

**Budaya Negatif *Lahwun* di Balik Permainan Play Station
Terhadap Mahasiswa Aktivis Organisasi Ekstra
(Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Jogjakarta Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Disusun Oleh

Muslihah Mantemas

NIM: 02540991

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN
UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2006

NOTA DINAS PEMBIMBING

Yogyakarta, November 2006

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin
UIN Sunan Kalijaga
Di
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muslihah Mantemas
NIM : 02540991
Jurusan : Sosiologi Agama
Judul Skripsi : Budaya Negatif Lahwun di Balik Permainan Play Station Terhadap Mahasiswa Aktivis Organisasi Ekstra (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)

Maka selaku pembimbing / pembantu pembimbing kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk di munaqasyahkan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing



Muh. Amin Lc, M.A
NIP: 150253468

Pembantu Pembimbing



Ustadhi Hamzah S.Ag, M.Ag
NIP: 150298987



**DEPARTEMEN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS USHULUDDIN**
Jl. Masrda Adisucipto Telpon/Fax (0274) 512156 Yogyakarta

PENGESAHAN

Nomor : IN/I/I/DU/PP.00.9/1391/2006

Skripsi yang berjudul : Budaya Negatif Lahwun di Balik Permainan Play Station Terhadap Mahasiswa Aktivis Organisasi Ekstra (Studi Terhadap Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga)

Diajukan oleh :

1. Nama : Muslihah Mantemas
2. NIM : 02540991
3. Program Sarjana Strata I Jurusan: Sosiologi Agama

Telah dimunaqasyahkan pada tanggal 29 November 2006 dengan nilai : B (77,8) dan telah dinyatakan syah sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Panitia Ujian Munaqasyah

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang


Drs. Muhammad Yusuf M.Si
NIP. 150267224


Moh. Soehadha, S.Sos, M.Hum
NIP. 150291739

Pembimbing I

Pembimbing II


Muhammad Amin Lc, M.A
NIP: 150253468


Ustadi Hamzah, S.Ag, M.Ag
NIP: 150298987

Penguji I

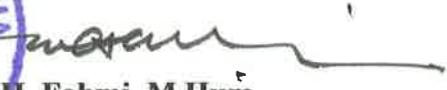
Penguji II


Drs. Rahmat Fajri, M.Ag
NIP. 150275041


Munawar Ahmad, SS, M.Si
NIP : 150321467



Yogyakarta, 29 November 2006
DEKAN


Drs. H. Fahmi, M.Hum.
NIP : 150088748

MOTTO

*Semakin tinggi penghargaan orang kepada harta benda,
semakin dalam pulalah turunnya penghargaan kepada
kebaikan*

*(Plato)**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

* Jostein Gaarder, *Dunia Sophie: Sebuah Novel Filsafat* (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2004)

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini penulis persembahkan Untuk;

- ♥ *Kedua orang tuaku, aku bangga menjadi putri kalian*
- ♥ *Keluarga besarku, dan adik-adikku Kiki dan Rifat, yang senantiasa menjadi motivator terbesarku*
- ♥ *Teman sejati, Ali Murdadlo yang senantiasa mendampingiku disaat kujatuh*
- ♥ *Teman-temanku yang senantiasa membantuku selama penggarapan skripsi ini*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunianya yang senantiasa selalu diberikan kepada umatnya, semoga kita selalu dalam lindungan-Nya serta shalawat dan salam dihaturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya, senantiasa kita selalu tetap di jalan yang diridhoi-Nya, Amin.

Alhamdulillah, dengan selesainya penulisan skripsi yang penulis beri judul "Play Station dan aktivis Organisasi Ekstra (Studi Terhadap Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga)", tentu saja tak lepas dari bantuan dan sumbangsih dari berbagai pihak. Adapun maksud dari skripsi ini secara umum menggambarkan tentang kehadiran teknologi yang semakin mencuat dan tiada batas, yang kemudian memberi dampak yang bervariasi dalam kehidupan sosial masyarakat. Saiah satu dari produksi teknologi tersebut menghasilkan sebuah terobosan dalam bentuk sebuah Game yang kemudian disebut Play Station. Play Station inilah yang merupakan salah satu hasil karya dari teknologi yang bisa memberi beragam dampak terhadap masyarakat.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan, nasehat, bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Bapak Prof. Dr. H.M. Amin Abdullah selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
2. Kepada Bapak Drs. Fahmi Muqodas M.Hum selaku Dekan fakultas Ushuluddin.
3. Kepada Bapak Drs. Muhammad Damami M.Ag selaku Ketua Prodi Sosiologi Agama.
4. Kepada Bapak Muhammad Soehadha M.Ag selaku Sekretaris Prodi Sosiologi Agama.
5. Kepada Bapak Muhammad Amin Lc. M.A sebagai pembimbing, serta kepada Bapak Ustadi Hamzah S.Ag, M.Ag selaku pembantu pembimbing.
6. Para Dosen dan seluruh Staff Tata Usaha di lingkungan Civitas Akademika Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

7. Kepada seluruh teman-teman almamater yang senasib dan seperjuangan yang senantiasa selalu memberi dorongan mental dan spiritual kepada penulis antara lain: Dina, Rika, Mila dan lainnya. Serta teman-teman PMII Korps Rasional, mereka diantaranya: Sholihin, Sabiq, Aris dan anak-anak *Community for Religion and Social engineering* (CRSe) yang senantiasa memberi spirit.
8. Kepada Aba, Mama, Kakek, Nenek (Alm), Ma' Tua, dan Pa' Tua, serta adik-adikku Kiki dan Rifat yang senantiasa selalu menjadi belahan jiwa dan hidupku yang tak terpisahkan. Tak terlupakan Muhammad Ali Murtadlo yang telah memberikan sumbangsih dan kontribusi pemikiran yang tiada hentinya dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah mereka berikan secara langsung maupun tidak langsung senantiasa mendapatkan ganjaran pahala yang setimpal dari Allah SWT.

Yogyakarta, 12 Oktober 2006



(Muslihah Mantemas)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Di era postmodern, perkembangan teknologi telah memunculkan dua sisi yang saling bertolak belakang dan berlawanan satu dengan yang lainnya. Dan salah satu dari produk teknologi tersebut adalah permainan PS. Ketika manusia bisa menguasai dan lebih memahami serta memfilterisasi kehadiran teknologi dari segi penggunaan dan tujuannya, maka hal tersebut bisa menjadikan kelangsungan hidup manusia secara harmonis dan berkesinambungan., begitu pun sebaliknya, apabila manusia kurang bisa mengelola dan mengendalikan teknologi secara baik dan tepat maka yang terjadi adalah sebuah dunia yang didominasi oleh masyarakat dengan kedangkalan kebudayaan, dan tertu martabat manusia akan merosot ke tingkatan yang rendah dan disertai dengan manusia yang menuju ke arah kehancuran, tanpa memiliki suatu pegangan atau pedoman hidup yang benar. Dari permasalahan tersebut, terdapat banyak ketimpangan sosial yang terjadi khususnya di kalangan mahasiswa yang berkecimpung dalam aktivis organisasi ekstra kampus UIN Sunan Kalijaga, padahal hal ini sangat kontradiktif sekali dengan mahasiswa yang cenderung memiliki idealitas yang tinggi, dan mampu berpikir kritis dengan segala sesuatu yang menyimpang di tengah-tengah masyarakat.

Dalam penelitian ini metodologi yang di angkat adalah metodologi kualitatif, serta untuk memperoleh data dari permasalahan tersebut dan guna tercapainya validitas data maka metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi mengenai gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan antara aktivis mahasiswa dengan game PS, dan kemudian untuk wawancara dilakukan terhadap para mahasiswa yang sangat tepat dalam pengumpulan data. Informan tersebut adalah para aktivis organisasi ekstra kampus UIN Sunan Kalijaga.

Dari hasil yang didapatkan, terdapat beragam pendapat dalam memandang media game PS sebagai salah satu produksi dari teknologi. Dalam hal ini PS secara tidak langsung, cenderung memberi dampak negatif terhadap kinerja dan aktivitas para mahasiswa aktivis organisasi ekstra kampus UIN Sunan Kalijaga akan tetapi dalam hal ini pengaruh yang muncul pada dasarnya diakibatkan karena manusia yang mengkonsumsinya kurang bisa mengontrol diri dihadapan suatu teknologi. Untuk merealisasikan suatu masyarakat yang mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi secara baik dan benar, maka masyarakat dalam hal ini mahasiswa harus mampu berpikir kritis dan logis, karena Allah SWT sendiri telah menganugerahkan akal kepada manusia, yang merupakan suatu anugerah yang sangat berharga. Untuk itu sebagian mahasiswa yang bergelut dalam aktivis organisasi ekstra ketika melihat ketimpangan sosial di lingkungan kampus UIN Sunan Kalijaga merasa bahwa hal tersebut juga tak lepas dari peran dan tanggung jawab mereka, karena dalam hal ini aktivis mahasiswa merupakan sebagai motor penggerak ketika terjadi ketimpangan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat yang disebabkan oleh berbagai hal khususnya teknologi. Untuk itu mereka berinisiatif mengadakan suatu kegiatan sebagai mediasi dalam rangka mensosialisasikan penggunaan dan pemanfaatan teknologi secara baik dan benar sebagai salah satu dari bentuk respon dan tanggung jawab mereka dengan melakukan pendekatan kultural spiritual.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA DINAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	11
D. Tinjauan Pustaka	12
E. Kerangka Teori	15
F. Metodologi Penelitian	19
G. Sistematika Pembahasan	23
BAB II : GAMBARAN UMUM KAMPUS UIN SUNAN KALIJAGA ..	25
A. Perkembangan UIN Sunan kalijaga	25
B. Letak Geografis	31
C. Deskripsi Sosial Budaya Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga	32
1. Latar Belakang Pendidikan	32
2. Asal daerah dan kebudayaan	34
3. Organisasi Ekstra Kemahasiswaan di Lingkungan UIN Sunan Kalijaga	37
BAB III : SEJARAH PERKEMBANGAN PLAY STATION	42
A. Istilah Multimedia dan Sejarah Play Station	42
B. Teknologi Sebagai Dampak kebudayaan	47
C. Budaya Konsumen	52
D. Pemikiran Mahasiswa Terhadap Perkembangan Teknologi ..	56

BAB IV : RESPON TERHADAP TEKNOLOGI DAN PENGARUH BUDAYA LAHWUN TERHADAP MAHASISWA	62
A. Perkembangan PS di kalangan Aktivis Organisasi Ekstra Kampus UIN Sunan Kalijaga	62
B. Respon Mahasiswa Aktivis Organisasi ekstra di Lingkungan UIN Sunan Kalijaga Terhadap Perkembangan teknologi	66
C. Konstruksi Budaya Lahwun di balik Permainan PS.....	77
BAB V : PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
CURRICULUM VITAE.....	94
LAMPIRAN	



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 yang serba modern mendominasi seluruh lapisan institusi masyarakat dengan gaya hidup dan perangkat yang semakin maju. Demikian canggihnya sehingga mendudukkan masyarakat Indonesia selalu tertinggal dibelakang. Oleh karena itu hampir sebagian besar seluruh lapisan masyarakat tak mau ketinggalan sesuatu apapun di era globalisasi ini.¹ Masuknya produk-produk asing yang disertai pergeseran nilai budaya sebagai akibat dari globalisasi menarik untuk dikaji. Hadirnya teknologi telah membuat globalisasi yang timpang ini cenderung berpusar dari negara maju, mengalir deras ke negara-negara lain, sehingga apa yang terjadi di negara-negara maju segera berpengaruh pada negara-negara lain.²

Saat ini kemajuan teknologi dengan menghasilkan produk atau barang-barang konsumsi yang disebut sebagai komoditas tanda, setiap hari mengalami perubahan yang sangat cepat. Masyarakat bagaikan kesetanan mengendarai sebuah mesin pembangunan yang dengan kecepatannya yang tinggi menjelajahi sebuah dunia kebaruan dan kemajuan tanpa batas.³

¹ A Setiono Mangoenprasodjo, *Pengasuhan Anak di Era Internet: Mitos TV, Komputer, Spiritual Parenting, Hingga Sex Education* (Yogyakarta: Think Fresh, 2004), hlm. v.

² Sumijati Atmosudiro dan Marsosno, (Eds.), *Potret Transformasi Budaya di Era Global* (Yogyakarta: Unit Pengkajian dan Pengembangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah mada, 2005), hlm. 6.

³ Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia Yang Menakutkan* (Bandung: Mizan, 2001), hlm. 32.

Akibat globalisasi yang berproses sangat cepat ini dampak-dampak yang ditimbulkannya menjadi sangat kompleks. Dampak globalisasi, baik yang bersifat positif maupun negatif telah merasuk ke relung-relung kehidupan.⁴ Contoh nyata dari dampak yang bisa dilihat adalah maraknya Play Station (PS)⁵ yang merupakan salah satu media elektronik audio visual berbentuk permainan yang sudah bukan barang baru lagi yang cenderung dikonsumsi oleh sebagian masyarakat khususnya anak-anak muda. Salah satu yang menjadikan PS sangat diminati adalah kemasan dari kombinasi gambar animasi dan grafik yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi jaman sekarang serta bentuk pilihan gamenya yang *up to date*.⁶

Permainan PS bisa dikatakan juga sebagai sebuah *lahwun*. *Lahwun* berasal dari suku kata bahasa arab yang memiliki makna yang beragam seperti, perniagaan, nyayian, hiburan, permainan. Akan tetapi dalam hal ini makna *lahwun* lebih ditekankan sebagai sebuah permainan. Pada dasarnya *lahwun* adalah sebuah budaya yang dalam konteks Islam adalah permainan yang mubah atau boleh saja dilakukan selama permainan tersebut tidak memberi pengaruh negatif terhadap aktivitas dan kegiatan yang seharusnya dan wajib dilakukan, akan tetapi ketika *lahwun* tersebut tidak mendatangkan sebuah manfaat, maka hal tersebut bisa dikatakan bathil, yaitu sebuah permainan yang sia-sia, yang tidak berguna dan tidak mendatangkan sesuatu

⁴ Sumijati Atmosudiro dan Marsosno, *Potret Transformasi....*, hlm. 7.

⁵ Dalam penulisan selanjutnya tulisan Play Station disingkat PS.

⁶ Fajar Ahadi, "Pengaruh Game On-Line Terhadap Kehidupan Sosial Penggunanya", *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada*, Juni 2005, hlm. 3.

yang bermanfaat baik di dunia maupun di akhirat. Begitu juga halnya dengan permainan PS yang pada dasarnya memiliki daya tarik tersendiri dalam memikat para pengonsumsi PS, sehingga secara tidak sadar ketika mereka telah larut dengan permainan PS ternyata mereka telah banyak menghabiskan waktu dan mengindahkan bahkan melupakan kewajiban yang seharusnya mereka kerjakan.

Untuk membelikan mainan Tamiya, Crush Gear, PS masyarakat Indonesia sekarang ini tidak perlu repot-repot harus pergi ke luar negeri seperti ke Jepang, atau Singapura, semuanya sudah tersedia di Indonesia. Masalahnya adalah semua produk yang masuk di Indonesia itu harganya juga sama dengan harga di negara asalnya, atau harga 'global'. Sulit dibayangkan dengan gaji 'lokal', masyarakat harus membeli produk berharga 'global'. Patut dipertanyakan, berapa persen orang Indonesia yang mampu membayar produk-produk global ini. Apakah produk-produk global lain akan segera menyusul ke Indonesia? Bagaimana dengan produk-produk Indonesia, akankah Indonesia menjadi marginal di negeri sendiri di alam global ini. Dampak diatas adalah dampak yang ada di permukaan yang bisa berimplikasi pada terjadinya pergeseran cara hidup masyarakat Indonesia, yang pada gilirannya bisa menimbulkan perubahan perilaku budaya. Yang mengkhawatirkan gejala-gejala seperti itu mulai tampak meluas dalam ritme kehidupan. Hal tersebut menggambarkan betapa globalisasi khususnya di bidang teknologi mempengaruhi hidup manusia Indonesia.⁷

⁷ Sumijati Atmosudiro dan Marsosno, *Potret Transformasi...*, hlm. 9-10.

Pada dasarnya semua bangsa dan masyarakat di dunia ini senantiasa terlibat dalam proses modernisasi, meskipun kecepatan dan arah perubahannya berbeda-beda antara masyarakat satu dengan masyarakat lainnya. Secara historis, modernisasi merupakan perubahan-perubahan masyarakat yang bergerak dari keadaan yang tradisional atau dari masyarakat pra modern menuju kepada suatu masyarakat modern. Proses perubahan itu didorong oleh berbagai usaha masyarakat dalam memperjuangkan harapan dan cita-citanya, yaitu perubahan kehidupan dan penghidupan yang ada menjadi lebih baik. Karakteristik yang umum dari modernisasi adalah menyangkut bidang-bidang tradisi-tradisi sosial kemasyarakatan, teknologi, kepadudukan mobilitas sosial, dan lain-lain.⁸

Masyarakat modern yang serba kompleks, sebagai produk dari kemajuan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi, memunculkan banyak masalah sosial. Maka adaptasi atau penyesuaian diri terhadap masyarakat modern yang *hyper complex* menjadi tidak mudah. Kesulitan mengadakan adaptasi dan *adjustment* menyebabkan kebingungan, kecemasan dan konflik-konflik, baik yang terbuka dan eksternal sifatnya, maupun yang tersembunyi dan internal dalam batin sendiri, sehingga banyak orang mengembangkan pola tingkah laku menyimpang dari norma-norma umum,

⁸ Abdul Syani, *Sosiologi: Skematika, Teori, dan Terapan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm. 173.

atau berbuat semau sendiri, demi kepentingan sendiri dan mengganggu atau merugikan orang lain.⁹

T. Jacob mengemukakan, bahwa jika sudah mengetahui ilmu (apa, bagaimana) dan teknologi (dapat dijadikan apa), maka seseorang wajib naik ke tahapan etika (bolehkah, baikkah), karena kalau tidak, teknologi akan menjadi binatang buas yang siap menerkam.¹⁰ Etika perlu untuk memberi bingkai, pagar, rambu-rambu dan pembimbing dalam mengarungi hidup bersama ilmu dan teknologi. Etika tidak diajarkan secara umum, hanya untuk bidang-bidang khusus dan itupun terbatas. Dengan adanya teknologisasi, industrialisasi, urbanisasi, dan komersialisasi kehidupan, maka terjadi revolusi dalam ikatan masyarakat khususnya keluarga, dalam tribalisme, dalam kesejawatan. Etika, sopan santun, tata krama, budi pekerti, dan nilai-nilai tradisional yang dihormati terdesak menjadi kurang bermakna. Kompetisi lebih berperan, kooperasi hanya dilakukan karena terpaksa. Dapatkah Agama berperan kembali pada abad ke depan untuk mengendalikan keliaran teknologi dan tak terbatasnya nafsu manusia.¹¹ Toynbee dikutip dari Bryan Turner berpendapat bahwa kemajuan teknologi menimbulkan krisis kemanusiaan melalui beban biaya perubahan yang diluar kapasitas kehidupan individu yang bisa diadaptasi. Suatu masalah yang kemudian digambarkan sebagai kejutan masa

⁹ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. v.

¹⁰ T. Jacob, *Menuju Teknologi Berkeprimanusiaan* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1996), hlm. x.

¹¹ *Ibid.*, hlm. 155.

depan. Disamping itu berkembangnya teknologi-teknologi baru yang kuat memungkinkan kapasitas produksi yang meningkat secara dramatis dan membuat tingkat ketidakadilan sosial konsumen menjadi akut dan tidak bisa ditoleransi.¹²

Kemajuan spektakulernya telah menimbulkan pesona yang memungkinkan orang untuk mendewa-dewakannya dan menerima tanpa sadar sistem nilai yang terkandung di dalamnya. Teknologi yang semakin canggih seolah menjanjikan masa depan penuh harapan, menjanjikan suatu "kemajuan peradaban". Tetapi, bila kehadirannya diterima begitu saja tanpa sikap kritis bukan mustahil bila teknologi justru membawa "kemajuan" ke arah kehancuran peradaban dan seluruh umat manusia. Kemajuan ke arah kehancuran masih dapat dicegah bila melibatkan proses penyadaran. Dalam rangka inilah, pelajaran Etika adalah suatu kebutuhan mendesak untuk menolong masyarakat menghadapi kehadiran teknologi secara kritis.

Teknologi dapat diumpamakan sebagai perpanjangan tubuh manusia. Dengan bantuan teknologi, kemudahan teknis diperoleh. Semakin canggih semakin efisien dalam waktu se-singkat-singkatnya. Tetapi, teknologi selalu bersisi ganda. Contoh sederhananya: masyarakat boleh saja mempunyai pengandaian positif bahwa teknologi selalu diciptakan untuk lebih memudahkan atau lebih mensejahterakan kehidupan. Tetapi perkembangan dan penggunaannya di tangan manusia membuktikan bahwa kehadiran dan penggunaan suatu teknologi tidak selalu positif. Teknologi dapat

¹² Bryan Turner, *Teori-teori Sosiologi Modernitas Postmodernitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hlm. 36.

dimanfaatkan oleh sekelompok orang untuk menguasai orang banyak. Teknologi pun mempunyai mekanisme atau dinamika kerjanya sendiri. Mekanisme itu dapat mengubah manusia penggunanya sehingga manusianya ikut menjadi alat.

Teknologi bukan sekedar alat tak berjiwa melainkan ia mampu juga menciptakan dunianya tersendiri dengan seperangkat sistem nilainya. Itu sebabnya sekalipun masyarakat mengetahui bahwa suatu teknologi itu bersifat destruktif, masyarakat tetap tidak dapat menanggalkannya semudah menanggalkan popok bayi sekali-pakai buang dan memakainya hanya selama 1 tahun pertama saja. Singkatnya, masyarakat perlu bersikap kritis terhadap kehadiran teknologi yang berwajah ganda.¹³

Perkembangan teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek dunia kehidupan sosial, dan telah menimbulkan tantangan serius terhadap berbagai prinsip yang membentuk masyarakat, seperti relasi sosial, struktur sosial, sistem sosial, dan realitas sosial dalam skala global.¹⁴ Dengan derasnya ombak globalisasi yang semakin pesat, tanpa disadari teknologi dapat menolong sekaligus memperbudak manusia, bahkan menghilangkan kemanusiaan manusia.

Dari berbagai elemen masyarakat yang terjebak dalam arus globalisasi dan menjadi korban dari teknologi adalah mahasiswa, dan dalam hal ini adalah

¹³ Adji. A. Utama, *Dampak Teknologi dan Perlunya Mata Pelajaran Filsafat/Etika di Smp-Smu* Dikutip dari [http:// www.bidstrup.com/gamenet.htm](http://www.bidstrup.com/gamenet.htm). Download tgl 3 februari 2006, Pukul 20.00 WIB.

¹⁴ Yasraf Amir Piliang, *Posrealitas: Realitas Kebudayaan Dalam Era Posmetafisika* (Yogyakarta: Jalasutra, 2004), hlm. 96.

mahasiswa yang berkecimpung dalam suatu organisasi ekstra kampus yang biasa disebut aktivis mahasiswa. Kampus adalah miniatur Negara, sehingga sudah selayaknya jika seluruh aktivitas kenegaraan terefleksikan dalam hiruk pikuk kegiatan kemahasiswaan. Aktivis mahasiswa merupakan komunitas masyarakat yang paling peka terhadap realitas yang ada, untuk itu para kativis mahasiswa dituntut untuk memiliki nalar kritis yang merupakan aspek fungsional rasio manusia yang bisa dikatakan paling esensial, karena secara umum nalar dipahami sebagai piranti yang memungkinkan manusia bisa mengetahui keadaan, kondisi, tatanan dan konfigurasi dunia sekelilingnya. Sehingga menjadi tanggung jawab mahasiswa sebagai penggerak apabila dalam realitas masyarakat terjadi banyak ketimpangan dari berbagai segi.

Hal ini yang menarik untuk dikaji, apabila aktivis mahasiswa dengan idealitas yang dimiliki, tanpa disadari ternyata bisa terjebak dalam arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang ada. Untuk itu kehadiran teknologi beserta pengaruh positif-negatifnya perlu dihadapi secara kritis khususnya dikalangan mahasiswa.

Berangkat dari hal itulah maka penulis terinspirasi untuk mencoba menjadikan hal ini sebagai bahan penelitian tentang sejauh mana dampak yang menyimpang terhadap kehadiran teknologi di tengah-tengah masyarakat yang dalam hal ini adalah media permainan elektronik berupa PS, yang telah merebak di berbagai kalangan masyarakat dan menjadikan ketergantungan bagi orang yang telah mengenal dunia game, dengan menjadikan subjek penelitiannya adalah para mahasiswa yang menjadi aktivis organisasi ekstra

kampus seperti HMI, PMII, IMM, KAMMI tepatnya di lingkungan kampus Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Cenderung para aktivis pergerakan Islam mengemban atau memikul suatu tanggung jawab besar dalam memberikan kontribusi yang positif untuk kemaslahatan umat serta memberikan kesan kritis terhadap segala sesuatu yang dihadapi oleh mereka. Hal ini karena mahasiswa khususnya para aktivis cenderung diartikan sebagai individu yang mengambil peran aktif terutama dalam gerakan politik melalui serangkaian pengambilan keputusan, serta aktivitas-aktivitas untuk mencapai tujuan dari keputusan tersebut atau dengan kata lain sebagai orang yang harus mampu melihat, dan merespon lingkungannya, dengan penuh kearifan, kritis, analitis, penuh rasa tanggung jawab dengan wawasan keilmuan yang tiada terbatas oleh ruang dan waktu.

Organisasi ekstra kampus merupakan organisasi formal yang digeluti oleh para aktivis mahasiswa di Universitas. Organisasi formal adalah organisasi dimana para anggotanya dalam usaha mencapai tujuannya dilakukan menurut ketentuan resmi (Formal). Organisasi formal pada umumnya ditandai oleh adanya pembatasan kewenangan dan tanggung jawab secara tegas sesuai dengan peraturan-peraturan sebagai pedoman kerjanya. Dasar nilai kedisiplinan dari anggota organisasi ini diukur dengan kepatuhannya terhadap peraturan-peraturan resmi. Pihak atasan yang memegang kewenangan untuk menerapkan peraturan organisasi senantiasa disesuaikan dengan batas kewenangan berdasarkan status yang dimiliki. Status tersebut dapat dibedakan atas dua macam, yaitu status fungsional, dan status

struktural. Yang dimaksud dengan status fungsional, yakni status yang diberikan dan dilaksanakan atas dasar keahlian (teknis) yang dimiliki seseorang. Sedangkan yang dimaksud dengan status struktural adalah status yang berkaitan erat dengan posisi seseorang dalam lapisan organisasi, dan atas dasar posisinya itu maka perintah-perintah yang diberikan kepada bawahannya harus dipatuhi.¹⁵

Para aktivis mahasiswa merupakan salah satu komponen masyarakat dan elemen bangsa yang strategis dan terdidik serta sebagai bagian dari generasi muda yang memiliki sekian tanggung jawab untuk memajukan bangsanya, yang idealnya selalu menyerukan gagasan-gagasan baru atau bahkan menjadi agen perubahan (*agent of change*) baik dalam konteks bermasyarakat maupun dalam bernegara.

Dengan kehadiran PS di tengah-tengah para aktivis di Lingkungan UIN Sunan Kalijaga penulis merasa cukup menarik untuk diangkat, karena dengan kemajuan teknologi sekarang ini tanpa disadari kehadiran teknologi bisa saja merusak kerja-keras intelektual.

Menurut Marx dikutip dari George Ritzer dan Douglas J. Goodman bahwasanya manusia yang hakekatnya adalah makhluk yang mengekspresikan keunikan dirinya lewat pekerjaannya, akhirnya kehilangan kemanusiaannya dan menjadi alat belaka atau salah satu komponen saja dari sistem pekerjaan atau produksinya.¹⁶

¹⁵ Abdul Syani, *Sosiologi: Skematika, Teori...*, hlm. 118.

¹⁶ George Ritzer dan Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern Jilid VI* (Jakarta: Pranada Media, 2004), hlm. 102.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas banyak hal yang menarik untuk dikaji dan diteliti lebih lanjut, namun penulis disini hanya akan mengambil dua pokok masalah:

1. Bagaimanakah respon para aktivis organisasi ekstra kampus di lingkungan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga terhadap perkembangan teknologi saat ini?
2. Bagaimanakah konstruksi budaya lahwun dibalik permainan PS?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui respon para aktivis organisasi ekstra kampus di lingkungan Universitas Islam Sunan Kalijaga terhadap perkembangan teknologi saat ini.
2. Untuk mengetahui bagaimana konstruksi budaya lahwun dibalik permainan PS.

Sedangkan kegunaan dari penelitian ini adalah:

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan dalam menambah data dan dokumentasi tentang fenomena sosial terhadap arus globalisasi khususnya di bidang teknologi dalam hal ini tentang media game yaitu Play Station.

D. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan pada penelusuran pustaka, maka penulis telah menemukan beberapa literatur tentang hal-hal yang memiliki hubungan erat dengan topik ini, diantaranya sebagai berikut:

Dalam sebuah buku yang berjudul *Potret Transformasi Budaya di Era global* yang di edit oleh Sumijati Atmosudiro dan Marsono mengulas secara umum tentang marak dan menjamurnya produk-produk luar di Indonesia sebagai bagian dari dampak globalisasi tidak akan menimbulkan masalah di Indonesia selama orang Indonesia mampu menyikapinya dengan baik dan bijak, namun ketika orang Indonesia tidak berhasil menyikapi dampak globalisasi ini yang akan muncul adalah dua macam kemungkinan, yakni hilangnya akar budaya, atau terjadinya hibridasi budaya.

Dalam skripsi yang disusun oleh Elly Yulianti mahasiswi Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang berjudul *pengaruh Play Station terhadap perilaku keagamaan di Kelurahan Potrobangsari, Kecamatan Magelang Utara, Kota Magelang*. Skripsi ini menjelaskan tentang industrialisasi sebagai ciri khas kehidupan modern, pada banyak sisi telah membawa implikasi-implikasi bagi kehidupan sosial, yang kemudian menggejala di masyarakat. Sebagai dampak dari industrialisasi adalah munculnya perilaku-prilaku sosial yang tidak kritis terhadap realitas sosial, budaya, politik masyarakat. Diantara elemen yang akan banyak menjadi korban dari perilaku masyarakat industrial adalah anak-anak. Secara gampang dapat ditebak perilaku sosial yang ditunjukkan oleh seorang anak, merupakan

cerminan apa yang dialami, rasakan dan pahami dari lingkungan yang membentuknya. Salah satu produk industrialisasi adalah kehadiran PS yang telah membuat sebagian besar anak di Kelurahan Potrobangsari, Kecamatan Magelang Utara, Kota Magelang mengubah perilaku keagamaannya, kerajinan belajar dan ketaatan kepada Orang Tua. Terdapat hubungan yang bersifat negatif antara keaktifan bermain PS dengan perilaku keagamaan anak. Artinya semakin tinggi frekuensi anak bermain PS, maka semakin rendah perilaku keagamaan anak, sebaliknya semakin rendah frekuensi anak bermain PS, maka semakin tinggi perilaku keagamaan anak.

Sementara dalam sebuah jurnal yang diterbitkan oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada dengan tema *Pengaruh Game On-line terhadap Kehidupan Sosial Penggunanya* menjelaskan tentang Game yang sudah masuk ke Indonesia sekitar beberapa tahun lalu mulai menarik minat penduduk Yogyakarta dan hal tersebut menimbulkan hipotesa terhadap dampak minimnya interaksi sosial para Gamer terhadap lingkungan sekitarnya.

Dalam sebuah buku karangan Agus Salim dengan judul *Perubahan Sosial, Sketsa Teori dan Refleksi Metodologi Kasus Indonesia*, mengulas tentang teknologi yang hadir dalam peradaban kehidupan manusia, sebetulnya memiliki dua sisi yang hadir sekaligus, yaitu sisi perangkat keras (*hard ware*) dan perangkat lunak (*soft ware*). Negara berkembang untuk membangun dirinya membutuhkan teknologi yang masih harus dibeli dari negara maju. Kehadiran teknologi tampaknya sangat beragam meliputi hampir semua sektor

kehidupan dalam proses pembangunan masyarakat. Di bidang media elektronik menimbulkan berbagai implikasi yang ada di masyarakat. Banyak fenomena sosial tetapi perubahan masyarakat yang terjadi dengan cepat akibat pemanfaatan teknologi pada hampir semua sektor kehidupan. Dampak dari penggunaan teknologi ini terutama pada konsep hubungan manusia, kehidupan institusi/kelembagaan yang kemudian berimplikasi pada keadaan yang sangat luas.

Kemudian dalam sebuah artikel di internet yang terdapat dalam situs <http://www.blogger.com> karangan Hakim Zain dengan judul *Menyikapi Hiburan Sebagai Salah Satu Budaya Lahwun*, mengulas tentang permainan dan hiburan yang memiliki daya tarikan yang kuat dalam kehidupan masyarakat. Kedua media ini ternyata sangat berperan dalam mengendalikan massa dan fikiran masyarakat. Kebiasaan masyarakat yang sibuk dan menyibukkan diri membuat mereka letih dan jenuh, sehingga keadaan ini akhirnya mendorong mereka untuk mencari permainan atau hiburan untuk menghilangkan kelelahan. Berbagai macam hiburan dan permainan yang bisa didapati dalam masyarakat antara lain: Film, Video, Play Station, Diskotik, TV, dan lain-lain. Semua permainan dan hiburan ini disebut dengan istilah "*lahwun*".

Sedangkan penulisan penelitian kali ini penulis berusaha untuk merespon fenomena sosial khususnya masalah terhadap dampak hadirnya teknologi berbentuk media game yang dalam hal ini adalah PS di tengah-tengah para aktivis organisasi ekstra di lingkungan Universitas Islam Sunan

Kalijaga ditinjau dari aspek sosiologi Agama. Dimana fenomena ini akan berdampak sekali terhadap kestabilan sosial disekelilingnya.

E. Kerangka Teori

Untuk mendapatkan pengertian yang jelas terhadap kehadiran PS yang telah menjamur di berbagai kalangan masyarakat pada umumnya dan para aktivis organisasi ekstra di lingkungan Mahasiswa pada khususnya, maka penulis ingin memberikan pengertian yang jelas, yang kiranya cukup mendasar sebagai pijakan teoritik dalam penelitian ini.

Memasuki abad 21 para teoritisi sosial semakin sibuk dengan persoalan apakah masyarakat dan juga teori-teori telah mengalami perubahan-perubahan dramatis atau tidak. Ada sekelompok pemikir seperti Jean Baudrillard, dan Fredric Jameson yang berpendapat bahwa masyarakat telah berubah secara dramatis dan kini hidup dalam masyarakat yang kualitasnya sangat berbeda, yakni masyarakat post-modern.¹⁷

Istilah post-modern mendadak populer seiring dengan besarnya laju keraguan atas kekuatan dan dominasi modernitas dalam menyejahterakan kehidupan manusia. Tanpa ada kata sepakat untuk mendefinisikan post-modern, karena memang istilah ini sangat membingungkan dan tidak adanya satu kesepakatan universal menjadi ciri umum post-modern. Selanjutnya

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 104.

istilah ini dimanfaatkan untuk menggolongkan secara konseptual berbagai pemikiran tokoh yang rajin untuk mengkritik modernitas.¹⁸

Teori sosial post-modern cenderung mendefinisikan masyarakat post-modern sebagai masyarakat konsumen, dengan akibat bahwa konsumsi dan produksi budaya massa memainkan peran penting dalam teori itu. Karya post-modern Lipovetsky tentang teknologi dan fashion mencerminkan berkembang minat terhadap teori konsumsi dalam teori sosial post-modern. Karena kemungkinan akan semakin penting, khususnya di Barat, dan produksi modern.¹⁹ Jadi, post-modern sering dikaitkan dengan suatu masyarakat dimana gaya hidup konsumen dan konsumsi massa mendominasi cita rasa dan gaya.²⁰ Fredric Jameson melihat adanya ciri-ciri positif dan negatif “malapetaka sekaligus kemajuan” yang menyertai masyarakat post-modern.

Media game seperti PS secara tidak langsung bisa memunculkan sebuah manusia yang konsumtif. Ketika manusia telah mengkonsumsi PS, maka mereka rela untuk mengeluarkan uang hanya untuk memuaskan hobi mereka dalam hal permainan PS, padahal bila dilihat produk PS sendiri, tergolong merupakan produk yang bisa dikatakan lumayan mahal.

Jameson melihat adanya empat tahap dalam sejarah kapitalisme, yang mana dalam tahap keempatnya beliau mengemukakan bahwa, terdapat sejenis teknologi baru yang berkaitan erat dengan masyarakat post-modern. Sebagai

¹⁸ Huston Smith, *Kebenaran Yang Terlupakan, Kritik Atas Sains dan Modernitas* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2001) hlm. xviii.

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 108.

²⁰ Bryan Turner, *Teori-teori Sosiologi...*, hlm. 7.

pengganti teknologi produktif, manusia mempunyai teknologi reproduktif dominan, khususnya media elektronik, seperti pesawat TV dan komputer. Teknologi era post-modern yang memeratakan iri melahirkan produk kultural yang sangat berbeda daripada teknologi eksplosif dan mengembang yang dihasilkan era modern. Singkatnya, Jameson menyajikan suatu citra tentang post-modernitas dimana manusia terkatung-katung dan tak mampu memahami sistem kapitalis multinasional atau pertumbuhan kultur yang meledak-ledak di tempat mereka hidup.²¹

Cara lain Jean Baudrillard melukiskan kehidupan post-modern adalah dengan mengalihkan perhatiannya ke upaya menganalisis masyarakat masa kini yang menurutnya tak lagi didominasi oleh produksi, tetapi lebih didominasi oleh “media, komputer, industri hiburan, dan sebagainya”. Yang keluar dari sistem ini benar-benar ledakan tanda-tanda. Dapat dikatakan bahwa manusia telah beralih dari masyarakat yang didominasi oleh mode produksi ke masyarakat yang dikendalikan oleh mode produksi. Tujuan telah bergeser dari eksploitasi dan keuntungan ke tujuan yang ditentukan oleh tanda dan sistem yang menghasilkannya.

Media game berupa PS bisa dikatakan sebuah industri hiburan, yang bila diamati secara seksama, merupakan salah satu industri yang mendominasi di kalangan masyarakat. Merebaknya media game PS menandakan bahwasanya masyarakat beralih dari masyarakat yang dikendalikan oleh mode

²¹ *Ibid.*, hlm. 634.

produksi, karena secara tidak langsung media game seperti PS adalah sebuah opium yang membuat masyarakat kecanduan bila mengkonsumsinya.

Kehidupan post-modern adalah kehidupan yang ditandai oleh ledakan dari dalam seperti yang dapat dibedakan dari ledakan karena tekanan dari luar (ledakan sistem produksi, komoditi, teknologi, dan sebagainya) yang menandai masyarakat modern. Dengan demikian, sebagaimana kehidupan modern mengalami proses *diferensiasi*, kehidupan post-modern dapat dipandang mengalami proses *dedifernsiasi*.²²

Perkembangan teknologi mutakhir di awal abad 21, khususnya apa yang disebut sebagai teknologi simulasi, telah merubah pandangan dunia manusia, khususnya pandangan mengenai apa yang disebut sebagai realitas. Permainan PS bisa juga dikatakan sebagai sebuah teknologi simulasi, karena melalui terobosan-terobosan baru yang difasilitasi oleh game PS berupa kemasan gambar animasi 3 dimensi yang membuat seolah-olah orang yang memainkan PS (gamer) tersebut merasa dalam sebuah dunia game yang dimainkannya atau malah secara tidak langsung merasa bahwa dunia game adalah sebuah dunia nyata yang dimainkannya.

Lewat kemampuan teknologi untuk menciptakan realitas yang melampaui, yang disebut hiperealitas (*hyper-reality*). Istilah hiperealitas digunakan pertamakali oleh Jean Baudrillard untuk menjelaskan perkembangan tanda-tanda. Berkembangnya hiperealitas tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Baudrillard bahwa simulasi

²² *Ibid.*, hlm. 641

adalah penciptaan realitas yang tidak lagi mengacu pada realitas didunia yang nyata sebagai referensinya.²³

G. Metodologi Penelitian

1. Model Penelitian

Dalam melakukan penelitian, metode merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam kegiatan ilmiah. Pemilihan dan pemakaian metode atau cara kerja yang tepat dalam melakukan suatu kegiatan ilmiah dapat mempermudah dalam memperoleh data tentang obyek yang dikaji dan diteliti hal ini sangat menentukan hasil yang dicapai dalam setiap kegiatan ilmiah. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif.

Menurut Bodgan dan Taylor metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Semua data yang dikumpulkan menjadi kunci terhadap apa yang sedang diteliti.²⁴

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi penelitian di lingkungan kampus Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga dan sekitarnya. Penelitian ini secara optimal diarahkan pada pengamatan dan penelusuran terhadap dampak PS terhadap kinerja para aktivis pergerakan Islam baik pengamatan langsung atau melalui penuturan-penuturan mahasiswa yang terkait.

²³ Yasraf Amir Piliang, *Posrealitas: Realitas Kebudayaan...*, hlm. 188.

²⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989), hlm. 3.

Pendekatan penelitian ini menggunakan studi kasus, yakni uraian dan penjelasan yang komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunikasi), suatu program, atau suatu situasi sosial.²⁵ Dalam hal ini studi kasus yang akan peneliti amati adalah dampak PS terhadap kinerja para aktivis organisasi ekstra di lingkungan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan beberapa teknik yaitu observasi, dan interview (wawancara).

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang perilaku manusia seperti yang terjadi dalam kenyataan. Dengan observasi penulis dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial, serta perilaku dan kegiatan para mahasiswa ketika dihadapkan dengan media game seperti PS, dan beberapa keterangan lainnya yang dirasa cukup akurat bila dilakukan melalui observasi. Observasi dilakukan apabila belum banyak keterangan yang dimiliki tentang masalah yang sedang diteliti yaitu tentang perkembangan media game seperti PS dikalangan mahasiswa UIN Sunan Kalijaga. Observasi diperlukan untuk menjajaki obyek penelitian. Observasi berfungsi sebagai

²⁵ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 201.

eksplorasi. Dari hasil ini dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan antara kalangan aktivis mahasiswa dengan game PS yang merupakan suatu media hiburan ketika sedang tidak beraktivitas dikalangan mahasiswa, dan kemudian mendapatkan petunjuk-petunjuk cara memecahkan permasalahan tersebut.

Observasi dilakukan untuk memperoleh data primer, yaitu data yang berkaitan dan dibutuhkan dalam penelitian tersebut yaitu gambaran tentang perkembangan serta dampak dari PS di kalangan Aktivis Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Peneliti dalam pengamatannya menggunakan alat bantu untuk mempermudah dan mengingat hasil pengamatan supaya mudah mengolah data yang diperoleh yaitu *pertama, tape recorder* untuk merekam pembicaraan, *kedua, kamera*, untuk merekam semua peristiwa yang terjadi sebagai dokumentasi.

b. Interview (wawancara)

Wawancara merupakan alat yang tepat untuk mengetahui kenyataan hidup, apa yang dipikirkan atau dirasakan orang tentang berbagai aspek kehidupan. Melalui tanya jawab peneliti dapat memasuki alam pikiran orang lain, sehingga peneliti memperoleh gambaran tentang informasi yang dibutuhkan peneliti sebagai data primer, data diperoleh secara langsung dalam temu muka pribadi, sebagai fakta-fakta intim tentang riwayat hidup seseorang, kebiasaan hidup pribadi, tetang keluarga, pendirian, dan lain sebagainya.²⁶

²⁶ S. Nasution, *Metode Research (Penelitian)* (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2004), hlm. 127.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran tentang informasi dan pengalaman seseorang. Dengan wawancara penulis dapat menjajaki dan mengetahui secara mendalam apa yang dirasakan, diketahui dari pengalaman informan yang sesuai dengan data yang dibutuhkan dalam penelitian tersebut. Dalam hal ini peneliti akan melakukan wawancara dengan para mahasiswa yang sangat tepat dalam pengumpulan data. Informan tersebut antara lain adalah aktivis organisasi ekstra kampus UIN Sunan Kalijaga selaku subyek penelitian, orang yang terkait dengan subjek peneliti, dan beberapa mahasiswa UIN secara umum

Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas terstruktur yaitu metode untuk mendapatkan data dan informasi dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan kepada informan, yang kemudian dikembangkan oleh peneliti yang dianggap relevan dengan fokus penelitian kemudian diolah menjadi data yang dibutuhkan.

3. Analisis Data

Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola kategori, dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan menemukan hipotesa kerja seperti yang disarankan oleh data.

Dalam analisis data terhadap penelitian yang bersifat kualitatif maka teknik analisisnya juga harus sesuai dengan karakter penelitian kualitatif. Apabila penelitian kualitatif lebih menekankan pada proses memahami maka analisis data di sini dimaksudkan sebagai pengorganisasian data-data hasil

penafsiran realitas sosial baik dari hasil observasi, wawancara ataupun dokumentasi serta sumber lain yang terkait. Selanjutnya data-data tersebut dianalisis dengan menggunakan metode *understanding*. Tetapi sebelum melakukan penafsiran keseluruhan data tersebut harus dilakukan pengkategorian sesuai dengan hipotesis dan tema penelitian ini.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas dan menyeluruh tentang penelitian ini, maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut

Bab pertama, berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah dan tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoritis, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Bab ini alasan mengapa penelitian ini dilakukan dan juga pijakan bagi pembahasan selanjutnya.

Bab kedua, merupakan bab yang berisi, gambaran umum lokasi penelitian yang meliputi: perkembangan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, letak geografis, serta dekripsi sosial budaya mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang meliputi latar belakang pendidikan, asal daerah dan kebudayaan mahasiswa, serta Organisasi Ekstra Kemahasiswaan di Lingkungan UIN Sunan Kalijaga.

Bab ketiga, merupakan bab yang membahas tentang sejarah PS, yang meliputi istilah multimedia dan sejarah PS, teknologi sebagai dampak kebudayaan, budaya konsumen serta pemikiran aktivis mahasiswa terhadap perkembangan teknologi.

Bab keempat, merupakan bab yang membahas tentang respon dan pengaruh teknologi terhadap mahasiswa, yang meliputi perkembangan PS dikalangan mahasiswa, respon mahasiswa aktivis organisasi ekstra dan kostruksi budaya lahwun dibalik permainan PS terhadap kegiatan para aktivis Organisasi ekstra di lingkungan UIN Sunan Kalijaga.

Bab kelima, merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan hasil analisa data dan selanjutnya saran-saran penelitian lebih lanjut.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dan disesuaikan dengan rumusan masalah dalam skripsi yang telah penulis susun maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Melihat realitas masyarakat yang menyimpang terhadap perkembangan dan penggunaan teknologi, terdapat dua bagian dari mahasiswa yang bergelut dalam aktivis organisasi ekstra UIN Sunan Kalijaga dalam menyikap perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pada satu sisi ada sebagian mahasiswa yang malah terjebak dengan perkembangan teknologi yang ada, dan salah satu dari inovasi teknologi tersebut adalah media game PS yang sering dikonsumsi oleh mahasiswa. Dengan tidak adanya kontrolisasi dari diri mereka dihadapan teknologi, pada akhirnya PS yang mereka konsumsi memberikan dampak yang tidak baik dalam aktivitas mereka. Maka dari itu sebagian mahasiswa lainnya yang bergelut dalam aktivis organisasi ekstra kampus Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga ketika melihat penyimpangan sosial yang terjadi di lingkungan kampus UIN Sunan Kalijaga dan lingkungan sekitar pada umumnya, langsung merespon dan merasa permasalahan tersebut juga merupakan bagian dari tanggung jawab mereka. Adapun bentuk tanggung jawab yang telah

direalisasikan adalah dengan membuat sebuah kegiatan yang menjadi mediasi dalam mensosialisasikan segala sesuatu yang sangat perlu untuk diketahui oleh masyarakat, khususnya tentang pemanfaatan teknologi secara baik dan benar dengan melakukan pendekatan kultural spiritual. Bagi sesama mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga khususnya kalangan aktivis organisasi ekstra yang sebagian kecil atau minoritas dari mereka yang memang tergolong gagap akan perkembangan teknologi diberikan pengertian akan arti pentingnya pemanfaatan teknologi yang baik, kemudian bagi sebagian kalangan aktivis yang pada umumnya kurang mentolerir dan menghargai segala sesuatu disebabkan kurangnya kontrolisasi diri terhadap penggunaan teknologi secara benar dilakukan teguran oleh beberapa kalangan aktivis mahasiswa lainnya sebagai bentuk penyadaran akan penggunaan teknologi yang bisa berimplikasi terhadap aktivitas mereka, yang dalam hal ini juga termasuk PS yang merupakan produksi dari teknologi.

2. Perkembangan teknologi pada dasarnya memiliki dua sisi yang sangat berbeda, begitu juga halnya dengan Permainan PS. Media game PS dalam konteks islam adalah sebuah hiburan atau permainan yang bisa membentuk sebuah budaya negatif dalam diri manusia yang ternyata memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kinerja dan aktivitas para mahasiswa aktivis Organisasi Ekstra Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, karena hal tersebut bisa mematikan atau mengurangi

daya kreativitas mereka dan bahkan menjadikan mereka kurang bisa menghargai waktu, karena dalam hal ini telah banyak aktivitas atau kegiatan sosial yang terbengkalai dan diabaikan, padahal kegiatan seperti itu juga demi kemaslahatan masyarakat, untuk itulah semakin banyak aktivitas yang terlewatkan dan terabaikan maka semakin banyak pula kepentingan untuk kemaslahatan umat atau masyarakat yang dirugikan, akan tetapi disatu sisi media game PS memberi pengaruh yang cukup positif terhadap masyarakat, tergantung masyarakat yang mengkonsumsinya bisa atau tidak menggunakan PS tanpa merugikan diri sendiri, waktu, aktivitas serta kegiatan dan lain-lain. Dalam hal ini permainan PS secara tidak langsung menguji kecerdasan, menguji dalam manajemen emosi, serta mengajak kita dalam mengatur strategi dan memecahkan teka-teki dalam setiap permainan PS, untuk itulah permainan PS juga ternyata memiliki nilai edukatif yang cukup bermanfaat terhadap masyarakat yang mengonsumsi PS.

B. Saran-saran

Setelah melakukan penelitian ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan:

1. Pada dasarnya kehadiran teknologi tidak memberikan dampak yang negatif terhadap masyarakat, akan tetapi letak kesalahannya terdapat pada diri manusia sendiri yang tidak bisa bertanggung jawab dalam

pemanfaatan teknologi yang disebabkan kurang adanya keseimbangan dan disharmonisasi antara manusia dengan teknologi yang memfasilitasi sebagian besar kebutuhan yang diperlukan manusia. Untuk itulah perlu adanya suatu faktor kontrol, kendali internal dari dalam tiap individu manusianya. Sebab berangkat dari kesadaran spiritual dan moralitas yang baik dimungkinkan akan terjadi pencegahan preventif terhadap dampak negatif teknologi.

2. Mahasiswa kampus Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang dikenal dan dipahami sebagai mahasiswa yang kritis yang menjadi bagian dari insan sosial dan akademik dalam menuntaskan problematika yang terjadi ditengah masyarakat dirasa perlu untuk lebih mengkritisi tentang teknologi baik dari segi pemanfaatan maupun pengembangannya, yang kemudian diaktualisasikan serta ditransformasikan kepada seluruh masyarakat sebagai wujud tanggung jawab moral dan sosial mahasiswa.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, Fajar. *"Pengaruh Game On-Line Terhadap Kehidupan Sosial Penggunanya"*. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada, 2005.
- Alim, Sahirul. *Menguak Keterpaduan Sains Teknologi, dan Alam*. Yogyakarta: Dinamika, 1996.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2005.
- Atmosudiro, Sumijati dan Marsosno, (Ed.). *Potret Transformasi Budaya di Era Global*. Yogyakarta: Unit Pengkajian dan Pengembangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah mada, 2005.
- Amir Piliang, Yasraf. *Sebuah Dunia Yang Menakutkan*. Bandung: Mizan, 2001.
- _____. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan Dalam Era Posmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra, 2004.
- Daeng, Hans. *Manusia, Kebudayaan & Lingkungan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000.
- Featherstone, Mike. *Posmodernisme dan Budaya Konsumen* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Grenz, Stanley. J. *Posmodernisme sebuah Pengenalan*. Sekolah Tinggi Reformed Injili Indonesia, 2001.
- Hamzah, Alfian (dkk). *Suara Mahasiswa Suara Rakyat; Wacana Intelektual di Balik Gerakan Mahasiswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1998.
- Ibrahim, Idi subandi (Ed). *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop Dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra, 1997.
- Jacob T. *Menuju Teknologi Berkeprimanusiaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1996.
- Kamus *Al-Munjid*. Beirut, Libanon: *Dar el-Machreq sarl* ,2002.
- Kartasasmita, Ginandjar. *Pembangunan untuk Rakyat*. Jakarta: PT Pustaka Cidesindo, 1996.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial Jilid I*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.

- Khasan, Mas'ud Qohar (dkk). *Kamus Istilah Pengetahuan Populer*. CV: Bintang Pelajar 1991.
- Koentjaraningrat. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1997.
- Mangunwijaya. *Teknologi dan Dampak Kebudayaanannya Vol.II*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1985.
- Mangoenprasodjo, A Setiono. *Pengasuhan Anak di Era Internet (Mitos TV, Komputer, Spiritual Parenting, Hingga Sex Education)*. Yogyakarta: Think Fresh, 2004.
- Mudzhar, Atho (dkk). *Buku Panduan IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen RI, 2000.
- Moleong Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989.
- Mulyana Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002.
- Nasution. S. *Metode Research (Penelitian)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. *Teori Sosiologi Modern (VI)*. Jakarta: Pranada Media, 2004.
- Salim, Peter. *The Contemporary English-Indonesian Dictionary*. Jakarta: Modern English Press, 1986.
- _____ dan Yenny Salim. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press, 1994.
- Sarup, Madan. *Posstrukturalisme dan Posmodernisme*. Yogyakarta: Jendela, 2003.
- Smith, Huston. *Kebenaran Yang Terlupakan: Kritik Atas Sains dan Modernitas*. Terj. Yogyakarta: IRCiSoD, 2001.
- Sutama, Adji. "Dampak Teknologi dan Perlunya Mata Pelajaran Filsafat/Etika di Smp-Smu". <http://www.bidstrup.com/teknologi.htm>, 2003.
- Syani, Abdul. *Sosiologi: Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2002.

Suryadilaga, Alfatih dan Fahrudin Faiz. *Profil IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Yogyakarta: SUKA Press, 2004.

Turner, Bryan. *Teori-teori Sosiologi Modernitas Postmodernitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.

T, Dudung. *Kedudukan Perniagaan dan Hiburan dalam Islam*, <http://www.lycus.com>, 2005.

Yulianto, Arif. *Bermain Game dan Pengaruhnya Terhadap Pro'duktivitas kerja*, <http://www.infomedia.com>, 2005.

Zain, Hakim. *Menyikapi Hiburan Sebagai Salah Satu Budaya Lahwun*, <http://www.blogger.com>, 2005.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

CURRICULUM VITAE

Nama : Muslihah Mantemas
Tempat/Tanggal lahir : Kotamobagu, 25 Oktober 1984
Fakultas/Jurusan : Ushuluddin / Sosiologi Agama
NIM : 02540991
Alamat: : Perkamil Jl. Welong Abadi, Blok A No.35
Manado, Sulawesi Utara.
Nama Ayah : H. Abdul Muta'al Mantemas S.Ag
Nama Ibu : Ratna Malikasa

Riwayat Pendidikan :

- ❖ SD Negeri 54 Manado Tamat Tahun 1990-1996
- ❖ MTS Assalaam Manado Tamat Tahun 1996-1999
- ❖ MA Assalaam Manado Tamat Tahun 1999-2002
- ❖ Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PEMERINTAH PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN PERENCANAAN DAERAH
(B A P E D A)

Kepatihan, Danurejan, Yogyakarta - 55213
Telepon : (0274) 589583, 562811 (Psw. : 209-219, 243-247) Fax. : (0274) 586712
Website <http://www.bapeda@pemde-diy.go.id>
E-mail : bapeda@bapeda.pemde-diy.go.id

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 070 / 4747

Membaca Surat : Dekan Fak. Ushuluddin-UIN"SUKA" Yk No : UIN 02/DU.1/PP.00.9/114/2006
Tanggal : 10 September 2006 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri No. 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri.
2. Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 38 / I 2 /2004 tentang Pemberian Ijin Penelitian di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dijinkan kepada :

Nama :

MUSLIHAH MANTEMAS

No. MHSW : 02540991

Alamat Instansi :

Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta

Judul :

PLAY STATION DAN AKTIVIS ORGANISASI EKSTRA (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)

Lokasi :

Kabupaten Sleman

Waktunya :

Mulai tanggal

21 September 2006 s/d 21 Desember 2006

1. Terlebih dahulu menemui / melaporkan diri Kepada Pejabat Pemerintah setempat (Bupati / Walikota) untuk mendapat petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat;
3. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta (Cq. Kepala Badan Perencanaan Daerah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta);
4. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah;
5. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan;
6. Surat ijin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan - ketentuan tersebut di atas.

Tembusan Kepada Yth. :

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (Sebagai Laporan)
2. Bupati Sleman c.q Ka. Bappeda;
3. Rektor UIN"SUKA" Yk;
4. Dekan Fak. Ushuluddin-UIN"SUKA" Yk;
5. Yang Bersangkutan,

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 21 September 2006

A.n. GUBERNUR

DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

KEPALA BAPEDA PROPINSI DIY

U.b. KEPALA BIDANG PENGENDALIAN

BAPEDA

Ir. H. NANA NG SUWANDI, MMA

490 022 448



DEPARTEMEN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS USHULUDDIN

Jl. Masrda Adisucipto - YOGYAKARTA- TELP. 512156

SURAT PERINTAH TUGAS RISET

Nomor. UIN.02/DU.1/PP.00.9/114 /2006

Dekan Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta menerangkan bahwa Saudara:

Nama : Muslihah Mantemas
NIM : 02540991
Semester : IX (Sembilan)
Jurusan : Sosiologi Agama
Tempat & Tgl Lahir : Manado, 25 Oktober 1984
Alamat : Papringan Jl. Ori I No. 5 A Yogyakarta

Diperintahkan untuk melakukan Riset guna penyusunan sebuah Skripsi dengan:

Objek : Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Tempat : Kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Tanggal : 15 September s/d 28 November 2006
Metode Pengumpulan Data : Observasi, wawancara, dokumenasi

Demikianlah, diharapkan kepada pihak yang dihubungi oleh mahasiswa tersebut dapatlah kiranya memberikan bantuan seperlunya.

Yogyakarta, 10 September 2006

Yang Bertugas

(Muslihah Mantemas)
NIM. 02540991

An. Dekan
Pembantu Dekan



Drs. H. Muzairi, MA.
NIP. 150215586

Mengetahui

Telah tiba di *Papringan*
Pada tanggal *5 Oktober 2006*

Kepala

(T. M. ALI)

Mengetahui

Telah tiba di
Pada tanggal

Kepala

(.....)