

**MENUNDA TUGAS AKADEMIK DENGAN BERMAIN *GAME MOBILE LEGENDS*: BANG
BANG STUDI KASUS RASIONALITAS DI KOMUNITAS *MOBILE LEGENDS* UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**



Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Sosial

Disusun Oleh:

Mohammad Fajar Madani

NIM. 18107020056

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2023



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1348/Un.02/DSH/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : **MENUNDA TUGAS AKADEMIK DENGAN BERMAIN *GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG* STUDI KASUS RASIONALITAS DI KOMUNITAS MOBILE LEGENDS UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MOHAMMAD FAJAR MADANI
Nomor Induk Mahasiswa : 18107020056
Telah diujikan pada : Selasa, 21 November 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Ui Ardaninggar Luhtitianti, M.A.
SIGNED

Valid ID: 658501b677f93



Penguji I
Dwi Nur Laela Fithriya, S.IP., M.A.
SIGNED

Valid ID: 65840e3a418ab



Penguji II
Dr. Yayan Suryana, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 6584dfc95b362



Yogyakarta, 21 November 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 65851081cc422

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Fajar Madani
NIM : 1810720056
Program Studi : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi ini merupakan hasil karya penulis sendiri. Sejauh penulis ketahui, skripsi yang telah ditulis ini tidak mengandung isi serta materi dari karya penulis lain yang telah dipublikasikan. Kecuali dalam beberapa bagian yang memang penulis gunakan sebagai sumber acuan dalam penulisan skripsi ini.

Demikian surat pernyataan keaslian ini saya buat dengan sesungguhnya dengan tujuan agar dapat diketahui oleh dewan penguji.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 31 Agustus
2023

Yang menyatakan,



Mohammad Fajar Madani

18107020056

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, mengarahkan dan mengadakan perbaikan saya selaku pembimbing menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Mohammad Fajar Madani

NIM : 18107020056

Program Studi : Sosiologi

Judul : Menunda Tugas Akademik dengan Bermain *Game Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Kasus Rasionalitas di Komunitas *Mobile Legends* Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)

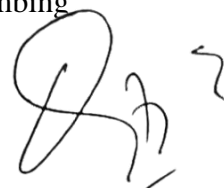
Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu bidang keilmuan Sosiologi. Harapan saya semoga saudara tersebut segera dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 31 Agustus 2023

Pembimbing



Ui Ardaninggar Luhtitianti, M.A

NIP. 198504072018012001

ABSTRAK

Kegiatan akademik telah menjadi bagian yang tidak terlepas dari seorang mahasiswa. Efektifitas waktu studi harus diatur dengan baik agar dapat mendapat gelar secara maksimal. Kesibukan seorang mahasiswa tentu bukan hanya sebatas kegiatan akademik saja, sebagian mahasiswa mengikuti kegiatan-kegiatan di luar akademik seperti mengikuti UKM maupun komunitas. Tak jarang bagi seorang mahasiswa mengikuti berbagai kegiatan yang disesuaikan dengan bakat maupun mintanya, selain itu juga didasari pada hobi yang digeluti oleh para mahasiswa. Salah satunya terdapat komunitas *game online* yang telah merambah ke kalangan mahasiswa. Kebiasaan *game online* tentunya banyak menyita waktu mahasiswa sehingga menjadi salah satu faktor tertundanya tugas-tugas yang semestinya harus dilakukan mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara rinci bagaimana pengaruhnya *game online* khususnya *Mobile Legends* dengan kegiatan akademik mahasiswa serta menjelaskan alasan rasional apa saja ketika mahasiswa kerap menunda tugas. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Rasionalitas yang dikemukakan oleh Max Weber. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini yakni reduksi data, penyajian data lalu penarikan kesimpulan.

Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa kebiasaan bermain *game Mobile Legends* mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap kegiatan akademik mahasiswa. Hal tersebut dapat dilihat melalui fenomena menunda tugas yang sering kali diwajarkan, kebiasaan bermain *game* dapat memakan waktu hingga berjam-jam, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk mengerjakan tugas ditunda dan dihabiskan untuk bermain *game*. Selain pengaruh dari kebiasaan bermain *game*, terdapat alasan yang rasional lainnya yang menyebabkan mahasiswa menunda tugas akademiknya yakni memicu adrenalin ketika mengerjakan tugas mendekati *deadline*, faktor dosen yang memberikan tugas sampai pada faktor mudah atau sulitnya sebuah tugas tersebut.

Kata Kunci: Menunda Tugas, Rasionalitas, *Game*, *Mobile Legends*

HALAMAN MOTTO

“From Zero To Hero”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri, semoga selalu bersyukur dengan apa yang dimiliki dan tentunya untuk bapak dan ibu saya yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk terus berjuang dalam hidup ini, serta untuk seluruh keluarga yang selalu mendukung dan menyayangi saya. Almamater tercinta Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, karunia, serta hidayah-Nya. Sehingga, saya dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan tepat waktu. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan banyak petunjuk kepada kita semua.

Saya sebagai penulis menyadari bahwa selesainya penulisan serta penyusunan ini tidak lepas dari campur tangan dan dukungan pihak-pihak lain. Oleh karena itu, izinkan saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Phil. Al-Makin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Mochammad Sodik, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Muryanti, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Achmad Zainal Arifin, M.A., Ph.D selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah mengarahkan penulis saat menjalani masa perkuliahan.
5. Ibu Ui Ardaninggar Luhtitianti, M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan dorongan semangat sehingga skripsi ini selesai.

6. Ibu Dwi Nur Laela Fithriya, S. IP., M. A. selaku Dosen Penguji Skripsi 1 yang telah menguji, memberikan petunjuk dan masukan yang sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Yayan Suryana, S. Ag., M. Ag. selaku Dosen Penguji Skripsi 2 yang telah menguji, memberikan petunjuk dan masukan yang sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.
8. Segenap Dosen Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
9. Kedua Orang Tua saya Bapak Jalal dan Ibu Jumilat yang telah memberikan doa yang menguatkan dan nasehat yang mencerahkan serta telah memberikan dukungan moral dan materil. Saya sangat bersyukur melebihi keindahan dunia yang telah di ciptakan oleh Allah SWT ini. Saya sangat bertermiakasih karena telah membesarkan anak seperti saya ini walaupun belum bisa menjadi anak berbakti seperti lagu sholawat “*Alamate Anak*” dan maaf tidak bisa menuliskan semua terima kasih dan bersyukurnya saya kepada orang tua saya, karena halaman kata pengantar ini akan melebihi skripsi yang saya tulis.
10. Teman-teman Komunitas MLC Kalijaga UIN Sunan Kalijaga yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga membangun komunitas ini hingga dapat masuk ke UKM E-Sport.
11. Makhluk mitologi bernama Alex dan teman-teman yg terdzolimi oleh Alex (Toni dan Boy) yang membersamai dalam setiap proses dan salah satu tempat *self defense* dikala pusingnya hidup ini.

12. Teman-teman dari SMP yaitu *Relentless* yang menjadi tempat saya bersyukur memiliki teman seperti kalian pada saat SMP hingga SMA.
13. Teman-teman dari Dusun yang selalu mendukung saya ke arah yang lebih beragam dan berorganisasi
14. Rekan-rekan Prodi Sosiologi B angkatan 2018 yang telah menjadi teman berjuang dan berproses bersama selama perkuliahan.
15. Seluruh informan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah berkenan berbagi informasi dan pengalaman bermakna
16. Kepada semua pihak yang sudah membantu penyusunan laporan penelitian ini yang tidak mampu penulis sebutkan satu persatu.

Laporan penelitian ini tentunya masih banyak kesalahan dan jauh dari kata sempurna baik dari segi penulisan maupun analisisnya. Oleh karena itu, terbukanya kritik dan saran guna penyempurnaan penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 01 September 2023

Penyusun,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Mohammad Fajar Madani

NIM 18107020056

DAFTAR ISI

COVER	1
SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR	2
TIM UJIAN TUGAS AKHIR	2
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian	3
C. Manfaat Penelitian.....	4
D. Tinjauan Pustaka	4
E. Landasan Teori.....	9
F. Metode Penelitian.....	11
BAB II	23
GAMBARAN UMUM	23
A. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.....	23
B. Aktivitas Akademik Mahasiswa yang Menjadi Anggota MLC Kalijaga	26
C. <i>Mobile Legends Community</i> Kalijaga Yogyakarta.....	29
D. Profil Informan.....	44
BAB III	48
HASIL PENELITIAN	48
A. Eksistensi di Di Dunia Gamer.....	48

B. Menurunkan Tingkat Stres	50
C. Adrenalin Dalam Mengerjakan Tugas Mendekati Tenggang	52
D. Skala Prioritas Tugas.....	54
BAB IV	57
ANALISIS DATA	57
A. Mahasiswa dan Pentingnya Tugas Akademik	57
B. Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i> : Bang Bang di Kalangan Mahasiswa pada Komunitas MLC Kalijaga	60
C. Rasionalitas Menunda Tugas Bagi Anggota MLC Kalijaga	64
BAB V	73
PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Keterbatasan Penelitian	73
C. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Akun Instagram Komunitas MLC Kalijaga.....	29
Gambar 1.2 Pamflet Kegiatan Turnamen MLC Kalijaga.....	29
Gambar 1.3 Aturan-aturan MSL untuk Penyelenggaraan Kegiatan di Komunitas A	32
Gambar 1.4 Aturan-aturan MSL untuk Penyelenggaraan Kegiatan di Komunitas B	36
<i>Gambar 1.5 Pamflet Kegiatan Kopi Darat</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 1.6 Kegiatan Kopi Darat</i>	<i>38</i>
Gambar 1.7 Profile Moonton Students Leadership	39
Gambar 1.8 Peta dari Game MLBB	41
Gambar 1.9 Macam-macam Model Skin di MLBB	43



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mahasiswa identik dengan tugas kuliah dan belajar. Hal ini sudah menjadi pemahaman umum di kalangan akademik universitas bahwa belajar dan mengerjakan tugas-tugas kuliah dari dosen adalah keniscayaan. Semua ini dilakukan untuk bisa lulus kuliah dan syukur-syukur bisa mendapatkan predikat *cumlaude*. Namun demikian, terdapat sekelompok mahasiswa yang justru menunda pengerjaan tugas-tugas kuliah dan belajar dengan bermain *game online*, khususnya untuk mahasiswa UIN Sunan Kalijaga mereka hobi bermain *Game Mobile Legends: Bang Bang*.

UIN Sunan Kalijaga memiliki banyak organisasi maupun komunitas yang beraneka ragam. Salah satu komunitas yang berlatar belakang *game* ada MLC Kalijaga. Komunitas menjadi salah satu tempat mahasiswa untuk mewarnai kegiatan selain akademik. Dengan mengikuti komunitas mahasiswa mendapatkan berbagai kegiatan yang tidak monoton. Tetapi sayangnya ada mahasiswa yang berperilaku berlebihan dalam mewarnai kegiatannya hingga menjadi menunda tugas.

Di sisi lain, masyarakat masih memiliki stigma negatif tentang bermain *game*. Bermain *game* akan meningkatkan rasa kompetitif yang berlebihan dan

menjadikan kecanduan.¹ Kecanduan *game* memiliki dampak yang buruk bagi mahasiswa, jika mahasiswa terlalu sering bermain *game* akan menjadi kecanduan, akibatnya mahasiswa akan terdorong bermain *game* terus menerus tanpa henti.² Ini akan menjadi buruk terhadap psikis, sosial, terutama akademiknya. Bermain *game* menjadikan seseorang akan kurang dalam bersosial dan berkomunikasi, penelitian dari Rohman menunjukkan hasil dimana mahasiswa yang memiliki banyak waktu bermain *game* akan memiliki tingkat sosial yang rendah.³ Tindakan sosial tidak hanya menjadi salah satu akibat dari bermain *game*, tetapi tertinggalnya tugas-tugas yang seharusnya dikerjakan akan berdampak pada akademiknya.⁴

Kecanduan bermain *game* akan mempengaruhi tugas dari individu juga, seperti tugas kuliah. Seperti yang telah diteliti oleh Ayunda dan Syazira yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa”. Banyak mahasiswa yang tertunda skripsi karena terlalu asik dengan bermain *game online* dan mahasiswa juga sangat sulit untuk membagi

¹ Olisna Olisna et al., “Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4133–43, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>.

² Akmad Nur Haqiqi and Abd. Muhith, “Efek Negatif Bermain Game Online ‘Free Fire Battlegrounds’ Terhadap Akhlak Remaja,” *Solidarity: Jurnal Of Social Studies* 1, no. 1 (2020). Hal. 61-62

³ Agresifitas Anak Kecanduan, Game Online, and Khabibur Rohman, “Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak Pusat Studi Gender Dan Anak (PSGA) IAIN Tulungagung,” 2018, 1–19. hal. 172

⁴ Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta,” *Jurnal Koseling Gusjigang* 3, no. 1 (2017): 97–103.

waktu.⁵ Bermain *game* menjadikan mahasiswa lupa waktu, karena mahasiswa akan sangat fokus bermain *game* dan melupakan hal-hal yang ada di sekitar dirinya. Maka permasalahan ini bagus untuk dijadikan sebagai penelitian pada penelitian kali ini.

Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga juga sering bermain *game* di lingkungan kampus. Kebiasaan bermain *game* mahasiswa sudah menjadi kebiasaan dari mahasiswa. Banyak mahasiswa yang sedang duduk di taman fakultas yang bermain *game* dari pada berdiskusi bersama teman-teman. Kebiasaan ini sering terlihat di setiap harinya, memperlihatkan banyaknya mahasiswa yang memiliki hobby bermain *game*.

Penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan mengapa mahasiswa UIN Sunan Kalijaga memilih menunda tugas akademik dengan bermain *game* *Mobile Legends: Bang Bang* melalui Komunitas *Mobile Legends* di Kampus UIN Sunan Kalijaga. Mengingat dalam penelitian ini berada dalam sebuah kelompok yang sama, akan sangat cocok menggunakan teori rasionalitas dari Weber untuk menganalisis rasionalitas dari perspektif anggota komunitas MLC Kalijaga.

B. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

⁵ Syazira Nira Sandya and Ayunda Ramadhani, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 9, no. 1 (2021): hal. 211

Dalam penelitian ini mengangkat rumusan masalah “Bagaimana mahasiswa menunda mengerjakan tugas akademik dengan bermain *game Mobile Legends: Bang Bang?*”

Dengan rumusan masalah tersebut, dapat di ambil tujuan penelitian “Untuk mengetahui sebab menunda tugas mahasiswa dengan bermain *game Mobile Legends: Bang Bang?*”

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran sikap yang ditunjukkan oleh anggota komunitas MLC Kalijaga terhadap pilihan rasional antara bermain *game* dan mengerjakan tugas.

2. Secara Praktis

Sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut dan sebagai data tambahan untuk dapat mengembangkan menunda tugas di kalangan mahasiswa.

D. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan pada penelusuran pustaka yang peneliti lakukan, didapatkan beberapa literatur yang memiliki keterkaitan dengan judul penelitian yang akan dibahas diantaranya:

Pertama, Purnama Sari, Wahyudin⁶, Hana Hanifah Fauziah⁷, Khabibur Rohman serta Nafeesa⁸. Dari empat penelitian ini memiliki fokus penelitian di faktor-faktor yang menyebabkan prokrastinasi. Metode penelitian yang digunakan kualitatif. Hasil dari pengkajian penelitian diatas banyak yang membagi faktor prokrastinasi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal memiliki lingkup fisik dan psikologi, sedangkan faktor eksternal ada lingkungan, pola asuh, dan fasilitas.

Kedua, Ondang, Gibert Luis, Mokalalu, Benedicta, Goni, Shirley⁹, Harahap, Sukron Habibi Ramadan¹⁰, Zaka Hadikusuma¹¹, Stepanuston Pelawi, Stimson Hutagalung, Rolyana Ferinia¹², serta Deviandri M Rianto Slamet dan Rahmi E¹³. Penelitian diatas memiliki objek yang sama yaitu melihat dampak negatife dari bermain *game online*. tapi memiliki subjek yang berbeda-beda. Dalam

⁶ Purnamasari, V., & Wakhjudin, H. (2020). Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 35.

⁷ Hana Hanifah Fauziah, "Fakor-Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Sunan Gunung Djati Bandung," *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi* 2, no. 2 (2016): 123–32, <https://doi.org/10.15575/psy.v2i2.453>.

⁸ Nafeesa Nafeesa, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Siswa Yang Menjadi Anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah," *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)* 4, no. 1 (2018): 53, <https://doi.org/10.24114/antro.v4i1.9884>.

⁹ Gibert Luis Ondang, Benedicta J. Mokalalu, and Shirley Y. V. I. Goni, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat," *Jurnal Holistik* 13, no. 2 (2020): 1–15.

¹⁰ Rohman, "Agresifitas MahasiswaKecanduan Game Online" hlm, 162-170.

¹¹ Sukron Habibi Harahap and Zaka Hadikusuma Ramadan, "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1304–11.

¹² Stepanuston Pelawi, Stimson Hutagalung, and Rolyana Ferinia, "Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja," *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 3, no. 1 (2021): 87–101.

¹³ Deviandri M and Rahmi E Rianto Slamet, "Dampak Game Online Bagi Perilaku Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilung Kecamatan Padang Utara Kota Padang," *STKIP Sumatra Barat*, 2012, 1–7.

mendapatkan hasil penelitian di atas, para peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Tetapi penelitian-penelitian di atas menggunakan teori yang berbeda.

Dalam penelitian di atas memiliki objek yang sama, tetapi memiliki hasil penelitian yang berbeda. *Game online* memberikan imbas pada pendidikan siswa. Banyak subjek penelitian yang mengalami malas belajar, kurang fokus dalam belajar dan menunda tugas. Serta dampak ke tubuh yang kurang bergerak dan mata akan mengalami distorsi yaitu menjadi minus. Penelitian dari Rohman menitik beratkan pada agresivitas mahasiswa. Mahasiswa akan dikategorikan kecanduan bermain *game online* bila memenuhi 4 kriteria yaitu; *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance* dan *Interpersonal and health-related problems*. aspek kompulsif melihat dari dorongan dari dalam diri sendiri untuk bermain *game online* secara terus menerus. *Withdrawal* melihat dari sisi mahasiswa yang susah untuk berhenti bermain *game online*. *Tolerance* diartikan mendapatkan sanksi sosial oleh orang tua atau lingkungan sekitar. *Interpersonal and health-related problems*, yang terakhir melihat mahasiswa akan kecanduan bila ingin bermain *game* lagi dan lagi.

Ketiga Deria, Syarifudin, Anisa¹⁴, Azwar dan Romi¹⁵. Penelitian diatas menggunakan teori, yaitu teori rasionalisme dari Weber. Tetapi ketiga penelitian ini memiliki objek penelitian yang berbeda. Dari hasil karya Azwar dan Romi, melihat rasionalitas weber dari tindakan rasional. Ada empat tipe rasionalitas instrumental, berorientasi pada nilai, tindakan efektif dan tradisional. Sedangkan Deria dkk memahami rasionalitas dari tindakan individu untuk mencapai tujuan yang tepat. Untuk mencapai tujuan yang tepat individu akan menggunakan pengalaman, persepsi, pemahaman dan situasi tertentu yang telah dilewatinya.

Penelitian selanjutnya berjudul Solidaritas Virtual Antara Member *Game Clash Of Clans* di *Clan Solokens*. Penelitian ini mengamati solidaritas dalam sebuah grup bernama Solokens. Sedangkan fokus penelitian ini adalah faktor dari solidaritas dari kelompok *game*. Untuk metode penelitian kali ini menggunakan kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif dengan Teknik pengumpulan data secara wawancara, observasi dan dokumentasi yang mana subjek penelitian dipilih dengan *purposive sampling*. Penelitian yang ditulis oleh Radit dan Hidayah ini menggunakan teori pilihan rasional dan interaksionisme simbolik.

Radit dan Hidayah melihat *clan* Solokens memiliki solidaritas organik yang mana memiliki tujuan yang sama, yaitu membangun *clan* dan mendapatkan

¹⁴ Fatika, Baiq Deria Ayuning. "Pergaulan Anak Yang Orangtua Sebagai Tenaga Kerja Indonesia (TKI)(Kasus di Desa Gelogor Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat)." PhD diss., Universitas Mataram, (2018): 1-14

¹⁵ Azwar Efendi and Romi Marnelly, "Dampak Kecanduan Permainan Playstation (PS) Di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau," *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau* 1, no. 2 (2014): 1–15.

keuntungan dari *clan* untuk dibagi ke setiap anggota. Solidaritas ini terbentuk melalui virtual dan memberikan hubungan timbal balik dari *clan*. Dengan kegiatan pertempuran antar *clan*, donasi pasukan antar anggota dan bakti sosial. Teori pilihan rasional digunakan untuk melihat setiap anggota memiliki rasionalitas yang berbeda. Dengan rasionalitas yang berbeda dapat membentuk sebuah komunitas virtual hingga menghasilkan solidaritas sosial.¹⁶

Penelitian yang terakhir melihat dari hasil penelitian dari Mahrus Jatim dalam judul “Fenomena *Game Online* Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora Dari Tahun 2016-2019”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif *case study*. Teori yang digunakan tindakan sosial dari Weber. Mahrus memahami tindakan sosial adalah suatu tindakan yang berorientasi untuk mencapai tujuan secara rasional dengan perhitungan dan diusahakan sendiri. Hasil dari penelitian ini melihat dari 2 faktor yaitu internal dan eksternal. Mahrus melihat fenomena dikalangan mahasiswa ini bisa dilihat dari perspektif tindakan sosial yang berorientasi pada tujuan. Mahasiswa yang cenderung bermain *game* di Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora memiliki rasionalitas yang unik. Mahasiswa cenderung bermain *game* karena: kesadaran diri, mumpung belum menikah, mengisi kekosongan, melatih

¹⁶ Malik, R., & Hidayah, N. (2017). Solidaritas virtual antar member game Clash-of-Clans di clan soloken5. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4. Hal. 4-18

fokus, ikut-ikutan, bosan, menghilangkan rasa jenuh, coba-coba atau penasaran, menghibur diri.¹⁷

Dari lima belas penelitian diatas, masih belum ditemukan penelitian menunda tugas dengan bermain *game Mobile Legends: Bang Bang* di kalangan komunitas. Sehingga dalam penelitian ini akan berfokus pada menunda tugas akademik di kalangan komunitas MLC kalijaga. Dengan begitu penelitian ini akan berbeda dengan penelitian yang terdahulu.

E. Landasan Teori

Dalam penelitian yang berjudul “Menunda Tugas Akademik Dengan Bermain *Game Mobile Legends: Bang Bang* Studi Kasus Pilihan Rasional di Komunitas Mobile Legends UIN Sunan Kalijaga” ini, peneliti menggunakan teori rasionalitas Max Weber.

Rasionalitas digunakan untuk menganalisis gejala atau nilai-nilai yang tumbuh pada modernitas. Weber menyatakan tindakan rasional merupakan tindakan perorangan yang memiliki pertimbangan yang sadar dan adanya pemikiran atau menelaah lebih lanjut untuk melakukan tindakan tersebut.¹⁸ Dalam pemikiran Weber tentang persoalan-personal ini memiliki ketertarikan yang berorientasi tindakan terpecah-pecah, tetapi lebih ke pola-pola tindakan di dalam

¹⁷ Mahrus Jatim, “Fenomena Game Online di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuludin Adab dan Humaniora dari Institut Agama Islam Negeri Jember Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora,” 2020.

¹⁸ Wahyuni, Wahyuni. "Teori Sosiologi Klasik." (2017). Hal. 198

peradaban, lembaga-lembaga, organisasi-organisasi, kelas-kelas dan kelompok-kelompok. Ini sangat sesuai yang akan dikaji oleh peneliti yang melihat pola-pola yang tumbuh dalam sebuah komunitas atau kelompok. Ada 2 tipe rasionalitas yang dibicarakan Weber, yaitu rasionalitas instrumental dan berorientasi nilai. Tetapi kedua tipe itu merujuk pada tipe tindakan.¹⁹

Dalam penelitian ini menggunakan rasionalitas yang berorientasi tindakan. Rasionalitas tindakan ada empat tipe, pertama ada tindakan tradisional merupakan pengambilan keputusan yang berdasarkan tindakan tradisi yang telah menjadi turun temurun atau sesuai dengan tradisi yang telah ada dalam masyarakat. Dalam tindakan ini lebih mencerminkan kehidupan sehari-hari yang dipengaruhi oleh budaya yang dimilikinya. Tipe selanjutnya tindakan rasional instrumental, tindakan yang dilakukan secara sadar dan sudah matang, yang nantinya dijadikan alat mencapai tujuannya. Tindakan yang mendasari pemilihan keputusan tipe ini adalah keuntungan atau manfaat yang akan diperoleh. Dalam hal ini tidak hanya dalam lingkup keuntungan, tetapi juga baik dan buruk pilihan yang ada. Yang ketiga ada tindakan yang berorientasi nilai, pemilihan tindakan ini berlatar belakang agama, setiap tindakan sudah diatur oleh agama dan menjadi absolut. Dalam tindakan ini alat hanya sebagai pertimbangan, karena pilihan tindakan sudah ditentukan nilai-nilainya. Terakhir ada tindakan afektif yang digambarkan tidak rasionalnya pemilihan tindakan, karena kurangnya

¹⁹ Ritzer, George. "Teori Sosiologi: Dari sosiologi klasik sampai perkembangan terakhir postmodern." *Yogyakarta: Pustaka Pelajar* 11 (2012): 25. Hal.231-232

pertimbangan logis dan ideologi. Tindakan ini sering dilakukan oleh seseorang yang sedang mengalami perasaan meluap-luap seperti cinta, kemarahan, ketakutan, atau kegembiraan.²⁰

Teori rasionalitas Weber akan digunakan sebagai alat untuk menganalisis. Dalam penelitian ini yang akan dipahami adalah tindakan individu-individu yang memiliki pola yang sama dalam suatu kelompok tetapi memiliki perspektif yang berbeda, yaitu menunda tugas dengan bermain *Game Mobile Legends: Bang Bang*. Menunda tugas sendiri merupakan tindakan individu yang diakibatkan oleh faktor luar maupun dari diri sendiri. Rasionalitas praktis ini sangat cocok digunakan karena melihat dari individu-individu yang memiliki perspektif yang berbeda ketika menunda tugas akademik dengan bermain *game*.

F. Metode Penelitian

Metode merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian. Karena dalam penelitian akan mencari data melalui tujuan dan kegunaan secara ilmiah. Dalam mencapai cara ilmiah penelitian harus memenuhi kriteria keilmuan yaitu ada rasional, empiris dan sistematis. Sebuah penelitian akan dianggap sebagai rasional apabila penelitian dilaksanakan dengan cara yang masuk akal dan dapat dipahami oleh pikiran manusia. Dengan hanya rasional saja tidak akan memenuhi dalam sebuah penelitian, perlu adanya data secara empiris yang dapat diamati dan

²⁰ Wahyuni, Wahyuni. "Teori Sosiologi Klasik." (2017). Hal. 200-201

diketahui oleh orang lain. Dan penelitian memiliki langkah-langkah atau proses yang sifatnya logis. Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah Kualitatif Deskriptif.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu obyek dalam keadaan alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian yang menggunakan kualitatif lebih menekankan terhadap makna dari pada generalisasi pada penelitian. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak, oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tapi lebih menekankan pada makna.²¹

Penelitian kali ini menggunakan pendekatan deskriptif, penelitian kualitatif deskriptif menekankan pada catatan yang menggambarkan suatu keadaan apa adanya dengan lengkap, rinci, yang sangat mendalam dan nantinya mendukung untuk menyajikan data.²² Dengan pendekatan deskriptif penelitian

²¹ Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press.

²² Nugrahani, Farida, and M. Hum. "Metode penelitian kualitatif." *Solo: Cakra Books* 1, no. 1 (2014). Hal 96

berharap dapat memberikan hasil dengan data, fakta dan informasi. Guna menjelaskan penyelesaian masalah penelitian mengenai menunda tugas akademik dengan bermain *game mobile legends: bang bang* studi kasus rasionalitas di MLC Kalijaga.

Penelitian ini memfokuskan pada fenomena menunda tugas di kalangan mahasiswa yang sudah menjadi hal yang diwajarkan terjadi, fenomena tersebut dideskripsikan dengan menjelaskan kegiatan akademik para mahasiswa yang di sisi lain juga mempunyai hobi bermain *game*. Alasan peneliti menggunakan pendekatan deskriptif ialah kegiatan-kegiatan yang dilakukan mahasiswa diamati dan dijelaskan melalui data-data dan catatan yang didapat di lapangan, sehingga dapat lebih detail mendeskripsikan berbagai pengaruh antara kegiatan-kegiatan tersebut khususnya pengaruh *game* terhadap produktivitas akademik mahasiswa.

2. Lokasi Penelitian dan Subjek penelitian

Penelitian ini diadakan pada komunitas MLC Kalijaga yang bertepatan di Universitas Islam Negeri Kalijaga Yogyakarta. Lokasi ini dipilih karena sebagai mahasiswa memiliki kewajiban akademik, tetapi peneliti melihat terdapat mahasiswa yang aktif dalam berkegiatan luar akademik. Salah satunya di komunitas MLC Kalijaga yang merupakan komunitas *game online* serta komunitas ini memiliki sesuatu yang spesial dengan mendapatkan support langsung dari *developer game Mobile Legends: Bang Bang* yaitu *Moonton*.

Subjek penelitian yang dilakukan peneliti berjumlah 6 orang yang terdiri dari 1 ketua dan 5 anggota komunitas MLC Kalijaga. Dalam hal ini peneliti

memilih informan yang dalam kegiatan akademiknya dengan bermain *game Mobile Legends: Bang Bang*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang utama dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama, baik melalui observasi maupun wawancara kepada responden dan informan.²³ Dalam penelitian ini data primer akan didapatkan dari proses observasi, wawancara, serta dokumentasi yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang berkecimpung dalam komunitas, yaitu ketua dan anggota komunitas.

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber kedua, selain dari yang diteliti yang bertujuan untuk mendukung penelitian yang dilakukan.²⁴ Selain itu juga sebagai pelengkap data primer, diperlukan data sekunder untuk memperkaya data sehingga data primer tidak diragukan lagi. Data sekunder diperoleh peneliti melalui dokumentasi berupa literatur yang terkait dengan judul penelitian, yakni dari buku, jurnal, skripsi, artikel, foto, video dan dokumen terkait.

a. Observasi

²³ Samsu, "Metode Penelitian: (Teori)", hlm. 95.

²⁴ Samsu, "Metode Penelitian", hlm. 95.

Teknik pengumpulan observasi ini dapat mendokumentasikan atau merefleksikan interaksi subjek penelitian menjadi sistematis. Pengambilan data model observasi tidak terbatas seperti wawancara atau angket yang harus berkomunikasi dengan informan. Teknik ini dapat melakukan pengamatan langsung terhadap objek-objek seperti alam, peristiwa maupun benda.

Jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, yaitu dalam menggali informasi peneliti sekaligus sebagai objek penelitian karena merupakan anggota komunitas MLC Kalijaga. Dengan menggunakan jenis observasi partisipatif, diharapkan dapat menggali informasi dengan hasil yang detail dan sebenarnya.²⁵ Observasi ini dilakukan pada kegiatan-kegiatan komunitas MLC Kalijaga, antara lain kegiatan kopi darat yang diadakan oleh semua anggota MLC Kalijaga, selain itu dalam proses observasi peneliti juga mengikuti perkumpulan para informan di salah satu warung kopi. Kemudian peneliti juga melakukan observasi secara tidak langsung yakni melalui media sosial (*online*) berupa platform Instagram dan grup WhatsApp MLC Kalijaga.

b. Wawancara

²⁵ Nugrahani, Farida, and M. Hum. Hlm 133.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai.²⁶ Adapun wawancara dalam penelitian ini dilakukan antara peneliti dengan pihak-pihak yang terlibat di dalam komunitas, baik dari ketua dan anggota komunitas. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara guna mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada informan. Teknik yang digunakan adalah wawancara mendalam, wawancara ini dilakukan secara lentur atau terbuka, tidak berstruktur ketat, dan suasana yang nonformal.²⁷

Wawancara dilakukan kepada 6 informan yang terdiri dari 1 informan ketua dan 5 anggota komunitas MLC Kalijaga. Pertanyaan yang diajukan kepada informan berbeda, menyesuaikan dengan kriteria informan yang ada. Dalam wawancara ini dilakukan secara tidak langsung melalui media sosial yaitu *WhatsApp*. Adapun proses wawancara dilakukan dengan tanya jawab melalui pesan suara dengan menyesuaikan lokasi informan. Wawancara mendalam ini dilakukan untuk membahas tentang tema penelitian ini yakni alasan mahasiswa menunda tugas dengan kebiasaan

²⁶ Abdurrahman Fatoni. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 104.

²⁷ N3.ugrahani, Farida, and M. Hum. Hlm 125-126.

bermain *Game Mobile Legend*. Berikut akan dipaparkan mengenai keenam informan dalam proses penelitian ini.

Tabel 1.1 Wawancara

No	Nama Informan	Waktu Wawancara	Tema Wawancara
1.	I (Inisial)	09 dan 15 November 2022	Komunitas MLC Kalijaga Yogyakarta
2.	A (Inisial)	09 November 2022	Kebiasaan Bermain <i>Game</i> dan Alasan Menunda Tugas
3.	B (Inisial)	09 November 2022	Kebiasaan Bermain <i>Game</i> dan Alasan Menunda Tugas
4.	H (Inisial)	09 November 2022	Kebiasaan Bermain <i>Game</i> dan Alasan Menunda Tugas
5.	Z (Inisial)	09 November 2022	Kebiasaan Bermain <i>Game</i> dan Alasan Menunda Tugas
6.	R (Inisial)	31 November 2022	Kebiasaan Bermain <i>Game</i> dan Alasan Menunda Tugas

Sumber: Olah Data Primer

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data berupa catatan-catatan dan dokumen lain yang berhubungan dengan masalah penelitian, dapat berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya.²⁸ Dokumentasi di sini menjadi sangat penting karena bertujuan untuk memperoleh dan mengumpulkan data tertulis maupun tidak tertulis. Data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini berupa gambar atau teks, untuk memperkuat hasil wawancara dan observasi yang

²⁸ Samsu, *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*, (Jambi: Pusaka, 2017), hlm. 99.

dilakukan oleh peneliti mengenai menunda tugas dengan bermain *game Mobile Legends: Bang Bang*.

Adapun dokumentasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa foto saat proses observasi, *screenshot* postingan media sosial Discord dan Instagram. Selain itu terdapat dokumentasi yang diperoleh melalui *screenshot* dalam *Game Mobile Legend*.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap interpretasi data yang diperoleh dari penelitian di lapangan. Analisis data berupa gambaran secara naratif, deskriptif, atau tabulasi terhadap data yang diperoleh.²⁹ Penjelasan dari analisis data yang dilakukan akan melahirkan kesimpulan penelitian. Dalam analisis data diperlukan alat untuk analisis. Alat analisis data menentukan bagaimana kita menganalisis, menyimpulkan atau menjelaskan data yang diperoleh. Sehingga data tersebut dapat dipahami sebagai sebuah penemuan. Adapun teknik analisis data yang akan dilakukan menggunakan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman yakni dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian dan terakhir adalah penarikan kesimpulan. Berikut adalah Langkah-langkahnya:

1. Reduksi Data

²⁹ Samsu, “*Metode Penelitian*”, hlm. 103.

Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang tajam, ringkas, terfokus, membuang data yang tidak penting, dan mengorganisasikan data sebagai cara untuk menggambarkan dan memverifikasi kesimpulan akhir.³⁰ Data yang diperoleh dari lapangan masih berupa data mentah, yang kemudian dalam reduksi data akan diseleksi data mentah dari lapangan tersebut. Adapun cara mereduksinya adalah dengan cara dirangkum, kemudian diklasifikasikan. Selain itu reduksi data juga berfungsi untuk mempermudah dalam pengorganisasian, sehingga dalam analisis selanjutnya akan menjadi lebih mudah.

Reduksi data dalam penelitian ini yakni dengan catatan lapangan yang ditulis oleh peneliti, pengumpulan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan yang diselenggarakan oleh Komunitas MLC Kalijaga Yogyakarta serta rekaman suara melalui *WhatsApp*.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan usaha merangkai informasi yang terorganisir dalam upaya menggambarkan kesimpulan dan mengambil tindakan.³¹ Penyajian data disini juga merupakan bagian dari analisis. Selain itu penyajian data juga merupakan usaha peneliti untuk mendapatkan gambaran serta penafsiran dari data yang diperoleh. Setelah

³⁰ Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. *Qualitative Data Analysis*, (New Delhi: Sage Publications Beverly Hills London, 1994), hlm. 21.

³¹ Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, "*Qualitative Data*", hlm. 21.

melalui proses reduksi data, data akan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif.

Adapun dalam penelitian ini data disajikan dengan teks naratif yang dihasilkan dari catatan lapangan dan kutipan jawaban-jawaban yang dijelaskan oleh informan baik mengenai aktivitas akademik, kegiatan komunitas hingga kebiasaan bermain *Game Mobile Legends* saat proses wawancara berlangsung, sehingga hal sajian tersebut mudah dibaca dan kemudian ditarik kesimpulannya.

3. Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan

Verifikasi atau penarikan kesimpulan juga merupakan aktivitas analisis, dimana pada awal pengumpulan data, seorang analis mulai memutuskan apakah sesuatu bermakna, atau tidak mempunyai keteraturan, pola, kejelasan, kemungkinan konfigurasi, hubungan sebab akibat, dan proposisi.³² Setelah melalui proses reduksi serta penyajian data, tahap selanjutnya adalah perumusan kesimpulan. Adapun cara melakukannya dengan menyimpulkan berdasar data lapangan, selanjutnya untuk kesimpulan akhir didapatkan setelah seluruh proses analisis selesai.

Hasil temuan di lapangan yang telah disajikan dalam penelitian ini kemudian disimpulkan dari mulai hasil wawancara kepada keenam informan, dokumentasi di lapangan dan dokumentasi dari sosial media

³² Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, "*Qualitative Data*", hlm. 21.

serta segala informasi yang dihasilkan dari pengamatan terhadap alasan yang rasional menunda tugas di kalangan mahasiswa dengan kebiasaan bermain *Mobile Legends* saat kegiatan komunitas.

Hasil-hasil kesimpulan tersebut kemudian diverifikasi dengan analisis kualitatif sehingga dapat menjelaskan relevansi antara pengaruh kebiasaan bermain *game* Terhadap menunda tugas dengan teori rasionalitas Weber mengenai alasan-alasan mahasiswa sampai menunda tugas akademiknya.

G. Sistematika

Bab I dalam penelitian ini akan menyampaikan pendahuluan yang meliputi latar belakang problem akademik yang akan diteliti, hingga alur dalam penelitian serta tujuan dari penelitian ini. Secara sistematis bab 1 akan mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, serta metode dari penelitian yang akan dilakukan.

Bab II akan membahas tentang prokrastinasi, kecanduan bermain *game*, serta profil singkat dari komunitas MLC Kalijaga. Hal ini nantinya untuk memberi gambaran awal terlebih dahulu dalam penelitian ini. Selain itu agar mempermudah penulis dalam mengulas rumusan masalah yang telah diangkat.

Bab III akan membahas mengenai temuan data lapangan, yaitu kegiatan komunitas yang mempengaruhi prokrastinasi anggota komunitas dengan melihat dari tingkat kecanduan bermain *game*. Nantinya hal tersebut akan dibahas sesuai dengan yang ditemukan oleh peneliti di lapangan.

Bab IV Bab keempat, pada bab ini berisi penjelasan hasil analisis data temuan mengenai sebab dan akibat dari menunda tugas di komunitas MLC Kalijaga.

Bab V berisi penutup. Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta dicantumkan pula saran untuk masalah yang sudah diangkat juga keterbatasan penelitian. Selain itu juga terdapat daftar pustaka sebagai bentuk pertanggungjawaban sumber literatur ilmiah yang digunakan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* mempunyai pengaruh yang cukup signifikan dalam proses akademik seorang mahasiswa. Menunda tugas menjadi hal yang diwajarkan mahasiswa dengan berbagai faktor penyebab tertentu yang salah satunya kebiasaan bermain *game*. Para mahasiswa yang bergabung dengan komunitas *game online* yakni MLC Kalijaga mempunyai alasan yang rasional ketika mereka memutuskan menunda tugas akademik. Tidak hanya faktor kebiasaan bermain *game online* yang menyebabkan lupa akan waktu, selain itu terdapat faktor lain di luar *game*, seperti memicu adrenalin ketika mengerjakan tugas mendekati *deadline*, faktor dosen yang memberikan tugas sampai pada faktor mudah atau sulitnya sebuah tugas tersebut, pemenuhan kebutuhan sosial, ketidakpuasan perkuliahan dan menurunkan Tingkat stres.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman langsung peneliti dalam proses menyusun penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami peneliti dan dapat dijadikan faktor untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang guna menyempurnakan penelitiannya. Karena penelitian yang telah disusun ini tentu memiliki keterbatasan, yakni antara lain:

1. Keterbatasan pada jumlah responden, dari keseluruhan anggota MLC Kalijaga tentunya peneliti dapat mengambil lebih banyak responden lainnya untuk menambah detail pengalaman masing-masing individu
2. Dalam keterbatasan bacaan yang dilakukan oleh peneliti sehingga menimbulkan kurangnya telaah teori yang digunakan dalam penelitian ini.

C. Saran

Berikut beberapa saran yang diajukan peneliti berdasarkan hasil data dalam penelitian ini, yakni:

1. Bagi Mahasiswa Anggota MLC Kalijaga

Anggota MLC Kalijaga yang juga sebagai mahasiswa hendaknya dapat memperhatikan lebih skala prioritas dan membedakan mana yang menjadi kewajiban dan mana yang bukan. Sehingga dengan demikian dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin terutama bagi seorang mahasiswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti sadar dan memahami betul akan keterbatasan yang ada dalam penelitian ini. Sehingga diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar menyempurnakan penelitian yang sama dengan mendalam dan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arfianda, M. R., & Gaol, D. F. L. (2019). Kebijakan Luar Negeri Tiongkok terhadap Pengembangan Industri *Game online* di Kawasan Asia Tenggara 2014–2018. *Balcony*, 3(2), 127-134.

Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain *Game online* Pada Komunitas *Game Ingress* Di Bandung (Doctoral dissertation, Undip).

Mansur, T. T. (2021). *Game Online* dan Fatwa Haram (Respon Komunitas *PUBG Mobile* di Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 6(3).

Hakiki, A. N., & Muhith, A. (2021). Efek Negatif Bermain *Game online* Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Solidarity: Journal of Social Studies*, 1(2), 60-72.

Rohman, K. (2019). Agresifitas Mahasiswa Kecanduan *Game online*. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2 (1), 155–172.

Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak *Game online* *PUBG* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30-38.

Handayani, A., & Najib, N. (2019). Keinginan memiliki mahasiswaberdasarkan teori pilihan rasional (analisis data SDKI tahun 2017). *EMPATI-Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 31-40.

Teori Sosiologi Modern: Edisi Keenam (terj. Alimandan, Modern Sociological Theory 6th Edition). Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Moleong, L. J. (2013). Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya. *Mosal*.

Nawawi, H. H. (2005). Metode penelitian bidang sosial.

Fieldwork, S. (1987). *Ethnographic Analysis and Data Management*. Beverly Hills: Sage Publications.

Fathoni, A. (2006). Metodologi penelitian dan teknik penyusunan skripsi. Jakarta: Rineka Cipta.

Samsu, Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Mixed Methods, serta Research & Development), (Jambi: Pusaka, 2017),

Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. *Qualitative Data Analisis*, (New Delhi: Sage Publications Beverly Hills London, 1994),

Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak *Game Online* Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304-1311.

Ondang, G. L., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.

Pelawi, S. (2021). Pengaruh *Game Online* Terhadap Psikologi Remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87-101.

Deviandri, M., Slamet, R., & Elvi, R. (2012). Dampak game online bagi perilaku siswa sekolah dasar di kelurahan gunung pangilun kecamatan padang utara kota padang. *Jurnal Stkip PGRI Sumbar*, 1(3).

Nafeesa, N. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Siswa yang Menjadi Anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 4(1), 53-67.

Sandya, Syazira Nira, and Ayunda Ramadhani. "Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 9.1 (2021): 202-213.

Wahyuni, Wahyuni. "Teori Sosiologi Klasik." (2017). 1- 222

Ritzer, George. "Teori Sosiologi: Dari sosiologi klasik sampai perkembangan terakhir postmodern." *Yogyakarta: Pustaka Pelajar* 11 (2012): 25.

JATIM, M. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Mahasiswa Fakultas Usuluddin Adab dan Humaniora dari Tahun 2016-2019 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).

Marnelly, T. R., & Efendi, A. Dampak Kecanduan Permainan Playstation (Ps) Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau (Studi Kasus Mahasiswa yang Bermain di Rental Playstation (ps) Farel Gamestation di Jalan Manyar Sakti) (Doctoral dissertation, Riau University).

Fatika, B. D. A. (2018). Pergaulan Anak Yang Orangtua Sebagai Tenaga Kerja Indonesia (TKI)(Kasus di Desa Gelogor Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat) (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).

Manggena, T. F., Putra, K. P., & Sanubari, T. P. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain Game terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika) usia 8-9 tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146-153.

Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.

Rahman, R. (2020). Kesadaran IRMAS AL-Ikhlas Terhadap Simbol Freemason Illuminati pada Game Online Mobile Legend BANG- BANG (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).

Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press. Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode penelitian kualitatif. Solo: Cakra Books, 1(1). Hal 1-305.

Lukman, Fadhli. "Integrasi-Interkoneksi dalam Studi Hadis Disertasi Di Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta." *RELIGIA* (2016): 1-11.

Sari, R. M., & Amin, M. (2020). Implementasi Integrasi Ilmu Interdisipliner dan Multidisipliner: Studi Kasus di Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2, 245-252.