif, Meningkatkan konsentrasi, Meningkatkan kinerja dan memacu otak, Meningkatkan kemampuan membaca situasi dan kondisi, Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, Membantu bersosialisasi, Melatih kemampuan dalam berdagang dan berbisnis, Bisa menghilangkan stres, Sebagai ajang menambah teman. Sedangkan dampak negatifnya adalah Menjadi pribadi yang Acuh, Meninggalkan kewajiban urusan kampus, Mudah Marah, Pening Kepala, Menimbulkan efek ketagihan, Kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, Dapat Mengganggu Kesehatan Fisik, Jadi boros. Keterkaitan antara teori behavior dan temuan di lapangan adalah adanya perubahan perilaku sosial mahasiswa UIN Sunan Kalijaga disebabkan pengaruh lingkungan yang bermain Game Online.

Kata kunci : Dampak *game online*, *Mobile Legend*, Perilaku Sosial.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
GAMBAR	xv
BAB I	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Kajian Pustaka.....	11
F. Kerangka Teori.....	17
G. Metode Penelitian.....	35
H. Sistematika Pembahasan	49
BAB II.....	51
GAMBARAN UMUM WARUNG KOPI BLANDONGAN SOROWAJAN BARU	51
A. Sekilas tentang Warung Kopi Blandongan.....	51

B. Latar belakang mahasiswa sering nongkrong di warung kopi Blandongan.....	55
C. Tujuan dan memotivasi mahasiswa <i>nongkrong</i> di warung kopi Blandongan.....	57
BAB III.....	59
DAMPAK <i>GAME ONLINE</i> “MOBILE LEGEND” TERHADAP PERILAKU SOSIAL MAHASISWA UIN SUNAN KALIJAGA DI WARUNG KOPI BLANDONGAN	
A. Perilaku Sosial Mahasiswa Yang Bermain <i>Mobile Legend</i>	60
B. Identifikasi Perilaku Sosial Responden	74
C. Keterkaitan Teori Behavior terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa	82
D. Dampak Positif Dan Negatif <i>Game online “Mobile Legend”</i>	84
BAB IV	90
PENUTUP	90
A. KESIMPULAN	90
B. SARAN	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	99
RIWAYAT HIDUP	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Intensitas Pengguna Internet Masyarakat Indonesia	2
Gambar 1.2	Hal yang Dilakukan Orang dengan Internet .	3



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

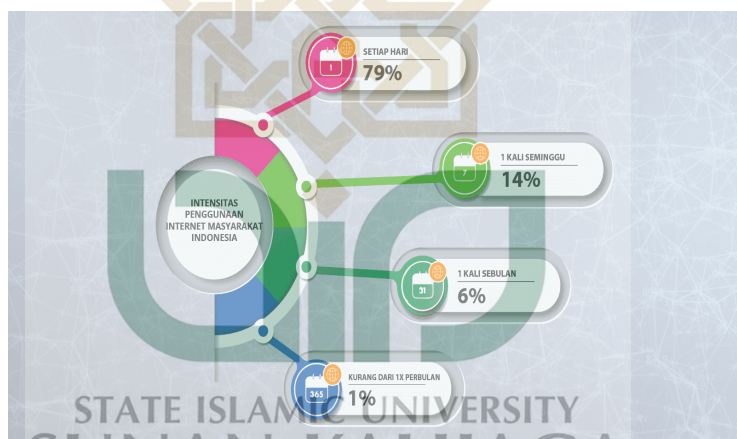
Pada awal tahun 1970-1980 perkembangan teknologi maju begitu pesat, sehingga sistem komunikasi dan komputer berkembang dengan cepat. Hal demikian terjadi tidak lepas dari perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya sangat menakutkan, dan dengan sendirinya mengajak dunia industri berlomba memproduksi komputer beserta jaringannya secara massal. Kemudian, perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu membentuk cabang ilmu baru yang dikenal dengan istilah internet.¹

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling berintegrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN (*Local Area Network*) dan WAN (*Wide Area Network*) yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global.

Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga mendorong

¹Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 2

setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti perkembangan teknologi. Maka, pengetahuan mengenai hal tersebut semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda di zaman sekarang.² Seperti halnya gambar dibawah ini menunjukkan penggunaan internet:



Gambar 1.1 Intensitas pengguna internet masyarakat Indonesia

Pada gambar diatas menjelaskan sebanyak 79% dari 150 juta pengguna internet selalu menggunakan internet setiap hari untuk menunjang proses kehidupannya. Lalu, ada sekitar 14% pengguna internet

²Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), h. 20

biasa mengakses internet hanya seminggu sekali. Kemudian, 6% pengguna internet mengaku menggunakannya hanya sekitar sebulan sekali. Dan yang paling sedikit, atau sekitar 1% pengguna internet mengklaim menggunakan internet sangat jarang atau kurang dari sebulan sekali dalam setahun.³

Ada banyak kegiatan menarik yang dapat dilakukan di internet, mulai dari mencari pengetahuan hingga hiburan dapat dilakukan di sana. Hal tersebut tentunya menjadi daya tarik tersendiri yang tidak dapat dipungkiri dari adanya internet. Untuk mengetahui seberapa banyak orang menggunakan internet, berikut gambarnya:



Gambar 1.2 hal yang dilakukan orang dengan internet

Gambar di atas menjelaskan bahwa sebagian besar pengguna internet Indonesia (98%) menggunakan

³Diakses dari <http://tomato.co.id/data-digital-indonesia-2019/> pada 07 Februari 2020

internet untuk menonton video online. Tidak hanya video online, sekitar 50% dari pengguna internet Indonesia juga mengaku gemar mengakses konten televisi melalui internet. Lalu, 46% pengguna internet gemar bermain *game online* di internet. 36% pengguna internet juga senang menonton *streaming* orang lain yang sedang bermain *game online* tersebut.⁴

Data diatas menunjukkan bahwa kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari. Karena perkembangan teknologi akan terus berjalan seiring kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas keseharian. Namun demikian, meski pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, hal negatif juga tidak menutup kemungkinan terjadi sejalan dengan kemajuan teknologi tersebut.

Di era digital sekarang ini, *gaming mobile* menjadi favorit para *gamers* (pengguna *game online*). Hal ini selaras dengan tingginya pengguna *smartphone* di seluruh dunia termasuk Indonesia. Menurut data *Newzoo* menunjukkan jumlah pengguna *smartphone* di seluruh dunia mencapai lebih dari 3,3 miliar selama

⁴Diakses dari <http://tomato.co.id/data-digital-indonesia-2019/> pada 07 Februari 2020

2019. Sementara total jumlah pemain *gamemobile* di seluruh dunia mencapai 2,3 miliar.

Dari jumlah tersebut, mampu menghasilkan total *revenue* (pendapatan uang yang diterima pemilik usaha atas terjualnya produk ataupun jasa yang ia tawarkan kepada pelanggan) global mencapai USD 68,5 miliar atau setara Rp 948 triliun.⁵ Angka yang sangat tinggi ini menunjukkan peminat *game online* meningkat dengan signifikan.

Di Indonesia sendiri pengguna *Smartphone* mencapai 82 juta lebih. Pemain *game mobile* di Indonesia mencapai lebih dari 52 juta. Indonesia menduduki rank global ke 17 dengan jumlah pemain *game mobile* terbanyak. Indonesia juga menyumbang sebesar USD 624 juta atau setara Rp 8,7 triliun untuk *mobile gaming* selama 2019.⁶

Maka dari itu, dengan adanya permainan *game online* yang menjadi daya tarik tersendiri bagi semua kalangan terutama anak remaja. Tentu hal tersebut membawa pengaruh besar terhadap jenis permainan anak dan remaja sekarang ini.

Dulu anak-anak lebih sering bermain layang-layang, kelereng, petak umpet, lompat tali, gasing,

⁵Diakses dari <https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/> pada 06 Januari 2020 pukul 20.58 WIB

⁶*Ibid*

pesawat-pesawatan, yoyo, dan permainan tradisional lainnya. Jika dibandingkan dengan sekarang ini, anak-anak lebih menyukai *game online* dan hampir tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional, atau bahkan permainan tersebut mulai terlupakan.

Padahal permainan tradisional tidak mengeluarkan banyak biaya dan memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, seperti melatih fisik dan emosi anak. Anak akan dirangsang kecerdasan, kreatifitas, kesabaran bahkan bersosialisasi dalam permainan tradisional tersebut.⁷

Di sisi lain, *game online* juga memberikan dampak positif kepada penggunanya; diantaranya, menghilangkan stress, kepenatan bekerja, sebagai hiburan, serta melatih dan meningkatkan konsentrasi. Akan tetapi perlu diakui *Game online* seperti pisau bermata dua, selain memberikan dampak positif juga memberikan dampak negatif jika penggunaannya berlebihan. *Game online* dapat merubah karakter seseorang dengan lingkungan sosialnya. Yang lebih fatal dapat berpengaruh kepada psikis dan fisik. Secara psikis menimbulkan sikap kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan, dan tertutup sehingga sulit

⁷Eldi Akbar Kurniawan, dkk. *Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat Game Online (Studi Kasus di Mahasiswa Semester 7 STIA Sebelas April Sumedang)* <http://180.250.247.102/conference/index.php/knia/article/view/99/pdf> diakses pada 06 Februari 2020

mengekspresikan diri. Aspek fisik berkaitan dengan kesehatan pengguna *gameonline* itu sendiri.⁸

Game online yang menjadi daya tarik saat ini adalah *Mobile Legend*. Jenis permainan *online* ini sering di mainkan oleh anak-anak, remaja, dan dewasa. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi daya tarik tersebut adalah fitur *game* dengan ilustrasi dan grafik yang bagus, karakter pemain didalamnya juga terdiri dari berbagai negara, serta *game* ini bisa dimainkan bersama dengan teman-teman lainnya. Hal tersebut dibuktikan dengan data *game onlinelaris* di Indonesia. *Mobile Legend* ini telah diunduh 11,3 juta kali dan pendapatannya US\$6 juta, pada Apps Store, *Mobile Legends* sudah diunduh 334,2 ribu kali dan pendapatannya US\$ 3 juta.⁹

Remaja ataupun mahasiswa merupakan salah satu target dari peluncuran *game online* tersebut. Karena remaja biasanya memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Dengan adanya *game-game* terbaru sudah pasti sangat menarik perhatian, dan juga menyebabkan banyak remaja kecanduan sehingga tidak bisa terlepas dari *game*. Trismarindra mengatakan bahwa *game online* mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Dengan

⁸*Ibid*

⁹Diakses dari <https://media.skyegrid.id/5-game-online-terlaris-di-indonesia/> pada 13 Februari 2020 pukul 03.52

demikian, sudah dapat dipastikan bahwa bermain *game online* akan berdampak pada perilaku sosial pemainnya.¹⁰

Sehingga pada saat menggunakan *game online* ini orang sering lupa diri, sibuk dengan aktivitasnya sendiri sehingga lupa akan pentingnya berbaur dengan keluarga, masyarakat, teman sebaya untuk membangun jati diri yang lebih baik, bukan hanya dengan tenggelam pada permainan bersifat online tersebut. Padahal, ada saat-saat tertentu bagi setiap manusia berkomunikasi dengan dirinya sendiri akan suatu hal yang hendak dilakukan maupun dikomunikasikan dengan orang lain.

Maka dari itu, menimbang baik dan buruk dalam melaksanakan aktifitas apapun seharusnya menjadi dasar bagi remaja khususnya mahasiswa. Sehingga *game online* yang mereka gemari tidak menjadi penghambat kesuksesan di masa depan. Karena bagaimana pun, perlu ditanamkan kuat-kuat dalam diri khususnya remaja bahwa perkembangan zaman dengan teknologinya tidak selalu berimbas positif.

Mahasiswa UIN Sunan kalijaga juga tidak terlepas dari pengaruh *game online* ini. Mereka sering menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain

¹⁰Fadly Firmansyah Putra, dkk. Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University <https://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesia/article/view/3236> diakses pada 06 Februari 2020.

game online, yaitu *Mobile Legend*. Hal tersebut bisa disaksikan dari gazebo kampus, ruang publik kampus, kantin, hingga warung kopi, kini telah ramai oleh pemain game tersebut. Ruang-ruang yang seharusnya difungsikan untuk menguatkan keilmuan secara akademik.

Alasan kenapa mengambil mahasiswa UIN Sunan Kalijaga sebagai responden, karena peneliti melihat banyaknya¹¹ Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang bermain *game online* di sekitar kampus, terutama di warung kopi Blandongan. Hal demikian menjadi suatu fenomena menarik untuk dikaji lebih dalam. Sebab, jika seseorang tidak dapat mengontrol hasrat bermainnya (*game online*), maka akan menimbulkan efek yang tidak baik bagi perilaku sosial dan jiwanya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak *game online* “*Mobile Legend*” terhadap perilaku sosial mahasiswa ditinjau dari pendekatan Behavior (Studi kasus mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di warung kopi Blandongan).

¹¹hal tersebut dibuktikan dengan pengamatan peneliti hampir sebagian besar dari pengunjung (Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga) lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain game online ketimbang berdiskusi, mengerjakan tugas, dan lain sebagainya.

B. Rumusan Masalah

Melihat latar belakang diatas, peneliti berusaha menjadikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku sosial mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang bermain *game online* (Mobile Legend) ditinjau dari pendekatan behavior?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif *game online* (Mobile legend) terhadap perilaku sosial Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga?

C. Tujuan

Berangkat dari rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perilaku sosial Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang bermain *game online* (Mobile legend) ditinjau berdasarkan pendekatan behavior.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif *game online* (Mobile Legend) terhadap perilaku sosial Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga.

D. Manfaat Penelitian

1. Menurut pandangan teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang kajian dampak *game online* terhadap perilaku sosial

Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta ditinjau dari Pendekatan Behavior.

2. Secara akademis, penelitian ini bisa menambah khasanah keilmuan Fakultas Dakwah dan Komunikasi khususnya yang membahas tentang dampak *game online* terhadap perilaku sosial Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga ditinjau dari Pendekatan Behavior.
3. Memberikan kesadaran bagi masyarakat luas, utamanya Mahasiswa terhadap perkembangan teknologi dan dampak yang ditimbulkannya. Sehingga Mahasiswa mampu berfikir lebih panjang untuk memainkan *Game Online* apabila ternyata dampak buruknya lebih banyak.

E. Kajian Pustaka

Untuk menghindari adanya kesamaan dalam penelitian, maka dalam kajian pustaka ini peneliti menggunakan beberapa penelitian yang sekiranya mempunyai relevansi dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

Pertama Skripsi Rizky Anggraini yang berjudul Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan *Game*

*Online Terhadap Perkembangan Anak*¹². Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara ditujukan kepada orang tua yang kecanduan *game online*, istri, anak, dan tetangga di lingkungan rumah. Serta observasi yang dilakukan adalah observasi kegiatan anak dan orang tua yang kecanduan *game online* di rumah. Selanjutnya pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi dengan mengambil beberapa sumber data lalu membandingkan.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah apa yang diterapkan oleh orang tua yang kecanduan *game online* berupa pengasuhan menuruti. Kedua keluarga memiliki beberapa kesamaan dalam mengasuh anak yaitu memberikan kebebasan anak berlaku semaunya, tidak membebankan tanggungjawab rumah tangga kepada anak, dan orang tua tetap menunjukan kekuasaan dengan memarahi anak ketika anak nakal di rumah.

Pola pengasuhan seperti ini dapat memberikan dampak terhadap perkembangan kognitif dan psikososial anak. Anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif disebabkan kurangnya didikan dari orang tua. Perkembangan psikososial juga

¹² Rizky Anggraini “Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak” Skripsi Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga.

mengalami permasalahan dalam pengawasan dan penjagaan anak sehingga anak dapat mengalami masalah yang tidak diketahui orang tua.

Kedua Skripsi Ramdhan Subhan Taufik yang berjudul *Game online* dalam perspektif dalam Pertukaran Sosial di Warnet Orange.net Madurejo Prambanan Sleman Yogyakarta¹³. Peneliti menggunakan metode kualitatif. Jumlah informan yang ada pada penelitian ini berjumlah tujuh (7) informan. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Lokasi penelitian tepat di jalan Prambanan, Piyungan Km.5 Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta. Sumber data berasal dari pemain yang telah bermain *game online* di atas 5 jam/hari. Teknik pengumpulan data berupa *interview guide* dan wawancara tidak struktur. Dokumentasi berupa foto dan observasi yang dilakukan merupakan observasi partisipatif (*participant observation*) dimana peneliti melakukan hal (bermain *game online*) dengan para informan. Adapun analisis data penelitian ini adalah mereduksi data penelitian tentang pertukaran sosial *game online* lalu digolongkan sesuai dengan tema penelitian kemudian ditarik kesimpulan.

¹³Ramdhan Subhan Taufik “Game Online dalam perspektif dalam Pertukaran Sosial di Warnet Orange.net Madurejo Prambanan Sleman Yogyakarta” Skripsi Fak. Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Hasil penelitian ini menunjukkan tiga (3) fenomena yang terjadi di warnet Orange.Net. *Pertama*, pertukaran pemain dengan game yaitu hal-hal berhubungan dengan pengalaman game yang dimainkan, intensitas waktu yang digunakan untuk bermain serta fenomena konsep ekonomi (jual-beli) dari *game online*. *Kedua*, pertukaran sosial antar sesama pemain yang ditandai dengan adanya berbagi informasi game dari setiap informan, meminjam uang dari teman atau meminjam *ID* akun game serta melakukan *party* (main bersama). *Ketiga*, pemain dengan pihak yang ada di warnet Orange.Net (operator dan pemilik) berupa kenyamanan tempat bermain (PC biasa dan PC VIP), nyaman mengakses *WiFi* dan transaksi jual-beli di warung “Gerobak Orange” oleh pemain warnet Orange.Net, serta bertukar informasi tentang saran peluang usaha terhadap pemilik warnet.

Ketiga Jurnal Megi Deviadri dengan judul Dampak *Game online* Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota¹⁴. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Informan penelitian ini adalah anak-anak sekolah dasar berusia dari 6-11 tahun, orang tua, guru, dan penjaga/petugas warnet yang

¹⁴Megi Deviadri “Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota” Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (Stkip) Sumatera Barat.

bermukim di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan PadangUtara.

Hasil penelitian ini berupadampak positif dan negatif permainan *game online* terhadap perilaku siswa sekolah dasar di Kelurahan Gunung Pangilun dapat disimpulkan bahwa efek positif dan negatif dari *game online* sangat tergantung dari penggunaanya. Dampak positif untuk mengusir kejenuhan, melatih kemampuan berbahasa inggris, dan melatih ketepatan mata dan kecepatan membaca. Dampak negatifnya ialah kecanduan, pornografi, perjudian dan penipuan. Dampak yang paling banyak adalah dampak positif dari *game online*, karena dapat membantu siswa sekolah dasar dalam mengusir kejenuhan, untuk melatih kemampuan berbahasa inggris, dan melatih ketepatan mata dan kecepatan membaca.

Keempat Jurnal Nova Erlina, Laeli Anisa Fitri dengan judul Penggunaan Layanan Konseling Individu Dengan Pendekatan Behavioral Untuk Mengurangi Perilaku Membolos Peserta Didik Kelas VIII Mts Miftahul Ulum Merabung III Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus.¹⁵ Adapun metode yang dipakai

¹⁵Nova Erlina & Laeli Anisa Fitri dengan judul Penggunaan Layanan Konseling Individu Dengan Pendekatan Behavioral Untuk Mengurangi Perilaku Membolos Peserta Didik Kelas Viii Mts Miftahul Ulum Merabung Iii Kecamatan Pugung Kabupaten TanggamusFakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Raden Intan Lampung

dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Peneliti mewawancarai beberapa informan yaitu para guru dan siswa, serta melakukan observasi terhadap kebiasaan siswa sebagai narasumber.

Hasil penelitian ini adalah mengurangi perilaku membolos sekolah pada siswa kelas VIII melalui konseling individu, dengan pendekatan behavior. Hal itu kemudian dapat disimpulkan bahwa Faktor penyebab membolos peserta didik kelas VIII MTs Miftahul Ulum Merabung III di antaranya; tidak suka dengan mata pelajaran, ikut-ikutan teman, tidak mengikuti pelajaran setelah jam istirahat selesai, dan bosan dengan mata pelajaran matematika. Pelaksanaan layanan konseling individu dengan pendekatan behavioraldilaksanakan dengan beberapa tahap. Tetapi sesi konseling yang dilakukan ini adalah menggunakan beberapa keterampilan dasar konseling dan tidak menggunakan pendekatan behavior. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku membolos dapat diatasi melalui keterampilan dasar konseling individual.

Berdasarkan dari keempat penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dari tinjauan pustaka diatas, persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang “Dampak yang ditimbulkan *Game online* terhadap perilaku seseorang”. Sedangkan yang

membedakan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah perbedaan waktu, tempat, subjek penelitian, kemudian tinjauan teori behavior untuk membaca perilaku Sosial Subjek Penelitian, serta kajian teori yang disajikan untuk menjawab rumusan masalah pun juga berbeda.

F. Kerangka Teori

1. *Game online*

Adams dan Rollings dalam hal ini menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya internet).¹⁶

Kemudian, menurut diskripsi Wikipedia *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Sedangkan jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya, serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari

¹⁶Adams, E, & Rollings, A..fundamental of game design. Prentice hall. 2007. http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf laman diakses pada tanggal 31 Januari 2020 pada pukul 13.00 WIB

perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.¹⁷

Pada dasarnya, aktivitas bermain *game online* bertujuan untuk bersenang-senang, refresing, ataupun mengisi waktu luang, dan tentu hal permainan tersebut bisa dimainkan dengansendiri ataupun bersama-sama. Terdapat juga aturan tertentu sehingga ada menang dan ada yang kalah. Dalam penggunaannya, umumnya *game online* menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga dengan sendirinya bermain *game online* dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemainnya.

Sehubungan dengan hal tersebut, Burhan dan Tsharir menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun

¹⁷https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring diakses pada 13 Februari 2020 pukul 04.47

terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang bermunculan.¹⁸

Dalam hal ini, *game center* memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet (warung internet). Dari hal inilah yang membuat *game center* selalu ramai dikunjungi. *Game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami ketergantungan yang sudah pasti memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu tersebut.

Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* yang sudah pasti dirasakan diantaranya yaitu; remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak asosial, serta

¹⁸Drajat Edy Kurniawan Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120/1071> Diakses Pada 03 Februari 2020 Pukul 01.35 WIB

menyebabkan remaja menjadi malas belajar.¹⁹ Beberapa dampak yang diakibatkan tersebut tidak bisa dianggap sepele. Sebab hal tersebut memiliki pengaruh besar terhadap keberlangsungan hubungan sosial, pendidikan dan lain sebagainya.

2. Perilaku sosial

Perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus dari luar. Oleh sebab itu, perilaku ini terjadi melalui proses adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, dan bersikap yang merupakan refleksi dari berbagai aspek (fisik maupun non fisik). Sedangkan sosial adalah sesuatu yang berkaitan dengan masyarakat. Jadi perilaku sosial adalah respon yang ditimbulkan akibat stimulus dari luar dan yang berkaitan dengan interaksi dengan masyarakat.

Perilaku manusia sebagian besar ialah berupa perilaku yang dibentuk, dan perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut, maka salah satu persoalan yang dihadapi ialah bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuai dengan yang diharapkan.

Berikut ini adalah beberapa hal yang bisa dilakukan untuk memenuhinya:

¹⁹*Ibid*

- a. Cara membentuk perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan yaitu membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut.
- b. Pembentukan perilaku dengan pengertian (insight) yaitu berdasarkan atas teori belajar kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian.
- c. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model yaitu didasarkan atas teori belajar sosial (social learning theory) atau observational learning theory yang dikemukakan oleh Bandura.²⁰

3. Mahasiswa

Sederhananya, mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi baik di universitas, institut atau akademi. Mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi dapat disebut sebagai mahasiswa. Tetapi pada dasarnya makna mahasiswa tidak sesempit itu. Terdaftar sebagai mahasiswa di sebuah Perguruan Tinggi hanyalah syarat administratif menjadi mahasiswa.

Akan tetapi, menjadi mahasiswa mengandung pengertian yang lebih luas dari pada sekedar masalah

²⁰Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/119938-ID-pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap.pdf> pada 31 Januari 2020 pukul 15.20 WIB

administratif itu sendiri. Sebab mahasiswa berasal dari sub kata mahasiswa. Sedangkan mahasiswa terbagi lagi menjadi dua suku kata yaitu maha dan siswa.²¹

4. Teori dan Pendekatan Behavioristik

a. Sejarah Perkembangan

Steven Jay Lynn dan John P. Garske (1985) menyebutkan bahwa di kalangan konselor atau psikolog, teori dan pendekatan behavior sering disebut sebagai modifikasi perilaku (*behavior modification*) dan terapi perilaku (*behavior therapy*), sedangkan menurut Carlton E. Beck (1971) istilah ini dikenal dengan *behavior therapy*, *behavior counseling*, *reinforcement therapy*, *behavior modification*, *contingency management*. Istilah pendekatan behavior pertama kali digunakan oleh Lindzey pada tahun 1954 dan kemudian lebih dikenalkan oleh Lazarus pada tahun 1958. Istilah pendekatan tingkah laku lebih dikenal di Inggris sedangkan di Amerika Serikat lebih terkenal dengan istilah *behavior modification*. Di kedua negara tersebut

²¹Diakses pada <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-mahasiswa/> pada 03 Februari 2020 pada 01.45 WIB

pendekatan tingkah laku terjadi secara bersamaan.²²

Kemudian, peristiwa penting dalam salah satu sejarah perkembangan behavioristik adalah dipublikasikannya tulisan seorang psikolog Inggris yaitu H.J. Eysenck tentang terapi behavior pada tahun 1952. Di bawah pimpinan H.J. Eysenck, Jurusan Psikologi di Institut Psikiatri memiliki dua bidang yaitu bidang penelitian dan bidang pengajaran klinis. Bidang penelitian lebih mengembangkan dimensi tingkah laku untuk menjelaskan abnormalitas tingkah laku yang dirumuskan oleh Eysenck, sedangkan dalam bidang pengajaran klinis menyelenggarakan latihan bagi sarjana-sarjana psikologi klinis. Dalam tahap awal perkembangannya batasan pendekatan behavior diberikan sebagai aplikasi teori belajar modern pada perlakuan masalah-masalah klinis.²³

B.F. Skinner pada tahun 1953 menulis buku *Science and Human Behavior*, menjelaskan tentang peranan dari teori operant conditioning di

²²Sigit Sanyata, *Teori dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik dalam Konseling* <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297302/penelitian/B.1c.Artikel+Ilmiah-Teori+dan+Aplikasi+Behavioristik+dalam+Konseling.pdf> diakses pada 01 Februari 2020 pukul 14.50 WIB

²³*Ibid*

dalam perilaku manusia. Pendekatan behavior merupakan pendekatan yang berkembang secara logis dari keseluruhan sejarah psikologi eksperimental. Eksperimen Pavlov dengan *classical conditioning* dan Bekhterev dengan *instrumental conditioning*-nya memberikan pengaruh besar terhadap pendekatan behavior. Pavlov mengungkapkan berbagai kegunaan teori dan tekniknya dalam memecahkan masalah tingkah laku abnormal seperti *hysteria*, *obsessionel neurosis* dan *paranois*. Perkembangan ini diperkuat dengan tulisan dari Joseph Wolpe (1958) dalam bukunya *Psychotherapy by Reciprocal Inhibition* yang menginterpretasi dari perilaku neurotis manusia dengan inspirasi dari Pavlovian dan Hullian serta memberikan rekomendasi teknik khusus dalam terapi behavior yaitu desentisisasi sistematis (*systematic desensitization*) dan pelatihan asertivitas (*assertiveness training*). Pada tahun 1960-an muncul gagasan baru yang mengemukakan tentang terapi behavior dan neurosis oleh Eysenck yang pada akhirnya berpengaruh besar pada *Principles of Behavior Modification* dari Bandura (1969). Perkembangan yang pesat membawa terapi behavior untuk

pertama kalinya ditulis dalam publikasi ilmiah yaitu *Behavior Research and Therapy* dan *Journal of Applied Behavior Analysis*. Akhir tahun 1960-an dimasukkan elemen baru dalam konsep terapi perilaku yaitu *imitation learning and modeling* di mana pada saat yang sama, psikologi juga memberi perhatian pada *imitation*. Tahun 1960-an dan di tahun 1970-an awal, Albert Bandura mengganti titik tekan perhatiannya pada teknik perilaku baru yaitu *participant modeling*. Perkembangan selanjutnya adalah digagasnya teori dan metode cognitive-behavioral dengan pendekatan A-B- Cs oleh Albert Allis pada tahun 1970-an. Kontributor dari pendekatan baru ini adalah Aaron T. Beck (1976), Donald Meichenbaum (1977) dan Albert Bandura dengan konsep yang dikemukakan adalah *self-efficacy*, manifestasi dari pendekatan belajar sosial (*social learning approach*). *Social learning theory* merupakan kombinasi dari *classical* dan *operant conditioning*.

Lalu pada awaltahun 1980-an muncul pembaharuan behaviorisme yaitu neo-behaviorisme yang menekankan pada *classical conditioning* dalam etiologi dan perlakuan (*treatment*) terhadap *neurosis*, di mana konsep

baru ini berlawanan dengan sebutan *black box/black boxes*.²⁴

Akhir tahun 1980-an konsep behaviorisme difokuskan pada *behavioral medicine* yang merujuk pada pendekatan psikologis yang menangani kondisi *physical or medicine disorder*. Corey (2005) mengemukakan bahwa dalam perkembangan konsep ini di tahun tahun 1980-an peran emosi ditekankan, dua hal yang sangat penting untuk dikembangkan dalam behaviorisme adalah; (1) *cognitive behavior therapy* sebagai kekuatan utama, dan (2) mengaplikasikan teknik terapi behavioral untuk mencegah dan memberi perlakuan pada *medical disorders*. Pada akhir tahun 1980 *Association for Advancement of Behavior Therapy* telah memiliki anggota kurang lebih 4.300 orang dan tidak kurang dari 50 jurnal sebagai media publikasi ilmiah. Adapun tokoh-tokoh pengembang behaviorisme adalah; Skinner, Paylov, Eysenck, Joseph Wolpe, Albert Bandura, Albert Ellis, Aaron T. Beck, Ricard Walters, Arnold Lazarus, dan J. B. Watson.²⁵

²⁴Diakses <https://sites.google.com/site/mulyanabanten/home/teori-belajar-behavioristik> pada 12 Agustus 2020 pukul 14.45 WIB pelengkap pemahaman tentang teori behavior.

²⁵*Ibid*

b. Pandangan tentang Manusia

Teori dan pendekatan behavior ini menganggap bahwa pada dasarnya manusia bersifat mekanistik atau merespon kepada lingkungan dengan kontrol yang terbatas, hidup dalam alam deterministik dan sedikit berperan aktif dalam menentukan martabatnya.

Manusia memulai kehidupannya dan memberikan reaksi terhadap lingkungannya dan interaksi ini menghasilkan pola-pola perilaku yang akan membentuk kepribadian. Perilaku seseorang ditentukan oleh intensitas dan beragamnya jenis penguatan (*reinforcement*) yang diterima dalam situasi hidupnya.²⁶

Maka dari itu, pendekatan behavior di dalam proses konseling membatasi perilaku sebagai fungsi interaksi antara pembawaan dengan lingkungan. Perilaku yang dapat diamati merupakan suatu kepedulian dari konselor sebagai kriteria pengukuran keberhasilan konseling. Dalam konsep behavior, perilaku manusia merupakan hasil belajar yang dapat diubah dengan manipulasi dan mengkreasikan kondisi-kondisi belajar. Di mana proses konseling merupakan suatu proses atau

²⁶ *Ibid*

pengalaman belajar untuk membentuk konseling mengubah perilakunya sehingga dapat memecahkan masalahnya.

Dalam konsep behaviorisme modern, perilaku manusia dipandang sebagai mekanisme dan pendekatan ilmiah yang diimplikasikan pada pendekatan secara sistematis dan terstruktur dalam proses konseling. Manusia tidak diasumsikan secara deterministik tetapi merupakan hasil dari pengkondisian sosio-kultural. *Trend* baru dalam behaviorisme adalah diberinya peluang kebebasan dan menambah keterampilan konseli untuk memiliki lebih banyak opsi dalam melakukan respon.

Secara filosofis behaviorisme meletakkan manusia dalam kutub yang berlawanan, namun pandangan modern menjelaskan bahwa faktor lingkungan memiliki kekuatan alamiah bagi manusia dalam stimulus-respon, sesuai dengan konsep *social learning theory* dari Albert Bandura. Konsep ini menghilangkan pandangan manusia secara mekanistik dan deterministik bahkan dalam tulisan Thoresen dan Coates, behaviorisme modern merupakan perpaduan antara *behavioral-humanistic approaches*.

c. Asumsi Dasar dan Konsep Teori Behavioristik

Steven Jay Lynn dan John P. Garske (1985) mengemukakan bahwa asumsi dasar dalam pendekatan behavioristik adalah; (1) memiliki konsentrasi pada proses perilaku, (2) menekankan dimensi waktu *here and now*, (3) manusia berada dalam perilaku maladaptif, (4) proses belajar merupakan cara efektif untuk mengubah perilaku maladaptif, (5) melakukan penetapan tujuan perubahan perilaku, (6) menekankan nilai secara empiris dan didukung dengan berbagai teknik dan metode. Sedangkan menurut Kazdin (2001), Miltenberger (2004), dan Spiegler & Guevremont (2003) yang dikutip oleh Corey (2005) karakteristik dan asumsi mendasar dalam behavioristik adalah (1) terapi perilaku didasarkan pada prinsip dan prosedur metode ilmiah, (2) terapi perilaku berhubungan dengan permasalahan konseli dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, (3) konseli dalam terapi perilaku diharapkan berperan aktif berkaitan dengan permasalahannya, (4) menekankan keterampilan konseli dalam mengatur dirinya dengan harapan mereka dapat bertanggung jawab, (5) ukuran perilaku yang terbentuk adalah perilaku yang nampak dan tidak nampak,

mengidentifikasi permasalahan dan mengevaluasi perubahan, (6) menekankan pendekatan *self-control* di samping konseli belajar dalam strategi mengatur diri, (7) intervensi perilaku bersifat individual dan menyesuaikan pada permasalahan khusus yang dialami konseli, (8) kerjasama antara konseli dengan konselor, (9) menekankan aplikasi secara praktis dan (10) konselor bekerja keras untuk mengembangkan prosedur kultural secara spesifik untuk mendapatkan konseling yang taat dan kooperatif. *Conditioning and learning* memegang peranan yang sangat penting dalam pendekatan behavioristik, terutama dalam memahami urutan terbentuknya tingkah laku. Landasan dalam pendekatan behavior menurut pandangan Aubrey J. Yates (1970) adalah sebagai berikut:

1. Psikodinamika dan psikiatri tidak mampu menyelesaikan seluruh tingkah laku yang salah suai.
2. Tingkah laku abnormal yang tidak disebabkan gangguan organik terjadi karena kekeliruan belajar. Individu memperoleh tingkah laku baru yang dipandang menyimpang melalui proses belajar.

3. Konsep-konsep seperti ketidaksadaran, id, ego, super ego, *insight* dan *self*, tidak digunakan dalam memahami dan menyembuhkan penyimpangan tingkah laku.
4. Simptom merupakan penyimpangan tingkah laku yang penyembuhannya dilakukan dengan menghilangkan tingkah laku tersebut, dan bukan sekedar mengganti simptom.
5. Penelitian tentang sebab-sebab terjadinya simptom dan mencari stimulus yang menyebabkan terjadinya simptom sangat diperlukan bagi penyembuhannya.

Corey mengemukakan bahwa dalam behavioristik kontemporer terdapat empat konsep teori yang mengembangkan behavioristik, yaitu ; (1) *classical conditioning*, (2) *operant conditioning*, (3) *social learning theory*, dan (4) *cognitive behavior therapy*. *Classical conditioning* merupakan usaha mendapatkan beberapa perilaku organisme seperti ; sentakan lutut dan ludah yang diperoleh dari organisme yang pasif. Pada tahun 1950-an Joseph Wolpe dan Arnold Lazarus di Afrika Selatan dan Hans Eysenck di Inggris memulai penelitian eksperimen dengan menggunakan binatang. Mereka bekerja dengan menggunakan *Hullian*

learning theory dan *Pavlovian conditioning* dan kemudian teori yang dikembangkan difokuskan pada evaluasi dan analisis eksperimental dari prosedur-prosedur terapeutik. Tokoh sentral yang merupakan pionir dari classical conditioning adalah Ivan Pavlov yang melakukan eksperimen dengan anjing.

Operant conditioning merupakan tipe perilaku belajar yang dipengaruhi oleh adanya penguatan-penguatan (reinforcer) positif dan atau negatif. Model dari Skinner merupakan dari dari prinsip penguatan terhadap identifikasi tujuan dengan mengontrol faktor lingkungan yang berperan penting dalam perubahan perilaku. Social learning theory yang dikembangkan Albert Bandura dan Richard Walters merupakan interaksi timbal balik dari tiga komponen (triadic reciprocal interaction) yaitu antara lingkungan, faktor personal dan perilaku individual. Seseorang dapat capable jika self-directed dalam mengubah perilakunya. Cognitive behavior therapy beserta social learning theory merupakan representasi dari mainstream terapi perilaku kontemporer. Sejak tahun 1970 pergerakan konsep behavioral menempatkan faktor kognitif

dan emosi sebagai upaya untuk memahami masalah perilaku individu..

d. Tujuan dan Kegunaan Teori Behavioristik

Pendekatan behavioristik merupakan usaha untuk memanfaatkan secara sistematis pengetahuan teoritis dan empiris yang dihasilkan dari penggunaan metode eksperimen dalam psikologi untuk memahami dan menyembuhkan pola tingkah laku abnormal. Untuk pencegahan dan penyembuhan abnormalitas tersebut dimanfaatkan hasil studi eksperimental baik secara deskriptif maupun remedial. Pendekatan behavior bertujuan untuk menghilangkan tingkah laku yang salah suai dan membentuk tingkah laku baru. Pendekatan tingkah laku dapat digunakan dalam menyembuhkan berbagai gangguan tingkah laku dari yang sederhana hingga yang kompleks, baik individual maupun kelompok.

Menurut Corey tujuan pendekatan behavioristik adalah sebagai refleksi masalah konseli, dasar pemilihan dan penggunaan strategi konseling dan sebagai kerangka untuk menilai hasil konseling. Karakteristik pendekatan behavioristik yang dikemukakan oleh Eysenck, adalah pendekatan tingkah laku yang:

- a. didasarkan pada teori yang dirumuskan secara tepat dan konsisten yang mengarah kepada kesimpulan yang dapat diuji.
- b. Berasal dari hasil penelaahan eksperimental yang secara khusus direncanakan untuk menguji teori-teori dan kesimpulannya.
- c. Memandang simptom sebagai respons bersyarat yang tidaksesuai (*un-adaptive conditioned responses*)
- d. Memandang simptom sebagai bukti adanya kekeliruan hasil belajar
- e. Memandang bahwa simptom-simptom tingkah laku ditentukan berdasarkan perbedaan individual yang terbentuk secara conditioning dan autonom sesuai dengan lingkungan masing-masing
- f. Menganggap penyembuhan gangguan neurotik sebagai pembentukan kebiasaan (habit) yang baru
- g. Menyembuhkan simptom secara langsung dengan jalan menghilangkan respon bersyarat yang keliru dan membentuk respon bersyarat yang diharapkan
- h. Menganggap bahwa pertalian pribadi tidaklah esensial bagi penyembuhan gangguan

neurotik, sekalipun untuk hal-hal tertentu yang kadang-kadang diperlukan.

G. Metode Penelitian

Agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan bisa menghasilkan sebuah karya ilmiah yang baik, tentu membutuhkan suatu metode yang akan diterapkan dalam sebuah penelitian. Metode penelitian itu sendiri adalah berbagai tehnik spesifik yang digunakan dalam penelitian dan harus berkesinambungan dengan kerangka teoritis yang diasumsikan.²⁷ Metode yang diterapkan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Jenis dan sifat penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode studi kasus yang bersifat diskriptif kualitatif. Yang dimaksud dengan deskriptif adalah menggambarkan, menjelaskan, menerangkan, atau menggambarkan suatu peristiwa. Kualitatif mempunyai keunggulan karena masalah yang dikaji tidak hanya sekedar berdasarkan pada laporan saja, namun juga dikroscek dengan berbagai sumber yang terpercaya.²⁸ Adapun metode kualitatif yang dimaksudkan dalam penelitian

²⁷ Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 143.

²⁸ *Ibid....* hlm. 145

ini adalah sebagaimana yang didefinisikan oleh Bogdan dan Taylor prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.²⁹

2. Subjek dan obyek penelitian

Subjek penelitian adalah orang-orang yang menjadi sumber informasi yang dapat memberikan data sesuai dengan masalah yang diteliti.³⁰ Adapun yang akan menjadi informan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang bermain *Game online Mobile Legend*.

Objek penelitian adalah permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, yang akan menjadi objek penelitiannya yaitu “Perilaku Sosial Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang Bermain *Game online*.”

3. Metode pengumpulan data

Dalam metodologi kualitatif terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk mendapatkan data, berikut diantaranya:

²⁹Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja rosdakarya, 2004) hlm. 4.

³⁰Tatang amirin, *Menyusun Rencana Penelitian*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1998) hal. 135.

a. Wawancara

Menurut Stewart dan Cash, wawancara diartikan sebagai sebuah interaksi yang didalamnya terdapat aturan atau berbagi aturan, tanggung jawab, perasaan, kepercayaan, motif dan informasi. Wawancara bukanlah kegiatan suatu kegiatan dengan kondisi satu orang melakukan / memulai pembicaraan sementara yang lain hanya mendengarkan.

Dalam penelitian kualitatif, wawancara menjadi metode pengumpulan data yang utama. Sebagian besar data diperoleh melalui wawancara. Untuk itu, penguasaan tehnik wawancara sangat mutlak untuk dilakukan. Satu hal yang harus diperhatikan oleh peneliti adalah ketika melakukan wawancara, jangan sampai subjek merasa diinterogasi, maka subjek akan merasa tidak nyaman dan merasa terancam karena dalam interogasi terkandung unsure tekanan dari salah satu pihaknya. Jika hal ini sampai terjadi, maka kejujuran dan keterbukaan subjek akan terganggu yang nantinya akan mempengaruhi validitas data yang diperoleh.

Dalam kegiatan wawancara, ada beberapa bentuk wawancara berikut diantaranya :

i. Wawancara terstruktur

Wawancara dalam bentuk ini sangat terkesan seperti interogasi, karena sangat kaku dan pertukaran informasi antara peneliti dengan subjek yang diteliti sangat minim. Beberapa ciri dari wawancara terstruktur adalah sebagai berikut:

- a. Daftar pertanyaan dan kategori jawaban telah disiapkan

Dalam wawancara terstruktur, daftar pertanyaan sudah tertulis dalam bentuk *form* pertanyaan beserta kategori jawaban yang telah disediakan. Biasanya, dalam bentuk pedoman wawancara, pewawancara hanya tinggal membacakan pertanyaan yang telah tertulis, sementara terwawancara hanya tinggal menjawab sesuai dengan jawaban yang disediakan, sehingga tidak ada jawaban selain jawaban yang telah disediakan.

- b. Kecepatan wawancara terkendali

Karena pertanyaan dan jawaban yang sudah disediakan dan sudah dilampirkan dalam bentuk form tersebut, maka waktu dan kecepatan wawancara dapat terkendali. Selain itu, wawancara dan subjek tidak perlu berfikir lama untuk menjawab pertanyaan

wawancara. Hal tersebut dapat mempersingkat waktu berfikir subjek peneliti, sehingga waktu dan kecepatan wawancara dapat dikendalikan.

- c. Tidak ada fleksibilitas (pertanyaan atau jawaban)

Fleksibilitas terhadap pertanyaan atau jawaban pada saat wawancara sudah tidak ada, karena pertanyaan dan jawaban sudah fiks ketika sudah turun ke lapangan.

- d. Mengikuti pedoman (dalam urusan pertanyaan, penggunaan kata, tidak ada improvisasi)

Pedoman wawancara mencakup serangkaian pertanyaan beserta urutannya yang telah diatur dengan alur pembicaraan.

Jadi tugas pewawancara hanya membacakan pertanyaan sesuai dengan form wawancara beserta urutan pertanyaannya, dalam pedoman wawancara tidak diperkenankan melakukan improvisasi.

- e. Tujuan wawancara biasanya untuk mendapatkan penjelasan mengenai suatu fenomena

Wawancara terstruktur biasanya digunakan dalam rangka untuk mendapatkan

penjelasan saja dari suatu fenomena atau kejadian dan bukan untuk tujuan memahami fenomena tersebut. Karena alasan tersebut, maka biasanya wawancara terstruktur lebih sering digunakan dalam penelitian survey atau kuantitatif daripada kualitatif, walaupun wawancara terstruktur juga dapat diterapkan dalam penelitian kualitatif.

ii. Wawancara semi-terstruktur

Beberapa ciri wawancara terstruktur :

- a. Pertanyaan terbuka, namun ada batasan tema dan alur pembicaraan.

Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara semi-terstruktur adalah pertanyaan terbuka yang berarti bahwa jawaban yang diberikan oleh terwawancara tidak dibatasi. Sehingga subjek lebih bebas mengemukakan jawaban apa pun sepanjang tidak keluar dari konteks penelitian

- b. Kecepatan wawancara dapat diprediksi

Kontrol waktu dan kecepatan wawancara ada pada ketrampilan terwawancara dalam mengatur alur dan tema pembicaraan agar tidak melebar ke arah yang tidak diperlukan.

c. Fleksibel tapi tetap terkontrol

Pertanyaan yang diberikan bersifat fleksibel begitupula jawaban yang diberikan tergantung situasi dan kondisi, walaupun pertanyaan dan jawaban bersifat fleksibel namun kendali terhadap wawancara namun kontrol masih dipegang oleh peneliti.

d. Ada pedoman wawancara yang dijadikan patokan dalam alur, urutan dan penggunaan kata

Pedoman wawancara semi-terstruktur isi yang tertulis pada pedoman wawancara hanya berupa topic-topik pembicaraan saja yang mengacu pada satu tema sentral yang telah ditetapkan dan disesuaikan dengan tujuan wawancara.

e. Tujuan wawancara adalah untuk memahami suatu fenomena

Tujuan dari wawancara semi-terstruktur adalah untuk memahami suatu fenomena tertentu, bentuk wawancara semi-terstruktur sangat sesuai untuk penelitian kualitatif yang esensinya adalah untuk mendapatkan pemahaman dari suatu fenomena.

iii. Wawancara tidak-terstruktur

Wawancara tidak terstruktur mempunyai ciri sebagai berikut:

- a. Pertanyaan yang terbuka dan jawaban yang lebih luas dan bervariasi. Pertanyaan yang diajukan sangat terbuka, dan hampir tidak memiliki kontrol.
- b. Kecepatan wawancara sulit diprediksi karena sangat bergantung dari alur pembicaraan yang kontrolnya sangat fleksibel dan lunak.
- c. Sangat fleksibel dalam hal pertanyaan dan jawaban, hal ini terkesan peneliti melakukan perbincangan yang *ngalor-ngidul*. Apabila peneliti yang melakukan wawancara belum berpengalaman dan memiliki jam terbang tinggi, maka akan mengalami kendala dalam hal merumuskan tema serta menarik kesimpulan wawancara.
- d. Pedoman wawancara sangat longgar urutan pertanyaan, penggunaan kata, dan alur pembicaraan
- e. Tujuan wawancara adalah untuk memahami berasal dari bahasa suatu fenomena, sehingga bentuk wawancara

tidak terstruktur sesuai untuk digunakan dalam penelitian kualitatif.³¹

Untuk kegiatan wawancara ini peneliti akan melakukan wawancara kepada 7 Orang Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang bermain Mobile Legend di warung kopi Blandongan. Mahasiswa yang akan dipilih oleh peneliti sebagai informan adalah mahasiswa yang mempunyai intensitas tinggi dalam bermain *game online*. Kemudian wawancara yang dilakukan menggunakan tehnik wawancara semi terstruktur. Waktu yang digunakan peneliti adalah ketika sore sampai malam hari, karena pada waktu tersebut akan banyak orang yang datang ke Warung Kopi Blandongan.

b. Observasi

Metode pengumpulan data kualitatif lainnya yang juga sangat sering digunakan adalah observasi. Observasi berasal dari bahasa latin yang berarti memperhatikan dan mengikuti. Memperhatikan dan mengikuti dalam arti mengamati dengan teliti dan sistematis sasaran perilaku yang dituju. Cartwright dan Cartwright mendefinisikan sebagai suatu proses melihat,

³¹Haris Herdiansyah, "*Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial*", 2010, Jakarta : Salemba Humanika.

mengamati dan mencermati serta “merekam” perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Inti dari observasi adalah adanya perilaku yang tampak dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Perilaku yang tampak dapat juga berupa perilaku yang dapat dilihat langsung oleh mata, dapat didengar, dapat dihitung, dan dapat diukur. Tujuan dari observasi adalah untuk mendeskripsikan lingkungan (*Site*) yang diamati, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, individu-individu yang terlibat dalam lingkungan tersebut beserta aktivitas dan perilaku yang dimunculkan, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu yang terlibat tersebut.³²

Lebih jelasnya, untuk kegiatan observasi ini yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pengamatan untuk melihat perilaku sosial para informan. Tujuan observasi ini adalah untuk memperjelas dan mengamati ulang tentang perilaku sosial pemain *game online* (Mobile Legend) di Blandongan.

4. Teknik Analisa Data

Analisis Data adalah suatu proses bagaimana data diatur, mengorganisasikan apa yang ada ke dalam sebuah pola, kategori, dan suatu urutan dasar penelitian untuk

³²*Ibid*, hal 131

menganalisis data secara keseluruhan baik data berupa gambar, maupun teks³³. Teknik analisis data dimulai dengan mengamati data yang telah tersedia dari sumber berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Tujuan adalah untuk menggambarkan fakta hasil penelitian sehingga menjadi data yang mudah dipahami dan diinterpretasikan.

Dalam analisis data peneliti menggunakan metode Miles dan Huberman. Alasannya karena peneliti menilai analisis tersebut sesuai dengan penelitian ini. Ia mengemukakan tahap-tahap analisis yaitu merakit data kasar, membangun catatan khusus dan menulis kajian secara naratif. Dalam bukunya Sugiyono, menurut Miles dan Huberman, mengemukakan bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.³⁴

Model analisis interaktif dari Miles dan Huberman didalam buku Machmud, secara teknik terdiri dari 4 (empat) hal utama, yaitu pengumpulan data, reduksi data atau penyederhanaan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Adapun analisisnya sebagai berikut :

³³Michael Quinn Patton, Metode Evaluasi Kualitatif, hlm.250

³⁴Sugiyono (2016). Op.cit. Hlm.246

a. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu deskriptif dan refleksi. Catatan deskriptif adalah catatan alami (catatan tentang apa yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti terhadap fenomena yang dialami). Catatan refleksi adalah catatan yang berisi kesan, komentar, pendapat, dan tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai, dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya.

b. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstraksian dan penranformasian data kasar dari lapangan, proses ini berlangsung selama penelitian dilakukan dari awal sampai akhir penelitian³⁵. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, fokus dalam hal-hal yang penting, serta mencari tema dan polanya sesuai dengan data yang dibutuhkan peneliti. Reduksi

³⁵ Basrowi dan Suwandi. Memahami Penelitian Kualitatif. Hlm. 2019

data akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mencari dan mengumpulkan data selanjutnya. Kemudian peneliti akan memusatkan perhatian, menggolongkan dan mengorganisasi data sehingga bisa ditarik interpretasi.

- c. Penyajian Data Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram. Dalam penelitian ini data biasanya dilakukan dalam bentuk uraian singkat, kumpulan informasi yang tersusun dan memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan serta pengambilan tindakan, hal ini untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan data penelitian. Penarikan Kesimpulan dilakukan selama proses penelitian berlangsung seperti halnya proses reduksi data, setelah data terkumpul cukup memadai maka selanjutnya diambil kesimpulan sementara, dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan bisa berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat

berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesa atau teori.³⁶

5. Teknik Uji keabsahan Data

Dalam menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data itu³⁷. Alasannya karena peneliti beranggapan bahwa triangulasi data lebih cepat dalam pengecekan validasi data dalam penelitian ini. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai sebuah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Sedangkan triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan metode, yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Langkah triangulasi sumber dan metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membandingkan hasil wawancara dengan pengamatan.

³⁶Sugiyono (2016). Op.cit. hlm.99

³⁷ Lexy. J. Moeloueng. Opc.cit. hlm.326-331.

2. Membandingkan yang disampaikan secara pribadi dan dimuka umum.
3. Membandingkan apa yang terjadi pada saat penelitian dan yang berlangsung sepanjang waktu.
4. Membandingkan hasil wawancara dengan dokumen atau rekaman suara yang tersedia.

Proses triangulasi sumber adalah proses dimana tahap akhir data yang telah dianalisa dan ditarik kesimpulan dimintai kesepakatan (memberi cross chek) dengan sumber data, sedangkan proses triangulasi metode adalah penelitimenguji keabsahan data dengan mengumpulkan data sejenis tetapi dengan menggunakan teknik atau metode pengumpulan data yang berbeda untuk mengecek kebenarannya, walupun berbeda memiliki kesimpulan yang sama dan dapat diharapkan memperoleh hasil kesimpulan tanpa ada keraguan. Beberapa langkah diatas akan dilakukan oleh peneliti dalam melakukan keabsahan data yang kaan disajikan dalam penelitian ini.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada dasarnya berisi uraian tentang tahap-tahap pembahasan yang dilakukan

dalam menyusun proposal. Berikut pembahasan yang dimaksud sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini peneliti mendeskripsikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat dari penelitian, kajian pustaka, kerangka teori serta metode penelitian.

BAB II : GAMBARAN UMUM

Pada bab ini berisi gambaran umum letak geografis kafe yang berada di Sorowajan Baru serta jumlah mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang memainkan *game online* “Mobile Legend”.

BAB III : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL MAHASISWA DI TINJAU DARI PENDEKATAN BEHAVIOR

Pada bab ini berisi tentang jawaban dari rumusan masalah yang merupakan hasil dari pengamatan, wawancara dan dokumentasi kepada subjek penelitian mengenai dampak *game online* terhadap perilaku sosial mahasiswa ditinjau dari pendekatan behavior.

BAB IV : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, saran-saran, dan penutup.

BAB IV

PENUTUP

Bab terakhir ini, peneliti akan memberikan kesimpulan dan saran berkenaan dengan *game online* (khususnya *Mobile legends*). Adapun kesimpulan diambil dari pembahasan yang sudah dijelaskan dibagian sebelumnya, sedangkan untuk saran adalah masukan terkait hal-hal yang harus ditingkatkan maupun diperbaiki dalam rangka menemukan solusi dalam menyikapi *game online* yang menyebar belakangan ini.

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengamatan dilapangan langsung mengenai **Dampak *Game online* “Mobile legend” Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior (Studi kasus mahasiswa UIN Sunan kalijaga yang berada di warung kopi Blandongan)** sebagaimana yang sudah diuraikan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Game online “Mobile legend” memiliki dampak yang cukup besar pengaruhnya terhadap perubahan perilaku sosial mahasiswa, khususnya mahasiswa UIN SunanKalijaga. Mengenai penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Perubahan perilaku sosial Mahasiswa yang disebabkan oleh *game online* “Mobile Legend” ditinjau dari teori behavior adalah Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga sebagai responden dalam penelitian ini menunjukkan perubahan perilaku sosial yang dipengaruhi oleh lingkungan yang juga bermain *game online* “Mobile Legend” sesuai dengan teori behavior yang menjelaskan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya.
2. Dalam perubahan perilaku sosial yang ditimbulkan oleh *Game online* tersebut, berarti secara otomatis akan menimbulkan adanya dampak daripada *game online* tersebut. Dalam dampak yang ditimbulkan ada dampak positif dan negatif. Untuk memperjelas apa saja dampak yang ditimbulkan. Berikut adalah rinciannya:

I. Dampak positif

Dampak positif *game online* terhadap perilaku sosial mahasiswa tersebut diantaranya adalah:

- a. Meningkatkan konsentrasi
- b. Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak
- c. Meningkatkan kemampuan membaca situasi dan kondisi
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

- e. Membantu bersosialisasi
- f. Melatih kemampuan dalam berdagang dan berbisnis
- g. Bisa menghilangkan stres
- h. Sebagai ajang menambah teman.

II. Dampak negatif

Selain menimbulkan dampak positif *game online* Mobile Legend ini juga dapat menimbulkan dampak negatif dari *game online*, antara lain:

- a. Menjadi pribadi yang Acuh
- b. Meninggalkan kewajiban urusan kampus
- c. Mudah Marah
- d. Pening Kepala
- e. Menimbulkan efek ketagihan
- f. Kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya
- g. Dapat Mengganggu Kesehatan Fisik
- h. Jadi boros
- i. Kehidupan *real* menjadi berantakan
- j. Membuat orang terisolasi dengan lingkungan sekitar.

Dengan begitu Mahasiswa yang sudah kecanduan *game online* (Mobile Legend) memiliki kecenderungan acuh terhadap realitas lingkungan social dimana mereka berada. Berdasarkan dari penelitian ini, sangat sedikit

ditemukan mahasiswa yang bermain *game online* hanya sebagai pengalihan atau hiburan semata. Rata-rata mereka menempuh jalan apa saja agar bisa bermain. Perilaku demikian tidak bisa dianggap remeh. Selain acuh terhadap lingkungan, hal tersebut bias mendorong mahasiswa untuk menghalalkan segala cara sebagai upaya memenuhi hal tersebut.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian tersebut, ada beberapa saran yang dapat diajukan antara lain adalah:

1. Bagi Orangtua

Diperlukan pengawasan secara langsung terhadap anak, terlebih dari orang terdekat untuk membantu para *gamers* ini yang sudah kecanduan *game online*, supaya bisa mengurangi atau bahkan berhenti.

2. Bagi Mahasiswa

a. Bagi yang sudah terlanjur menjadi seorang pecandu *game online* dapat memberikan gambaran dampak negatif yang diberikan oleh *game online*, dimana dampak tersebut dapat merugikan dan merubah konsep diri seseorang yang sudah menjadi pecandu *game online*.

- b. Targetkan waktu untuk bermain *game online*, usahakan jangan mengganggu waktu belajar, manfaatkan waktu libur untuk bermain *game online*.
- c. Jalin hubungan pertemanan di dunia nyata, karena semakin kuat relasi dengan teman dan keluarga, maka akan semakin berkurang kebutuhan untuk terus bermain *game online*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memberikan lebih banyak lagi penjelasan mengenai Dampak *Game online* “Mobile legend” Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior, agar dapat memberikan kontribusi yang lebih banyak dalam penelitian.

Selain itu harapan peneliti dengan memperbanyak khasanah penelitian seputar *game online* (utamanya Mobile Legends) dan dampak yang di akibatkannya menjadi tambahan edukasi bagi masyarakat secara umum, mahasiswa pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Basrowi dan Suwandi. Memahami Penelitian Kualitatif. Hlm. 2019

Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 143.

Haris Herdiansyah, “*Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial*”, 2010, Jakarta : Salemba Humanika

Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 2

Kertajaya Hermawan, *Pembangunan Masyarakat*. Bandung: Pustaka Pilar, 2008.

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja rosdakarya, 2004) hlm. 4.

Michael Quinn Patton, *Metode Evaluasi Kualitatif*, hlm.250

Rolling, Andrew, Ernest Adams, 2006. *Fundamentals of Game Design*, Prentice Hill.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta , 2010), hlm. 329

Syaikh Ihsan Jampes, *Kitab Rokok dan Kopi*, Yogyakarta : Pustaka Pesantren, 2009, Suatu pengantar Badrun Pemilik Kedai Blandongan, hlm.12.

Tatang amirin, *Menyusun Rencana Penelitian*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1998) hal. 135.

Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), hlm. 20

Sumber skripsi :

Megi Deviandri “*Dampak Game online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota*” Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (Stkip) Sumatera Barat.

Nova Erlina & Laeli Anisa Fitri dengan judul Penggunaan Layanan Konseling Individu Dengan Pendekatan Behavioral Untuk Mengurangi Perilaku Membolos Peserta Didik Kelas Viii Mts Miftahul Ulum Merabung Iii Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Raden Intan Lampung

Ramdhan Subhan Taufik “*Game online dalam perspektif dalam Pertukaran Sosial di Warnet Orange.net Madurejo Prambanan Sleman Yogyakarta*” Skripsi Fak. Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Rizky Anggraini “*Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game online Terhadap Perkembangan Anak*” Skripsi Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga.

Sumber internet :

Adams, E, & Rollings, A..fundamental of game design. Prentice hall. 2007.
http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf laman diakses pada tanggal 31 Januari 2020 pada pukul 13.00 WIB.

- Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/119938-ID-pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap.pdf> pada 31 Januari 2020 pukul 15.20 WIB
- Diakses dari <http://tomato.co.id/data-digital-indonesia-2019/> pada 07 Februari 2020
- Diakses dari <https://media.skyegrid.id/5-game-online-terlaris-di-indonesia/> pada 13 Februari 2020 pukul 03.52
- Diakses dari <https://www.gudeg.net/direktori/1245/warung-kopi-blandongan-yogyakarta.html> pada 03 Februari 2020 pukul 02.05 WIB
- Diakses https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring pada 13 Februari 2020 pukul 04.47
- Diakses <https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/> pada 06 Januari 2020 pukul 20.58 WIB
- Diakses <https://sites.google.com/site/mulyanabanten/home/teori-belajar-behavioristik> pada 12 Agustus 2020 pukul 14.45 WIB pelengkap pemahaman tentang teori behavior.
- Diakses pada <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-mahasiswa/> pada 03 Februari 2020 pada 01.45 WIB
- Drajat Edy Kurniawan Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta <https://Jurnal.Umk.Ac.Id/Index.Php/Gusjigang/Articl>

[e/View/1120/1071](#) Diakses Pada 03 Februari 2020
Pukul 01.35 WIB

Eldi Akbar Kurniawan, dkk. *Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat Game online (Studi Kasus di Mahasiswa Semester 7 STIA Sebelas April Sumedang)*
<http://180.250.247.102/conference/index.php/knia/article/view/99/pdf> diakses pada 06 Februari 2020

Fadly Firmansyah Putra, dkk. *Dampak Game online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesia/article/view/3236> diakses pada 06 Februari 2020.

Jurnal Ulfa, Mimi, and Risdhayati Risdhayati. *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Diss. Riau University, 2017. pada 02 Februari 2020 WIB

Sigit Sanyata, *Teori dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik dalam Konseling*
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297302/penelitian/B1c.Artikel+Ilmiah-Teori+dan+Aplikasi+Behavioristik+dalam+Konseling.pdf> diakses pada 01 Februari 2020 pukul 14.50 WIB

LAMPIRAN





STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BIODATA DIRI

NAMA : ALFIYA ALFAN
NIM : 12250084
PRODI/ FAKULTAS : IKS/ Dakwah Dan Komunikasi
ALAMAT : Dsn. Ares Tengah RT 005/RW 003, Lanjuk,
Manding, Sumenep.
No.Telp. : +6287725805400
Email : alfiyaalfan1@gmail.com
Riwayat Pendidikan : MI Nurul Hidayah Lanjuk
MTs Nurul Hidayah Lanjuk
SMA ANNUQOYAH Guluk-guluk
S1 Ilmu Kesejahteraan Sosial
Riwayat Organisasi : Osis SMA ANNUQOYAH
Ketua Forum Santri Lanjuk
Pegiat Komunitas Rabu Sore Lanjuk
Sanggar Basmallah Lubsel
Komunitas Penulis Essai Lubsel
PMII Rayon Dakwah