DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA USHULUDDIN DAN DAKWAH IAIN KEDIRI

SKRIPSI

Ditulis Guna Memenuhi Persyaratan Dalam Pembuatan Skripsi Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)

Oleh:

AHMAD RIFQI FAIRUZ ZABADI

9337.029.15

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA USHULUDDIN DAN DAKWAH IAIN KEDIRI

AHMAD RIFQI FAIRUZ ZABADI
9337.029.15

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Yuli Darwati, M.Si	**Dewi Hamidah, S.Si.,M.Pd.**
NIP. 197307042005012003	NIP. 198709062015032007

NOTA DINAS

Nomor : Kediri, 10 Juli 2020
Lamp : 4 (empat) berkas
H a l : Bimbingan Skripsi

Kepada
Yth, Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 - Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : AHMAD RIFQI FAIRUZ ZABADI
NIM : 9337.029.15
Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA USHULUDDIN DAN DAKWAH IAIN KEDIRI

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I	Pembimbing II
Yuli Darwati, M.Si	**Dewi Hamidah, S.Si.,M.Pd.**
NIP. 197307042005012003	NIP. 198709062015032007

NOTA PEMBIMBING

Nomor : Kediri, 10 Juli 2020
Lamp : 4 (empat) berkas
Hal : Penyerahan Skripsi

Kepada
Yth, Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel No. 7 Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama ini saya kirimkan berkas skripsi mahasiswa:

Nama : AHMAD RIFQI FAIRUZ ZABADI
NIM : 9337.029.15
Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA USHULUDDIN DAN DAKWAH IAIN KEDIRI

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntunan yang telah diberikan dalam sidang munaqosah yang dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2020, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian, agar maklum adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I	Pembimbing II
Yuli Darwati, M.Si	**Dewi Hamidah, S.Si.,M.Pd.**
NIP. 197307042005012003	NIP. 198709062015032007

HALAMAN PENGESAHAN

DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA USHULUDDIN DAN DAKWAH IAIN KEDIRI

AHMAD RIFQI FAIRUZ ZABADI

9337.029.15

Telah Diujikan Di Depan Sidang Munaqasah Instutut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri Pada Tanggal 17 Juli 2020

Tim Penguji,

1. Penguji Utama
   Moch Muwaffiqillah, M.Fil.I (……)
   NIP. 197711302003121002

2. Penguji I
   Yuli Darwati, M.Si (……)
   NIP. 197307042005012003

3. Penguji II
   Dewi Hamidah, S.Si.,M.Pd. (……)
   NIP.198709062015032007

Kediri, ...,.....2020
Dekan Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah

Dr. Moh. Asror Yusuf, M.Ag
NIP.: 19750613 200312 1 004

MOTTO

"Al-Muhafadhoh 'Alal Qadiimish Shalih Wal Akhdzu Bil Jadidil Ashlah"

(Memelihara tradisi lama yang baik dan mengambil tradisi baru yang lebih baik)[#]

[#] Moh Eksan, *Kiai Kelana: Biografi Kiai Muchith Muzadi*, (LKIS: Yogyakarta, 2000), 26.

PERSEMBAHAN

Selesainya skripsi ini peneliti persembahkan untuk orang-orang yang telah berjasa dalam hidup peneliti, yaitu :

1. Ayahanda ku Alm. Suyatman dan ibundaku Askinah, yang dengan ikhlas dan penuh cinta kasih selalu berkorban demi ananda tersenyum kini hingga kelak. Semoga semua kasih sayang dan cinta ayah dan ibu terganti kasih sayang Allah SWT. serta semua kebaikan dibalas oleh Allah SWT. Amin.
2. Saudariku Yuyun Ainurrohmah
3. Semua dosen IAIN Kediri, terima kasih atas bimbingan yang selama ini diberikan kepada penulis.
4. Almamaterku IAIN Kediri.
5. Semua teman-teman senasib seperjuangan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam skripsi ini.

ABSTRAK

Ahmad Rifqi Fairuz Zabadi. Dosen Pembimbing 1 Yuli Darwati, M.Si, Dpsen Pembimbing 2 Dewi Hamidah, S.Si.,M.Pd.**:** DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA USHULUDDIN DAN DAKWAH IAIN KEDIRI. Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah, IAIN Kediri, 2020.

Kata Kunci: *Game Online, Mobile Legend, Mahasiswa*

Fenomena remaja lebih memilih memainkan handphonenya ditengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya semakin mewabah. Kelompok remaja di era sekarang ini seringkali menghabiskan waktunya untuk menggunakan handphone untuk bermain *gane* dari pada kegiatan sehari-hari. Seiring perkembangannya *game* akan membuat pengguna ketergantungan. Mahasiswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Bedasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin meneliti lebih dalam mengenai (1) gambaran tentang penggunaan game online. (2) faktor-faktor apa yang melatarbelakangi mahasiswa untuk menggunakan game online. (3) Serta ingin mengetahui dampak penggunaan game online di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuludin IAIN Kediri..

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang berusaha untuk menerengkan dampak game online di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Kediri. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi dalam melakukan penggalian data. Sedangkan untuk analisis data peneliti menggunakan 3 cara yani data *reduction, data display* dan *conclusion drawing/verification.* Untuk pengecekan keabsahan data peeliti menggunakan 3 cari yakni memperjang keikutsertaan, mengamati dengan tekun dan melakukan triangulasi sumber, metode tan waktu.

Hasil penelitian ini adalah (1) Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah sudah bermain selama bertahun-tahun bahkan ada yang sejak awal diluncurkannya *Game Mobile Legend* pada tanggal 11 Juli 2016. Rata-rata mahasiswa bermain sudah dari 2-3 tahun yang lalu. Durasi bermain mahasiswa Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah tergolong tinggi antara 8 hingga 10 jam setiap harinya. (2) Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain *Game Mobile Legend*, yakni kejenuhan dan ajakan/pengaruh teman. (3) Terdapat 2 dampak dari aktifitas mahasiswa bermain *Game Mobile Legend.* Pertama, dampak positif, diantaranya adalah sebagai sarana hiburan, media edukasi/pendidikan, sarana usaha. Kedua, dampak negatif, yaitu membuat mahasiswa ketagihan, perkelahian, bermalas-malasan, mengerjakan tugas, sulit melakukan sosialisasi dan mengalami gangguan fisik seperti mata iritasi dan nyeri pada tangan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat allah swt. Atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dengan judul "DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA USHULUDDIN DAN DAKWAH IAIN KEDIRI)"

Penulis menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Rektor IAIN Bapak Dr. Nur Chamid, MM
2. Dekan Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Bapak Dr. Moh. Asror Yusuf, M.Ag
3. Ketua Program Sosiologi Agama Bapak Taufik Alamain, SS, M.Si.
4. Yuli Darwati, M.Si dan Dewi Hamidah, S.Si.,M.Pd selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan sehingga penyusunan skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Program Studi Sosiologi Agana Fakultas Ushuluddin dan Ilmu Sosial Institut Agama Islam Negeri.
6. Ayahanda dan Ibunda serta saudara-saudara tercinta yang telah memberikan kasih sayang serta memberi dukungan atas terselesaikannya skripsi ini.
7. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itulah penulis berharap kepada semua pihak yang membaca, agar memberikan saran dan kritik demi perbaikan pada penelitian selanjutnya.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Amin.

Kediri, Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

COVER .....

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**

NOTA DINAS ..... **iii**

NOTA BIMBINGAN ..... **iv**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **v**

MOTTO ..... **vi**

PERSEMBAHAN ..... **vii**

ABSTRAK ..... **viii**

KATA PENGANTAR ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I : PENDAHULUAN **1**

- **A. Kontesk penelitian** **1**
- **B. Fokus Penelitian** **6**
- **C. Tujuan Penelitian** **6**
- **D. Kegunaan Penelitian** **6**
- **E. Kajian Pustaka** **7**

BAB II : KAJIAN TEORI **11**

- **A. Media Online** **11**
- **B. Media Dan Bisnis** **12**
- **C. Media Dan Perubahan Sosial** **14**

D. Game Online..... 18

E. Bisnis Dan Game Online 23

F. Game Dan Perubahan Sosial..... 26

G. Teori Kritis Mas Horkraimer..... 31

H. Kerangka Pikir 32

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN..... 35

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 35

B. Kehadiran Peneliti 35

C. Lokasi Penelitian..... 36

D. Data Dan Sumber Data 37

E. Teknik Pengumpulan Data 38

F. Analisis Data..... 40

G. Pengecekan Keabsahan Data..... 42

H. Tahap-Tahap Penelitian 43

BAB IV : PAPARAN DATA..... 45

A. GAMBARAN OBYEK PENELITIAN..... 45

B. PAPARAN DATA..... 52

C. TEMUAN PENELITIAN..... 70

BAB V : PEMBAHASAN..... 72

A. Penggunaan *Game Online* Di Kalangan Mahasiswa 72

B. Faktor Yang Melatarbelakangi Bermain *Game Online* 77

C. Dampak Penggunaan *Game Onlie* Di Kalangan Mahasiswa.. 81

BAB VI : PENUTUP..... 93

A. KESIMPULAN 93

B. SARAN 93

DAFTAR PUSTAKA .....

DAFTAR LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA .....

PEDOMAN OBSERVASI .....

PEDOMAN DOKUMENTASI .....

DOKUMENTASI .....