

**KEBERFUNGSIAN SOSIAL PEMAIN HIGGS DOMINO ISLAND (STUDI  
KASUS MAHASISWA UIN SUKA)**



**Skripsi**

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas  
Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian  
Syarat-syarat Memperoleh Gelar Sarjana srata I**

**oleh:**

**Rahmad Ramadhan**

**NIM 19102050065**

**Pembimbing**

**Khotibul Umam, M.Si.**

**NIP 19880503 201903 1 014**

**PRODI ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2023**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1386/Un.02/DD/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : **KEBERFUNGSIAN SOSIAL PEMAIN HIGGS DOMINO ISLAND (STUDI KASUS MAHASISWA UIN SUNAN KALIJAGA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RAHMAD RAMADHAN  
Nomor Induk Mahasiswa : 19102050065  
Telah diujikan pada : Rabu, 12 Juli 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

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

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Khotibul Umam, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 64e48e3125e60



Penguji I

Siti Solechah, S.Sos.I., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 64d44b63266e2



Penguji II

Abidah Muflihati, S.Th.I., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 64de039c1136e



Yogyakarta, 12 Juli 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 64e6a7307e661



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:  
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamualaikum wr.wb.*

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

Nama : Rahmad ramadhan  
NIM : 19102050065  
Judul Skripsi : Keberfungsian Sosial Pemain Higgs Domino Island (Studi Kasus Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Dakwah Jurusan/Program Studi Ilmu Kesejahteraan Islam (IKS) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang sosial.

Dengan ini saya berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

KotaYogyakarta,Tanggal 01 Juni 2023

Mengetahui Ketua Prodi

Pembimbing,

Solechan, S.sos, M.si  
NIP 19835192009122002

Khotibul Umam, M.Si  
NIP. 198805039019031014

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmad ramadhan  
NIM : 19102050065  
Program Studi : Ilmu Kesejahteraan Sosial  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: Dampak gamehiggs domino island terhadap keberfungsian sosial Mahasiswa UIN Suka, adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, Tanggal.01 Juni 2023  
Yang menyatakan,



Rahmad ramadhan  
NIM 19102050065

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrohimmmmm

Skripsi ini saya persembahkan kepada Allah selaku sang kholiq dan kedua orang tua bapak Dahlan Efendi dan ibu Naimah lubis serta kakak abang dan adik-adik kandung yang saya cintai dan kepada Masjid Nurul Islam tempat saya berteduh selama proses mencari ilmu semasa kuliah dan juga teman-teman yang saya banggakan bahwa dengan bantuan dan dukungan mereka alahamdulillah Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTTO

“Belajar keras dan bekerja keras”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## Kata pengantar

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepad Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya sampai akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini diajukan guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu di Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Peneliti mengambil judul yaitu “Dampak Game Higgs Domino terhadap keberfungsian sosial”. Tentu penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan masukan serta saran guna membangun manfaat, sehingga dapat berguna baik bagi peneliti sendiri maupun pembaca. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dan membimbing, baik secara moril maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih diberikan kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag, M.A selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Siti Solechah S.Sos.I, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan sekaligus sebagai (DPA).
4. Seluruh staff tata usaha Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang sudah membantu dalam semua proses administrasi.

5. Bapak Khotibul Umam, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) yang sudah memberikan waktu, bimbingan, masukan, serta ilmunya dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Ilmu Kesejahteraan Sosial yang sudah memberikan ilmunya selama dalam masa studi.
7. Kepada orang tua saya bapak Dahlan Efendi, dan Ibu saya Naimah Lubis, abang dan kakak dan adik-adik kandung saya yang sudah memberikan doa dan dukungan.
8. Kepada Masjid Nurul Islam serta pengurus masjid yang menjadi orang tua angkat saya selama merantau di DIY : bapak Drs. H. Daryono, bapak Makhfud, Bapak Aji, Bapak Sumadi, dan juga ibu-ibu masyarakat pedak baru karang bendo.
9. Teman kamar selama saya marbot : Irfan, Kholis, Tarmizi, Afif, Arif, Aden, Porang, Alif, Mukhtar, Muzadi, Rangga, abdul dll.
10. Rekan KKN : Faris, Rahmat, Alfian, Alfi, Gita, rindi, Elsa, Riska, Nurul
11. Warga Dusun Jambu : Angga, Vito, Pak RT, Buk RT, dan warga akamsi Jambu seluruhnya nice broo
12. Serta umumnya yang pernah bertemu dengan saya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Saya mengucapkan terimakasih kepada seluruhnya yang telah mewarnai lembaran harian saya selama saya berada di perantauan DIY khususnya, hal ini akan menjadi moment yang sulit untuk diulang Kembali.

semoga dengan tulisan yang ringkas ini menjadi dapat memeberikan dampak baik kepada pembaca ataupun pengguna lainnya untuk untuk menjadi orang yang mampu belajar keras dan bekerja keras untuk meraih cita-citanya.

Wa'alaikum salam Wr.Wb.

## **Keberfungsian Sosial Pemain Higgs Domino Island (Studi Kasus**

**Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Rahmad ramadhan**

Program studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan  
Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

### **Abstrak**

Game online menjadi sarana yang sangat digemari setiap kalangan terutama pemuda khususnya Mahasiswa (pelajar). Antara lain game Higgs domino yang viral karena dapat menghasilkan uang dalam waktu singkat sehingga memicu pengguna lain untuk bermain tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan dari bermain game tersebut. Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui faktor penyebab Mahasiswa bermain game higgs domino dan dampak secara keberfungsian sosial. Dengan metode kualitatif deskriptif yaitu wawancara, observasi, dokumentasi. Perolehan narasumber 6 informan dengan menggunakan *Purposive Sampling*. Dalam menganalisis data Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Validasi data penelitian ini menggunakan Teknik triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa penyebab Mahasiswa terlibat dalam game tersebut disebabkan beberapa faktor terutama yaitu teman dan lingkungan yang aktif dalam duni virtual, dari hasil penelitian terdapat beberapa dampak yang ditimbulkan berdasarkan keberfungsian sosial game tersebut sangat berdampak kepada kebutuhan dasar materi dan non materi mahasiswa yang terlibat dalam game tersebut seperti menjalankan peranan sosial dan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan. Dari dampak game tersebut antara lain kecanduan, begadang, boros, penurunan nilai akademisi dari segala bentuk yang berkaitan dengan perkuliahan dari beberapa kasus dari hasil penelitian tersebut akan ditinjau berdasarkan keberfungsian sosial efektif beresiko dan maladaptive.

*Keywords: game , HDI, keberfungsian sosial*

## DAFTAR ISI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
Kata pengantar .....	vii
Abstrak .....	ix
BAB I .....	12
PENDAHULUAN .....	12
a. Latar belakang .....	12
b. Rumusan masalah.....	17
C. Tujuan penelitian .....	17
A. Manfaat penelitian.....	18
B. Tinjauan Pustaka .....	19
C. Kerangka teori .....	26
a. Keberfungsian sosial .....	26
b. Klasifikasi dan Indikator keberfungsian sosial.....	30
c. Dampak game online.....	31
D. Metode penelitian.....	33
a. Jenis penelitian .....	33
b. Lokasi penelitian .....	34
c. Subjek dan objek penelitian.....	34
d. Penentuan informan.....	35
e. Teknik pengumpulan data .....	35
f. Time line penelitian.....	40
E. Sistematika pembahasan .....	41
BAB II.....	42
GAMBARAN UMUM .....	45
a. Gambaran UIN SUKA .....	43
b. Profil UIN Sunan Kalijaga.....	42
c. Letak geografis UIN Sunan Kalijaga .....	46

d. Gambaran game .....	45
e. Gambaran subjek.....	46
BAB III .....	46
A. Dampak game higgs domino terhadap keberfungsian sosial Mahasiswa..	53
a. Faktor penyebab Mahasiswa bermain Game HDI.....	64
B. Dampak Keberfungsian sosial Mahasiswa UIN SUKA pengguna game HDI69	
a) Keberfungsian dalam memenuhi kebutuhan dasar.....	76
b) Keberfungsian sosial dalam peran.....	89
c) Keberfungsian sosial dalam memecahkan permasalahan .....	97
BAB IV .....	114
KESIMPULAN .....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	120



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Dalam kehidupan berinteraksi dan berkolaborasi antar sesama manusia merupakan salah satu bentuk interaksi sosial, hal tersebut dilakukan karena rasa tanggung jawab setiap individu yang menjadi bagian keberfungsian sosial sehingga dapat melakukan tindakan sosial sesuai peranan sosial individu.<sup>1</sup>

Secara umum remaja menjadi peranan yang sangat penting dalam kehidupan, keterlibatan seorang remaja dalam segala aktivitas sosial merupakan bentuk upaya yang harus ditekuni sejak dini, karena remaja dituntut untuk mengembangkan kemampuan, belajar, dan akan bertanggung jawabkan segala perbuatannya tidak terkecuali mahasiswa.

Mengikuti kemajuan zaman karena jika tidak maka akan banyak terjadi ketinggalan informasi dan kemungkinan dianggap teresiliensi di lingkungan. Penggunaan teknologi juga harus diperhatikan agar sesuai dengan penggunaan kebutuhan agar memperoleh hasil tujuan yang maksimal. dimulai dari bentuk pendidikan, diskusi, mencari bahan materi perkuliahan semuanya bersumber dari internet, dengan biaya yang cukup murah dengan mengandalkan smartphone,

---

<sup>1</sup> Evie Awuy, "Pengintegrasian Nilai-Nilai Kemanusiaan (Human Values) Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar," *Jurnal.Untad.Ac.Id* Vol 17, No 2 (2014) hal 54

laptop yang terhubung dengan kuota internet atau wifi maka akan dapat mengakses segala informasi.<sup>2</sup>

Namun penggunaan akses internet di kalangan Mahasiswa sangat rentan terjadinya penyalahgunaan internet yang tidak sesuai dengan kebutuhan, melainkan Mahasiswa menggunakan teknologi internet hanya untuk kesenangan hiburan semata yaitu bermain *Game Online*..

Belakangan ini kebanyakan mahasiswa sangat trend bermain *Game Online* yang dapat menghasilkan uang, namun *Game* tersebut kebanyakan memiliki unsur perjudian karena ada taruhan dalam *Game* tersebut meskipun tidak berupa uang tunai, tapi menggunakan *chip* koin salah satu diantaranya *Game HDI*, yang mana saat ini sudah mencapai lima puluh juta pengguna berdasarkan perolehan data *Playstore*.

Pada dasarnya *Game Higgs Domino Island* hanyalah *Game* hiburan semata, akan tetapi ada oknum yang memanfaatkan *Game* tersebut sebagai sarana untuk bermain slot (Judi online) dengan memanfaatkan *chip* untuk diperjual belikan, dan kemudian *chip* tersebut sebagai syarat untuk dapat bermain *Game HDI*.

Banyak dikalangan Mahasiswa yang berlomba-lomba dalam permainan ini karena mereka beranggapan potensi kemenangan *Game* tersebut sangat besar, keuntungan yang diperoleh dapat ditukar dengan uang dengan cara menjual koin

---

<sup>2</sup> Ari Wibowo Dan R Arie Febrianto, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Stmik Sinar Nusantara," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tikomsin)* 8, No. 1 (28 April 2020).

(*chip*) yang dalam *Game* tersebut kepada pengguna sesama *HDI* dengan harga yang cukup tinggi.

Berdasarkan dari penelitian yang ditulis oleh Nasruddin Khalil Harahap bahwa hasil informasil observasi yang dilakukan dengan informan sebagai sumber data pengguna aktif yaitu remaja mencapai 65 % dari 40 orang terlibat dalam *Game* tersebut, dari hasil penelitian yang ditemukan membuktikan bahwa *Game* tersebut memberikan income atau uang saku sebagai uang tambahan remaja.<sup>3</sup> Dengan hanya bermain *Game* dapat menghasilkan uang secara dadakan memicu pengguna lain untuk ikut serta bermain *Game* tersebut.

Menurut Sam Nasution selaku ASN menyebutkan bahwa *Game Higgs Domino Island* adalah *Game* perjudian karena memang adanya transaksi jual beli koint, dan taruhan dalam *Game* tersebut. Namun hal ini menjadi perdebatan di kalangan remaja yang beranggapan bahwa *Game* tersebut hanya sebatas hiburan bukan perjudian.<sup>4</sup>

Sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya bahwa game tersebut sangat memengaruhi perilaku mahasiswa. Mahasiswa beranggapan selain asyik bermain *Game* juga dapat menghasilkan uang. Berawal dari hobi kemudian menjadi kegiatan sehari-hari tanpa disadari menjadi adiksi berpengaruh buruk ekonomi akibat berjudi.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Nasruddin Khalil Harahap, "Dampak *HDI* Dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)," *Tazkir : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman* 7, No. 2 (28 Desember 2021): hal 76

<sup>4</sup> Ibid. hal 76

<sup>5</sup> Iqbal Ramadhan Satria Prawira Madiasa Ablisar, Sunarmi, Mahmud Mulyadi, "Penegakan Hukum Judi Online Yang Dilakukan Sat .Reskrim Polrest Abes Medan Berdasarkan Penerapan

Pada umumnya mahasiswa masih dalam ruang lingkup pendidikan yang dituntut untuk fokus menuntut ilmu, namun di sisi lain Mahasiswa harus dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari karena masih bergantung dengan orang tua. Dengan biaya belanja yang diberikan orang tua disalahgunakan untuk membeli koin chip dan tanpa disadari uang yang telah diberikan orang tua mereka habis sia-sia.

Dari fenomena tersebut memunculkan masalah terhadap mahasiswa karena keadaan yang dialami setelah bermain game tersebut sangat menguras finansial keuangan mahasiswa,, sehingga mengakibatkan mahasiswa sering terkendala untuk biaya makan, dan biaya kepentingan perkuliahan. Dengan kondisi tersebut mahasiswa bertahan hidup dengan harus berhutang kepada sesama mahasiswa.

Secara umum mahasiswa selalu mengalami sikap malas dalam melakukan aktivitas tugas yang diberikan dosen atau kampus, berbeda jika dibandingkan dengan aktivitas lain seperti bermain *game HDI* ini mahasiswa jauh lebih aktif bermain game slot daripada melakukan tugas perkuliahan. Sehingga proses kuliah sering mengalami terkendala dari bermain game tersebut.<sup>6</sup>

Berawal dari ekonomi yang sulit menuntut mahasiswa memilih untuk mencari kerja sampingan. Dari sini mahasiswa mulai memilih permainan *Higgs domino*

---

Kuip Dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan T Ransaksi Elekt Ronik,” *Usu Law Journal* Vol.6. No.5 (Oktober 2018), hal 3

<sup>6</sup> Mei Mita Bella Dan Luluk Widya Ratna, “Perilaku Malas Belajar Mahasiswa Di Lingkungan Kampus Universitas Trunojoyo Madura” *Jurnal of management studies*, vol 12, No. 2 (2018). hal 284

slot sebagai kerja sampingan, karena game ini legal berbeda dengan *game slot* lain (ilegal) sehingga aman digunakan oleh Mahasiswa.

Banyak penelitian juga memaparkan bahwa judi online berdampak pada krisis material, vital, kerohanian. Dimana nilai-nilai tersebut secara perlahan akan melemah jika terus menerus dilakukan tanpa disadari merusak hubungan antar sesama remaja karena terlibat hutang yang banyak, fisik yang kurang nutrisi karena kurang makan sehingga memicu mahasiswa untuk melakukan tindakan kriminal. Banyak ditemukan perkelahian sesama teman mahasiswa dikarenakan hutang yang terus menumpuk, dengan bermodal janji palsu yang tidak kunjung ditepati yang disebabkan oleh *top up* pembelian *chip*. Dari beberapa fungsi sosial mahasiswa yang menyimpang tersebut menjadi terasingkan di lingkungannya sendiri.<sup>7</sup>

Semakin marak pengguna *Game HDI* berakibat buruk pada perekonomian dan moral anak bangsa. Permasalahan ini masih cukup minim untuk dipublikasikan, sementara hadirnya *Game* tersebut sudah cukup lama dan penggunaannya ada dimana-mana. *Game* tersebut tidak hanya terkontaminasi di kalangan Mahasiswa umum melainkan juga Mahasiswa yang berbasis Islami Seperti Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga.

Ada beberapa hal yang unik dalam penelitian ini : *pertama* pengguna game higgs domino lebih fokus kepada permainan slot meskipun banyak jenis game lain didalamnya, *kedua game higgs domino* bersifat legal, *ketiga* dengan bermain slot

---

<sup>7</sup> Achmad Zurohman, "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang), Journal Of Education Studies Vol 5 No (2 Desember 2016), Hal 157

domino mengasikkan uang dengan cepat, *keempat* penggunaannya mahasiswa yang berkultur agama islami.

Maka oleh karena itu berdasarkan fenomena dampak pengaruh *game HDI* sangat mempengaruhi pola kehidupan Mahasiswa yang sangat banyak menyita segala kebutuhan mahasiswa berupa uang, waktu, prestasi, tanpa disadari akan sangat merugikan terhadap keberfungsian sosialnya, maka peneliti tertarik untuk membahas kajian ini.

## **B. Rumusan masalah**

Dari pembahasan diatas peneliti tertarik memfokuskan pembahasan dari judul skripsi “Dampak *Game higs domino island* terhadap perilaku keberfungsian sosial”. Dari keterangan latar belakang yang telah dijelaskan di atas peneliti menyusun beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam lingkungan sekitar :

1. Apakah penyebab Mahasiswa bermain *Game HDI*?
2. Apakah dampak *Game Higs Domino Island* pada keberfungsian sosial Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga ?

## **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti bertujuan untuk mengetahui hasil pencapaian :

1. Mengetahui penyebab Mahasiswa bermain *Game HDI*
2. Mengetahui dampak *Game HDI* terhadap keberfungsian sosial Mahasiswa

## **D. Manfaat penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan memberikan menambah pengetahuan baru dalam pengembangan penggunaan teknologi sebagai informasi dan dokumentasi ilmiah bagi para pembaca ilmu kesejahteraan sosial terkait dampak permainan dalam keberfungsian sosial.

### **2. Manfaat praktis**

Secara praktisi dapat memberikan pengertian secara luas tentang dampak dari bermain judi *online* merupakan bagian dari judi online yang memiliki unsur yang sama dengan judi online yang lain. Maka oleh karena itu penelitian ini dapat menjadi sumber pemerhati bagi Universitas sebagai landasan peraturan tidak terhadap mahasiswa untuk tidak terlibat dengan judi online. Semoga penelitian ini memberikan manfaat bagi para pembaca terutama mahasiswa dalam mengantisipasi penyalahgunaan gadget sebagai sarana untuk bermain judi online.

## **E. Kajian Pustaka**

*Pertama* Nasruddi Kholil Harahap Dampak HDI dalam Masyarakat Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum” Jurnal IAIN Pasip tahun 2021 dari hasil penelitian ini menjelaskan bentuk pandangan hukum agama islam tentang bentuk system kerja dari game tersebut menunjukkan adanya unsur taruhan sama halnya dengan judi namun dalam bentuk virtual, dari fatwa para ulama

akhirnya sepakat bahwa game tersebut adalah judi yang merupakan perbuatan dosa besar.

**Kedua** Sulvahrul Amin, Fatimah Azis, Febryani Umakamea “PERILAKU SOSIAL PENGGIAT GAME HIGGS DOMINO DI KOTA MAKASSAR” Jurnal tahun 2022<sup>8</sup>, dalam hasil penelitian ini menjelaskan bahwa setiap kalangan pegguan game HDI memiliki perubahan prilaku yang mengarah kepad hal yang negatif, seperti kecanduan yang berlebihan sehingga menguras keuangan keluarga dan mengakibatkan perkelahian dalam rumah tangga, meskipun demikian game tersebut memeilki dampak positif berupa keuntungan akan tetapi pengguna lebih rentan kepada yang negatif.

**Ketiga** Jupalman Welly Simbolon “Aplikasi Game *Online HDI* Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial” Jurnal tahun 2022, dalam hasil penelitian ini meunjukkan bahwa siapa saja yang memainkan HDI sudah menyalahi norma-norma sosial seperti mengahalalkan cara mendapatkan uang dengan beralih bermain slot, hal tersebut merupakan bentuk pola piker yang tidak sesuai dengan norma sosial.

**Keempat** Mahmud Fauzi “HDI Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam” Jurnal 2022, dalam hasil peneltian ini memiliki kesamaan dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu hukum bermain game HDI adalah perbuatan makasiat yang menyalahai ketentuan agama dan bangsa, dalam penelitian ini tidak hanya

---

<sup>8</sup> sulvahrul Amin, Fatimah Azis, Dan Febryani Umakamea, “Perilaku Sosial Penggiat Gamehiggs Domino Di Kotamakassar (Dalam Tinjauan Post Modern),” *Padaringan (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, vol 4, no. 3 (1 September 2022), hal 140

berdasarkan pandangan agama saja menyebutkan juga pemerintah menyetujui bahwa game tersebut termasuk ta,zir.

**Kelima** Inayatul Mahmudah, “Dampak budaya *Korean Pop* terhadap penggemar dalam perspektif keberfungsian sosial” Skripsi tahun 20215. Dalam hasil penelitian ini mengkaji dampak positif dan negatif yang dialami penggemar Korean Pop, seperti dampak yang menimbulkan perselisihan berupa hinaan atau cacian dari beberapa haters lain, dan hal positifnya hinaan tersebut menjadi motivasi kepada penggemar untuk tetap konsisten tetap untuk meningkatkan karier mereka.

Tabel

No	peneliti	judul	Metode penelitian	hasil	Perbedaan dan persamaan
1	Nasruddin Khalil Harahap	Dampak <i>HDI</i> dalam Masyarakat Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum” Jurnal IAIN Pasip 2021 <sup>9</sup>	Kualitatif <i>Field research</i>	Berdasarkan peraturan perundang-undangan dan fatwa MUI memutuskan bahwa game higgs domino adalah game judi (haram)	Persamaan: Objek kasus permasalahan sama yaitu <i>game HDI</i> Perbedaan: penelitian terdahulu menganalisis kasus menggunakan hukum undang-undang sementara penelitian sekarang teori keberfungsian sosial
2	Sulvahrul Amin, Fatimah Azis,	“Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota	Kualitatif fenomenologi	Dampak positif dan negative dari <i>game HDI</i>	Persamaan: menjelaskan dampak positif dan

<sup>9</sup> Nasruddin Khhaliil Harahap, “Dampak HDI Dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum),*jurnal IAIN Padang Sidimpuan*” vol 07 no 2 (28 Desember 2021), hal 260

	Febryani Umakamea	Makassar” Jurnal 2022 <sup>10</sup>			negative dari <i>game</i> <i>HDI</i> Perbedaan: penelitian ini hanya menganalisis perubahan perilaku subjek sementara penelitian sekarang lebih kepada menjabarkan kehidupan sosial subjek
--	-------------------	--	--	--	---

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

<sup>10</sup> sulvahrul Amin, Fatimah Azis, Dan Febryani Umakamea, “Perilaku Sosial Penggiat Gamehiggs Domino Di Kotamakassar (Dalam Tinjauan Post Modern),” *Padaringan (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, vol 4, no. 3 (1 September 2022), hal 140

3	Jupalman Welly Simbolon “	Aplikasi Game <i>Online HDI</i> Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial” Jurnal 2022 <sup>11</sup>	kualitatif fenomenologi,	<i>Game HDI</i> merubah keadaan sosial secara signifikan dari normal menjadi tidak normal atau positif kepada negatif	persamaan: menganalisis fenomena keadaan sosial setelah bermain game higgs domino perbedaan: penelitian ini tidak menggunakan teori sementara sekarang menggunakan teori keberfungsian sosial
4	Mahmud Fauzi	“HDI Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam” Jurnal 2022 <sup>12</sup>	Kualitatif Field research	Berdasarkan hukum pidana islam menyebutkan bahwa pengguna <i>game HDI</i> dapat terkena hukum ta'zir	Persamaan: Sesuai hukum agama islam game tersebut ada unsur taruhan yang disebut judi Perbedaan:

<sup>11</sup> Jupalman Welly Simbolon, “Aplikasi Gameonline HDI Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial,” *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama Prodi Sosiologi Agama Fakultas Ilmu Sosial Uin Su Medan* Vol 5, No 1, (2022), hal 71

<sup>12</sup> Mahmud Fauzi Dan Zul Anwar Ajim Harahap, “HDI Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam”, *Jurnal- El Thawalib* vol 3, no 2 (2022), hal 289

					Dalam penelitian ini dinyatakan bahwa <i>game HDI</i> adalah judi sementara dalam penelitian sekarang game tersebut bisa dianggap judi dan tidak judi tergantung pengguna.
5	Inayatul Mahmudah <sup>13</sup>	“Dampak budaya <i>Korean Pop</i> terhadap penggemar dalam perspektif keberfungsian sosial” skripsi tahun 2015	Kualitatif deskriptif	Dampak Korean pop terhadap pengegemar yang berada di Indonesia menimbulkan dampak positif dan negative	Persamaan: menggunakan teori keberfungsian sosial Perbedaan: subjek fokus komunitas umum dan objek penelitan dalam penelitian sebelumnya Korean pop exo sementara peneltian terbaru ini

<sup>13</sup> Inayatul Mahmudah “*Dampak budaya Korean Pop terhadap penggemar dalam perspektif keberfungsian sosial*” (skripsi UIN Sunan kalijaga,2015)

					berfokus kepada mahasiswa UIN SUKA dan game higgs domino island
--	--	--	--	--	---



Dari empat penelitian ilmiah yang telah dicantumkan di atas secara umum menjelaskan tentang peristiwa akibat pengguna *Game Online* yang trend saat ini, mayoritas penggunanya adalah kalangan remaja termasuk diantaranya adalah Mahasiswa. Secara umum penelitian di atas memiliki banyak kesamaan terutama dalam dalam penggunaan *Game Online*, dan berdampak positive, negative. Namun di lain sisi penelitian di atas belum dapat menjelaskan secara spesifik bahwa *Game Online* bukan hanya sekedar untuk hiburan semata, melainkan juga dapat sebagai alat untuk melakukan tindakan yang menyalahi aturan tidak sesuai dengan ketentuan *Game* tersebut seperti perjudian online (slot). fenomena tersebut membuktikan bahwa ruang lingkup keberfungsian sosial sangat mudah terpengaruhi oleh keadaan lingkungan sosial Mahasiswa, Mahasiswa yang pada dasarnya memiliki kewajiban dalam akademik namun *Game* HDI sehingga sangat penting untuk diteliti berdasarkan data-data kejadian awal mula faktor penyebab terlibat Mahasiswa sebelum bermain *Game* tersebut.

## **F. Kerangka teori**

### **1. Teori prilaku kognitif sosial**

Spekulasi timbal mental sosial adalah teknik dalam ilmu pikiran yang menggabungkan komponen mental, sosial, dan sosial untuk memahami cara manusia berperilaku dan mengatasinya. Albert Bandura, seorang klinisi sosial terkemuka, mengajukan hipotesis ini, yang menggaris bawahi tugas partisipasi antara persepsi (pemikiran), perilaku, dan iklim sosial dalam menentukan cara individu berperilaku.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Hasan Mustafa, "Perilaku Manusia Dalam Perspektif Psikologi Sosial," *Jurnal Universitas Katolik Parahyangan* vol 7, no 2, (2011) hal 145

dalam teori tersebut peneliti menggunakan teori kognitif sosial suatu pendekatan dalam psikologi yang menggabungkan elemen-elemen kognitif, perilaku, dan sosial dalam menjelaskan dan memahami perilaku manusia. Teori ini dikembangkan oleh Albert Bandura, seorang psikolog sosial terkenal, dan menekankan peran interaksi antara kognisi (pemikiran), perilaku, dan lingkungan sosial dalam membentuk perilaku individu.<sup>15</sup> Dalam teori tersebut terdapat salah satu prinsip utama yaitu konteks sosial yaitu Lingkungan sosial dan interaksi dengan orang lain memainkan peran penting dalam membentuk perilaku individu. Teori ini menekankan bahwa perilaku seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal (seperti pemikiran dan motivasi individu), tetapi juga oleh norma sosial, tekanan sosial, dan pengaruh lingkungan.<sup>16</sup>

## 2. Keberfungsian sosial

Ilmu kesejahteraan sosial adalah ilmu terapan yang merupakan referensi dasar pengetahuan pekerja sosial. Fungsi dari pekerja sosial yaitu mencegah, mengatasi sebuah permasalahan orang dengan adanya bentuk tujuan pencapaian. Menurut International Federation of Social Worker pekerja sosial adalah mereka yang siap melakukan perubahan sosial kepada yang lebih baik, menuntaskan permasalahan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar sesama, memberdayakan warga dari kalangan yang menyalahi aturan demi meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

---

<sup>15</sup> Elga Yanuardianto, "Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi)," *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 2 (5 Desember 2019) hal 94

<sup>16</sup> *Ibid.* hal 94

Menurut Raharjo keberfungsian sosial itu memiliki arti bahwa setiap individu memiliki kemampuan dan ketidakmampuan dalam dirinya, maka setiap individu dapat menyesuaikan segala urusan sesuai kemampuan individu itu sendiri.<sup>17</sup>

Fungsi sosial, seperti yang didefinisikan oleh DuBois dan Milley (2011), memerlukan pemenuhan kebutuhan mendasar, menjalin hubungan positif, dan menempatkan penekanan pada pembangunan.

Menurut gagasan Dubois dan Milley manusia adalah subjek dari semua proses dan aktivitas kehidupan. Manusia dianggap memiliki potensi dan kemampuan yang dapat dikembangkan dengan membantu orang lain. Karena setiap orang unik dan memiliki interaksi yang unik dengan lingkungannya, masalah fungsi sosial dapat terjadi pada setiap tahap kehidupan dan untuk semua orang.<sup>18</sup>

Dubois dan Miley mengungkapkan bahwa ada tiga jenis tingkatan keberfungsian sosial pekerjaan sosial :<sup>19</sup>

- a. **Fungsi sosial yang efektif** setiap individu yang mampu dalam menyelesaikan permasalahan yang diperoleh meskipun penyelesaian masalah tersebut tergantung kepada strategi kemampuan masing-masing.

---

<sup>17</sup> Farah Tri Apriliani ., “Model Keberfungsian Sosial Masyarakat Pada Kehidupan Normal Baru,” *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik* 2, No. 2 (13 Agustus 2020): hal 133

<sup>18</sup> Wina Nurdini Kodaruddin, Sri Sulastri, Dan Hery Wibowo  
 , “Penerapan Aspek Keberfungsian Sosial Levin Sebagai Instrumen Asesmen Di Panti Lansia Bojongsata Pematang,” *Jurnal Sosial Politik* 6, No. 2 (10 Oktober 2020): hal 236

<sup>19</sup> Pratita Arsyannor Shabrina Dan Siti Ina Savira, “Gambaran Keberfungsian Sosial Pada Mahasiswa Yang Mengalami Zoom Fatigue”, *Jurnal Penelitian Psikologi Universitas Surabaya* Vol 9, No 2 (2022), hal 202

- b. **Keberfungsian beresiko**, khususnya individu adanya potensi kegagalan dalam menghadapi permasalahan. Namun hal tersebut masih dapat dikondisikan (terkontrol) tidak terlalu parah.
- c. **Tidak bagus**, Maladaptive yaitu individu yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan, dikarenakan mengalami masalah yang begitu parah dan sulit untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Menurut Suharto keberfungsian sosial adalah setiap orang memiliki tanggung jawab masing individu dan sistem sosial (lembaga, jaringan sosial) untuk memenuhi peran sosial, memenuhi kebutuhan dasar, dan mengatasi permasalahan.<sup>20</sup>

Keberfungsian sosial diidentifikasi dari bagian tujuan kesejahteraan sosial serta pekerjaan sosial. Konsep keberfungsian sosial membedakan profesi pekerjaan sosial dari yang lain. Pekerjaan Pekerjaan sosial merupakan profesi pelayanan manusia (*The Human Service Profession*) yang bertujuan buat menolong orang, keluarga, serta warga dalam melakukan tugasnya maka sangat cocok dengan kedudukannya supaya bisa melaksanakan tugas sosial secara efisien menangani segala permasalahan.

Joyakin mengemukakan keberfungsian sosial seseorang bisa dicermati melalui 4 hal utama, yaitu:<sup>21</sup>

- a. **individu dapat memenuhi kebutuhan dasar**
- b. **individu memiliki kesanggupan dalam mengatasi segala permasalahan**

---

<sup>20</sup> Apriliani Dkk., "Model Keberfungsian Sosial Masyarakat Pada Kehidupan Normal Baru." *Jurnal kolaborasi konflik UNPAD*, vol 2, no 2 (2020), hal 135

<sup>21</sup> Farah Tri Apriliani Dkk., "*Model Keberfungsian Sosial Masyarakat Pada Kehidupan Normal Baru*," *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik UNPAD* 2, No. 2 (13 Agustus 2020), hal 133

**c. individu mengetahui peranan sosial Setiap individu yang mengetahui**

peranan tanggung jawab memenuhi tugasnya berdasarkan status sosial. Individu yang dapat menjalankan fungsi sosialnya dalam lingkungan maka dapat disebut berfungsi sosialnya. Jika sebaliknya individu tersebut tidak dapat memenuhi tanggung jawab sosialnya maka fungsi sosialnya tidak berfungsi.

**3. Klasifikasi dan Indikator keberfungsian sosial**

Berdasarkan keterangan yang dikutip dari Joyakin bahwa keberfungsian sosial merupakan kemampuan seorang individu dalam melaksanakan fungsi sosialnya.

Pertama fungsi mahasiswa dalam pemenuhan kebutuhan dasar. Setiap Mahasiswa memiliki kebutuhan dasar berupa materi dan non materi. Kebutuhan materi dapat digambarkan seperti biaya perkuliahan, uang saku, sementara non materi dapat berupa kasih sayang, perhatian, rasa solidaritas.

Kedua mampu melaksanakan peranan sosial. Mahasiswa merupakan *agent of chance* yaitu generasi perubahan yang dibutuhkan masyarakat dalam memajukan suatu bangsa.<sup>22</sup> Peranan mahasiswa sangat berpengaruh dalam lingkungan masyarakat terutama mahasiswa yang sudah memiliki gelar sarjana dengan harapan mahasiswa tersebut mampu menjadi contoh teladan yang baik.

Ketiga mampu dalam menyelesaikan permasalahan. Mahasiswa juga tidak luput dari kesalahan seperti kelompok sosial lain. Permasalahan yang sering

---

<sup>22</sup> Faridahtul Jannah dan Ani Sulianti, "Perspektif Mahasiswa sebagai Agen Of Change melalui Pendidikan Kewarganegaraan," *ASANKA: Journal of Social Science And Education* 2, no. 2 (30 September 2021), hal 183

dialami mahasiswa lebih kepada bentuk materi keuangan sehingga mahasiswa membutuhkan pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan materi.

#### 4. Dampak positif game online

Dengan bermain *Game* menjadi sarana tempat peralihan hiburan di kalangan pelajar khususnya, *Game Online* memiliki banyak keunikan dalam permainannya. dari *Game* tersebut dapat melatih emosional suatu individu di saat sedang stres. *Game Online* memberikan keuntungan bagi pelajar karena sebagian akun dari *Game* dapat diperjual belikan dengan harga yang cukup mahal. Dewasa ini *Game* bukan menjadi kegiatan yang sia-sia lagi akan tetapi sudah dapat dianggap sebagai profesi membanggakan. Dengan mengadakan tournament *Game* membuat penggunanya semakin sangat tertarik mengasah skill kemampuannya dalam bidang tersebut.

Pemain *Game* diharuskan dilatih konsentrasinya untuk lebih cepat dan efisien di saat bermain. Diantaranya bentuk positif dari bermain *Game* Konsentrasi pengguna akan meningkat mencari celah dan menganalisis bentuk dan memonitor trik yang ada dalam *Game*.<sup>23</sup> Meningkatkan koordinasi pikiran dan anggota badan saat bermain, meningkatkan percaya diri, meningkatkan minat baca dalam *Game*. Secara umum meningkatkan kesenangan dan merasa sangat terhibur.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Tri Rizqi Ariantoro Dan Stik Bina Husada Palembang, "Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar", *Jutim* vol 2 No. 1 (Desember 2016), hal 46

<sup>24</sup> Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, Dan Aan Widiyono, "Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu Rt 06 Rw 0," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, vol 4, no 3 (2022), hal 535

## 5. Dampak negatif game online

Adapun pengaruh *Game Online* ketika dianalisis bahwa jauh lebih rentan mengalami hal negatif daripada positif. Pelajar disaat bermain hanya memanfaatkan *Game* hanya sebagai ajang hiburan semata. Segala bentuk kegiatan akan sering terganggu akibat dari adiksi *Game Online* karena akan terlalu sibuk dengan dunia hiburan dari pada keadaannya sendiri. Secara emosional ada rasa dorongan keingintahuan alur dalam bermain *Game*, tanpa adanya rasa bosan sebelum hasrat keinginan belum terpenuhi.

Dapat diperhatikan saat bermain *Game* hanya akan terfokus kepada *Game* saja, pemain *Game* akan lebih sibuk dalam dunia virtual tidak di dunia nyata. Hubungan interaksi antar satu sama lain menurun, lebih senang menyendiri dibandingkan berdialog kumpul sesama keluarga, dan teman.<sup>25</sup>

Dampak perubahan perilaku bermain *Game* dapat dilihat di sekitar lingkungan, keterikatan pikiran bermain *Game* secara terus menerus maka tanpa sadar lupa waktu belajar, prestasi turun, terbelengkalainya waktu beribadah, dan pola makan yang tidak teratur, tidak sedikit penggemar *Game* mengalami gangguan kesehatan seperti magg. *Game* hanya akan memperburuk sosial, ekonomi, kondisi fisik. Maka akan sangat menguntungkan bagi produsen selaku pemilik *Game* karena telah menyita uang, kuota penggunaannya terutama pelajar yang masih dalam kondisi di naRa ahi oleh keluarga, tanpa pikir panjang demi

---

<sup>25</sup> Mertika Mertika Dan Dewi Mariana, "Fenomena *Game Online* Di Kalangan Anak Sekolah Dasar," *Journal Of Educational Review And Research* 3, No. 2 (30 Desember 2020), hal 99

memenuhi kesenangannya rela menghabiskan uangnya. Disaat keuangan mulai menipis maka segala cara akan dilakukan untuk memperoleh uang seperti, mencuri, menipu dan lain-lain.

## **G. Metode penelitian**

### **1. Jenis penelitian**

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan pada umumnya akan menggunakan penilaian secara mendalam . Penjelasan spekulatif digunakan sebagai alat bagi para ilmuwan sehingga tanda kesatuan penilaian adalah sesuai dengan sifat-sifat yang terjadi di lapangan. Selain itu juga digambarkan sebagai prosedur untuk menemukan dan menggambarkan suatu peristiwa secara naratif.<sup>26</sup>

Data yang diperoleh dikaji secara mendalam secara konprehensif dan holistik. Dengan menggunakan beberapa metode intervensi berupa observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh data yang valid. Berdasarkan permasalahan ini peneliti ingin mengeksplorasi secara mendalam fenomena yang ada, ini secara spesifikasi sangat relevan menggunakan bentuk penelitian kualitatif studi kasus bentuk deskriptif yaitu : Pendekatan ini menekankan secara keseluruhan dalam memusatkan fenomena permasalahan yang diteliti. Hal ini dimaksudkan agar bagi peneliti yang ingin memusatkan perhatian pada suatu kejadian yang yang dapat

---

<sup>26</sup> Kaharuddin, "Kualitatif: Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi," *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (Januari-April 2021), hal 3

dikembangkan dan dibuktikan, ahli dapat menggunakan pendekatan penyelidikan kontekstual dalam eksplorasi subyektif.<sup>27</sup>

## 2. Lokasi penelitian

Demi terwujudnya informasi dalam penelitian dibutuhkan adanya penafsiran dalam penelitian ini, peneliti menentukan kebiasaan tempat yang sering dijadikan mahasiswa tempat bermain slot adalah kost, kontrakan mahasiswa sekitar Kampus UIN Sunan Kalijaga. Selain di tempat mereka tinggal (kost) mahasiswa juga sering memainkan *Game* Slot tersebut di tempat umum seperti tempat tongkrongan café.

## 3. Subjek dan objek penelitian

Muhammad Idrus mendefinisikan subjek penelitian sebagai individu, benda, atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian.<sup>28</sup> Adapun data utama dalam subjek penelitian ini bersumber dari mahasiswa UIN suka pengguna *game HDI* yaitu narasumber yang memiliki informasi data permasalahan yang terbukti keabsolutan dalam prolehan data informasi dan kemudian dapat dikembangkan. Penentuan informan menggunakan purposive sampling peneliti menentukan kriteria atau karakteristik informan yang sesuai dengan kajian peneliti.<sup>29</sup> Sementara untuk objek adalah penelitian objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan

---

<sup>27</sup> *Ibid.* hal 4

<sup>28</sup> Rahmadi, S.Ag., M.Pd.I., "*Pengantar Metodologi Penelitian*", (Antasari Press Jl. A. Yani, Km. 4,5 Banjarmasin, Kalimantan Selatan, 2011). Hal 61

<sup>29</sup> Ika Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling" *Jurnal Historis* vol 6, No. 1 (2021), hal 34

untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini objek permasalahan yang akan diteliti dalam skripsi ini yaitu dampak mahasiswa pengguna *game HDI*.

Dalam penentuan informan yaitu mahasiswa aktif kuliah sekaligus merupakan pengguna aktif *game HDI* peneliti memperoleh delapan dari Perwakilan fakultas yang mewakili yaitu Al (syariah), Af ( tarbiyah), RA (adab), Ab ( Ushuluddin), Ar ( Dakwah), Ba ( saintek), Rz (fishum), dan Zn (febi) dari narasumber tersebut peneliti berharap dapat mewakili jawaban mahasiswa lainnya.

#### **4. Teknik pengumpulan data**

Dalam penelitian ini perlu ada metode pengumpulan informasi intervensi untuk memperoleh data yang yang dibutuhkan sebagai berikut :

##### **a. Wawancara**

Wawancara salah satu teknik pengumpulan data yang akurat dalam perolehan data penelitian, dengan melakukan interaksi tanya jawab kedua belah pihak yaitu pewawancara dan yang diwawancarai secara semi terstruktur dan mendalam guna dapat menghasilkan informasi yang tepat dan akurat. Dengan melakukan wawancara dengan memberikan pertanyaan kepada narasumber mahasiswa pengguna *game HDI* terkait kondisi yang dialami selama proses kuliah, lalu pertanyaan tersebut dikembangkan oleh peneliti namun tetap searah dengan maksud dan tujuan dengan data yang relevan dengan tujuan penelitian.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> *Ibid* Rahamdi S.Ag., M.Pd., hal 75

Wawancara tersebut dilakukan mulai tanggal 28 Januari 2023- 30 april 2023, peneliti menentukan waktu perjanjian dengan narasumber untuk menyampaikan maksud dan tujuan seperti diwawancara secara lansung tatap muka.

#### **b. Observasi**

Observasi Tindakan melihat dengan saksama disebut observasi. Mengenai eksplorasi, penegasan digambarkan sebagai cara untuk menangani secara metodus merekam langsung dengan melihat atau melihat pendekatan tindakan individu atau peristiwa sosial dipertimbangkan dengan jelas. Peneliti menggunakan observasi non partisipan tidak terlibat secara langsung dengan kehidupan dan aktivitas orang yang diamatinya. Di sini peneliti bertindak sebagai pengamat independen dan menjaga jarak dengan objek pengamatannya.<sup>31</sup>

Peneliti terjun ke lapangan langsung untuk mengamati kondisi mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang memainkan Game Higgs Domino Island dengan mengamati keadaan yang mereka alami ditinjau dari segi keberfungsian sosial meliputi dampak positif maupun negatif yang dialami oleh mahasiswa UIN Sunan Kalijaga.

#### **c. Dokumentasi**

Salah satu metode buat mengumpulkan informasi dalam riset kualitatif yaitu dokumentasi, yang mengaitkan ataupun menganalisis dokumen yang terbuat oleh subjek ataupun orang lain buat subjek. Dokumentasi merupakan salah satu metode yang bisa dicoba ilmuwan subjektif buat memperoleh cerminan bagi perspektif subjek lewat suatu media yang disusun serta catatan- catatan berbeda

---

<sup>31</sup> *Ibid* Rahamdi S.Ag., M.Pd., hal 75

yang disusun ataupun penelitian ilmiah lain sesuai dengan topik penelitian. Adapun bentuk dokumentasi yang dilakukan yaitu berupa foto yang ditemukan di lapangan, media online, dan website yang sekiranya relevan dengan data penelitian.<sup>32</sup>

Dari peneliti sendiri memperoleh data berupa gambar yang menyediakan layanan transaksi jual beli koin chip yang ditemukan di konter pengisian pulsa paket. dan gambar yang biasa dilakukan pengguna yaitu melalui via Dana online.

## **5. Tehnik Analisa data**

Data mentah hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian akan dianalisa dengan sistematis untuk lebih mudah dipahami peneliti dan pembaca. Adapun bentuk skematis analisis data yang intraktif dikutip dari Miles dan Huberman :<sup>33</sup>

### **a. Pengumpulan data**

Ada dua bentuk data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi yaitu deskriptif dan refleksi. Data deskriptif berupa yang diperoleh secara alami yang dilakukan oleh partisipan yang dialami, dan disaksikan secara langsung. Sementara refleksi berupa data yang diperoleh dari hasil penafsiran peneliti.

### **b. Reduksi data**

Semua data kemudian dirangkum sedemikian rupa dan lebih memfokuskan kepada hal-hal yang penting sesuai kebutuhan topik penelitian. Penataan data

<sup>32</sup> *Ibid* Rahamdi S.Ag., M.Pd., hal 89

<sup>33</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif :Teori Dan Praktik* (Jakarta:Bumi Aksara 2013), hal 177

disusun secara rapi dan sederhana sehingga mempermudah peneliti menyesuaikan dengan data yang penting untuk dijadikan bahan informasi

### **c. Penyajian data**

Data yang disajikan dalam penelitian ini sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. penyajian data ini berbentuk data naratif yang data tersebut disusun dan melakukan penyederhanaan kata agar lebih mudah bagi peneliti menarik kesimpulan hasil penelitian.

### **d. Penarikan kesimpulan**

Langkah yang dilakukan dalam penulisan kesimpulan perlu adanya verifikasi ulang tulisan memahami makna point-point penting dalam tulisan sebab, akibat, atau preposisi. Dengan perpaduan hasil wawancara, observasi, dokumentasi, disesuaikan subjek dan objek penelitian kemudian ditarik menjadi sebuah kesimpulan.

## **6. Teknik validasi data**

Dalam tehnik ini keseluruhan data dikumpulkan menjadi kesimpulan data yang dipastikan keabsahan data tersebut sehingga akan memperoleh hasil penelitian yang tepat dan akurat. Untuk memperoleh data validitas tersebut peneliti menggunakan triangulasi sumber metode yaitu menguji keabsahan data

dengan membandingkan setiap stakeholder wawancara, dokumentasi, observasi, yang telah disimpulkan.<sup>34</sup>



---

<sup>34</sup> Bachtiar S Bachri, "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif," *Jurnal Teknologi pendidikan* vol 10, No. 1 (2010). Hal 58

**a. Time line penelitian**

NO	Kegiatan	Waktu
1.	Pra Penelitian dan Penyusunan Proposal	1 Desember – 9 Desember 2022
2.	Persiapan dan Pengumpulan Data Lapangan	1 Januari 2023 – 30 maret 2023
3.	Pengolahan Data	1 april – 30 april 2022
4.	Pembuatan Laporan Akhir	20 Mei 2023 – 30 Mei 2023

## H. Sistematika pembahasan

Sistematika pembahasan dalam tulisan ini dipaparkan secara bertahap sesuai urutan agar tidak terjadi pengulangan pembahasan, maka oleh karena itu penulis menyusun terdiri dari empat bagian tahapan pembahasan sebagai berikut :

**Bab I** : Adapun bab ini berisi tentang Pendahuluan yaitu berupa latar belakang masalah skripsi, tujuan penulisan, kerangka teori. Metode penelitian, teori pembahasan masalah, perolehan data, subjek dan objek penelitian, tehnik pengumpulan informasi data, keabsahan data, dan sistematika pembahasan.

**Bab II** : Adapun pembahasan pada bab ini yaitu tentang lokasi penelitian yang akan di teliti penulis adalah kampus UIN Sunan Kalijaga dan sekitar, café, kost, kontrakan mahasiswa, dan tempat yang senantiasa dikunjungi oleh mahasiswa sebagai ajang bermain *Game HDI*.

**Bab III** : Adapun kajian dalam bab ini berisi tentang pembahasan masalah penelitian, pengolahan data melalui hasil wawancara terhadap subjek dan objek penelitian terkait kasus dampak *Game HDI*, kemudian data tersebut dikembangkan menggunakan teori keberfungsian sosial

**Bab IV** : berisi tentang kesimpulan dari akhir penulisan, berupa kritik, saran, ucapan terimakasih.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

Dalam hasil temuan penelitian ini menentukan bahwa penyebab terlibatnya mahasiswa bermain game HDI paling berpengaruh adalah lingkungan dan pertemanan, di lain sisi juga dapat memperoleh keuntungan yang lumayan besar kepada mahasiswa, namun keuntungan tersebut tidak mudah untuk diperoleh. Mahasiswa hanya sering terperdaya oleh harapan untuk menang namun tak kunjung dicapai. Pada akhirnya merugikan dirinya sendiri. Meskipun bermain game tersebut terdapat dampak positif berupa menghasilkan uang dengan cara yang cukup instan tanpa kerja keras, namun potensi dampak negatif lebih sering terjadi yaitu berupa kerugian materi dan non materi, penurunan nilai akademik, peran tanggung jawab sosial mahasiswa sering diabaikan.

## SARAN

1. Fokus pada akademik: Prioritaskan pendidikan dan kegiatan akademik di kampus. Judi online dapat mengganggu konsentrasi dan waktu belajar Anda, yang dapat berdampak negatif pada hasil akademi.
2. Waktu dan produktivitas: Hindari terbuangnya waktu bermain judi online. Gunakan waktu luang Anda untuk aktivitas yang lebih produktif, seperti bergabung dalam organisasi kampus, mengikuti kegiatan atau mengembangkan keterampilan lain yang bermanfaat.
3. Dampak kesehatan mental: Bermain judi online dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi jika Anda kehilangan uang atau terjatuh dalam utang. Lebih baik fokus pada kesehatan mental dan emosional Anda dengan melakukan kegiatan positif.
4. Keuangan: Bagi mahasiswa, uang seringkali terbatas. Bermain judi online berarti mengambil risiko besar dengan uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan dasar atau investasi dalam pendidikan Anda. Pelajari dan terapkan pengelolaan keuangan yang bijaksana.
5. Dampak sosial: Bermain judi online dapat mengisolasi Anda dari lingkungan sosial, karena Anda cenderung lebih suka menghabiskan waktu sendiri di depan layar. Jadilah bagian dari komunitas kampus dan bangun hubungan yang sehat dengan sesama mahasiswa.
6. Fokus pada masa depan: Ingatlah bahwa masa depan Anda akan dipengaruhi oleh keputusan dan tindakan yang Anda ambil saat ini. Hindari

bermain judi online untuk menghindari risiko merusak peluang karir dan kemajuan pribadi Anda.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Sulvahrul, Fatimah Azis, Dan Febryani Umakamea. “Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kotamakassar (Dalam Tinjauan Post Modern).” *Padaringan (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)* 4, No. 3 (1 September 2022): 140.
- Apriliani, Farah Tri, Hery Wibowo, Sahadi Humaedi, Dan Maulana Irfan. “Model Keberfungsian Sosial Masyarakat Pada Kehidupan Normal Baru.” *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik* 2, No. 2 (13 Agustus 2020): 133.
- Farah Tri Apriliani “Model Keberfungsian Sosial Masyarakat Pada Kehidupan Normal Baru.” *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik* 2, No. 2 (13 Agustus 2020): 133.
- Ariantoro, Tri Rizqi, Dan Stik Bina Husada Palembang. “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar” 1, vol 6 No. 1 (2016).
- Awuy, Evie. “Pengintegrasian Nilai-Nilai Kemanusiaan (Human Values) Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar.” *Jurnal.Untad.Ac.Id* Vol 17, No 2 (2014) (T.T).  
[Http://Jurnal.Untad.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Kreatif/Article/View](http://Jurnal.Untad.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Kreatif/Article/View)
- Bachri, Bachtiar S. “Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif,” No. 1 (2010).
- Wikipedia “*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*”  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas\\_Islam\\_Negeri\\_Sunan\\_Kalijaga\\_Yogyakarta](https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Islam_Negeri_Sunan_Kalijaga_Yogyakarta) diakses pada tanggal 09 april 2023.
- humas@UIN-suka.ac.id “*sejarah*” .<https://UIN-suka.ac.id/id/page/universitas/59-sejarah> diakses pada tanggal 09 april 2023
- Bella, Mei Mita, Dan Luluk Widya Ratna. “Perilaku Malas Belajar Mahasiswa Di Lingkungan Kampus Universitas Trunojoyo Madura” 12, No. 2 (2018).  
*Jurnal of management studies*, vol 12, No. 2 (2018).
- Fauzi, Mahmud, Dan Zul Anwar Ajim Harahap. “Higgs Domino Island Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam,” *Jurnal- El Thawalib* vol 3, no 2 (20

- Faza, Ahmad Wildan, Syailin Nichla Choirin Attalina, Dan Aan Widiyono. "Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu Rt 06 Rw 0," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, vol 4, no 3 (2022)
- Harahap, Nasruddin Khalil. "Dampak Higgs Domino Island Dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)." *Tazkir : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman* 7, No. 2 (28 Desember 2021): 257–76.
- Iqbal Ramadhan Satria Prawira Madiasa Ablisar, Sunarmi, Mahmud Mulyadi. "Penegakan Hukum Judi Online Yang Dilakukan Sat .Reskrim Polrest Abes Medan Berdasarkan Penerapan Kuhp Dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan T Ransaksi Elekt Ronik." *Usu Law Journal* Vol.6. No.5 (Oktober 2018)
- Irawan, Spto. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, No. 1 (2021).
- Jannah, Faridahtul, Dan Ani Sulianti. "Perspektif Mahasiswa Sebagai Agen Of Change Melalui Pendidikan Kewarganegaraan." *Asanka: Journal Of Social Science And Education* 2, No. 2 (30 September 2021): 181–93.
- Kaharuddin, Kaharuddin. "Kualitatif: Ciri Dan Karakter Sebagai Metodologi." *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 9, No. 1 (10 Desember 2020): 1–8.
- Kodaruddin, Wina Nurdini, Sri Sulastri, Dan Hery Wibowo. "Penerapan Aspek Keberfungsian Sosial Levin Sebagai Instrumen Asesmen Di Panti Lansia Bojongbata Pematang." *Jurnal Sosial Politik* 6, No. 2 (10 Oktober 2020): 236–52.
- Lenaini, Ika. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling" 6, No. 1 (2021): 7. Ika Lenaini, "Jurnal Historis vol 6, No. 1 (2021), hal 34
- Mertika, Mertika, Dan Dewi Mariana. "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar." *Journal Of Educational Review And Research* 3, No. 2 (30 Desember 2020): 99.
- Mustafa, Hasan. "Perilaku Manusia Dalam Perspektif Psikologi Sosial," T.T. Rahmadi, S.Ag., M.Pd.I. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Vol. + 129 Halaman; 14,5 X 21 Cm. Antasari Press Jl. A. Yani, Km. 4,5 Banjarmasin, Kalimantan Selatan, 2011.

- Shabrina, Pratita Arsyannor, Dan Siti Ina Savira. "Gambaran Keberfungsian Sosial Pada Mahasiswa Yang Mengalami Zoom Fatigue." . *Jurnal Penelitian Psikologi Universitas Surabaya* Vol 9, No 2 (2022)
- Simbolon, Jupalman Welly. "Aplikasi Game Online Higgs Domino Island Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial," 2022.
- Wibowo, Ari, Dan R Arie Febrianto. "Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Stmik Sinar Nusantara." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tikomsin)* 8, No. 1 (28 April 2020).
- Yanuardianto, Elga. "Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran Di Mi)." *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, No. 2 (5 Desember 2019): 94–111.
- Zurohman, Achmad. "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)," 2016, 7. *Journal Of Education Studies* Vol 5 No (2 Desember 2016)