

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ekonomi dalam global diartikan sebagai tingkah laku manusia yang berhubungan dengan pemanfaatan sumber produksi yang langka untuk di produksi kembali dan mendistribusikan nya untuk dikonsumsi. Dengan demikian bidang ekonomi adalah salah satu sektor perilaku manusia yang berhubungan dengan distribusi, produksi, konsumsi. Sehingga dari perilaku konsumen ini dapat membantu untuk mencapai tujuan dalam kebutuhan berbagai produk. Ditinjau dari pengambilan keputusan konsumen, konsumen terdiri dari konsumen potensial dan konsumen yang sudah melakukan pembelian produk.¹

Manusia mempunyai unsur jasmani rohani yang di anugerahi dengan akal dan hati. Unsur-unsur manusia mempunyai kebutuhan hidupnya masing-masing. Guna bertahan hidup manusia membutuhkan makan, minum dan perlindungan. Sesuai dengan firman Allah yang terdapat dalam surat Al-Isra' Ayat 27 :²

﴿ إِنَّمَا الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ط وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا ﴾

Artinya :

“Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.”

Dari ayat diatas, jelas sekali bahwa Ajaran Islam sangat menentang sifat yang berlebihan. Dalam ajaran islam sifat berlebihan ini dinamakan boros. Sifat boros adalah sifat yang berlebihan dalam berbagai hal seperti pemakaian uang, barang, dan sebagainya. Dengan adanya sifat boros akan menyebabkan kesenjangan antara penghasilan dengan pengeluaran, karena sifat boros menyebabkan pengeluaran harta yang tidak berguna. Konsumsi meliputi keperluan, kesenangan, dan kemewahan, namun jika berlebihan menimbulkan sifat boros.³ Perilaku konsumen harus mengikuti ajaran islam yang dimana telah ditetapkan Allah swt dan dicontohkan oleh Rasulullah. Dengan demikian lebih memilih jalan yang lurus menuju rahmat Allah, yaitu dengan,

¹ Nieke Monika Kulsum, *MODUL PERILAKU KONSUMEN* (Jakarta : Universitas Nasional 2018), 6.

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemah 17:27*, (Jakarta : Toha Putra, 1983)

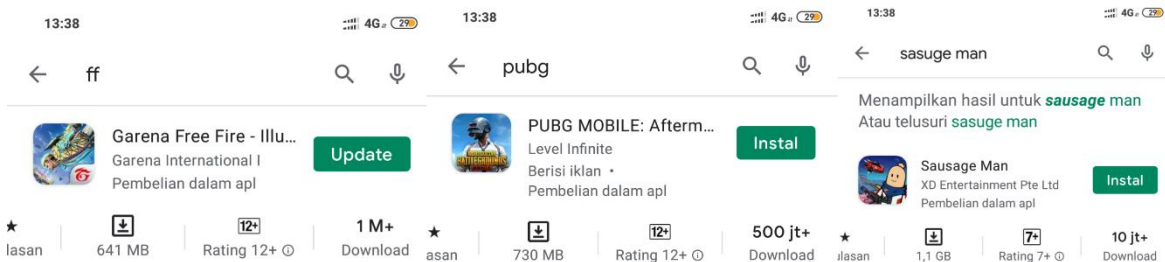
³ Fahmi Medias, *Ekonomi Mikro Islam*, (Magelang : Unimma Press 2018), 30.

tidak kikir, tidak tamak dan tidak boros supaya hidupnya selamat baik dunia dan akhirat.⁴

Game Online didefinisikan sebagai game handphone ataupun komputer yang dimainkan multiplayer melalui jaringan internet yang terhubung. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari developer game. Dalam bermain game online terdapat hardware, software dan koneksi internet⁵ Bermain sebagai aktivitas yang murni mencari kesenangan, dan kepuasan atau hal yang menantang ditandai dengan adanya pencarian “win-lose”.⁶

Dalam dunia Game E-sports yang sedang berkembang di Indonesia terlebih lagi di game mobile online seperti free fire yang sedang marak di mainkan , dari anak kecil hingga orang dewasa ramai memainkan game tersebut. Dan game free fire ini menggunakan top up diamond sebagai pelengkap, Sehingga banyak orang yang mengambil keputusan untuk membeli diamond dengan tujuan mempercantik akun tersebut, menambah skill/damage permainan dan bisa juga sebagai nilai jual tinggi untuk dijual kembali. Karena game tersebut selalu update dengan fitur-fitur terbarunya yang semakin menarik, membuat banyak orang yang penasaran dan ingin membeli untuk terlihat lebih menarik pada akun gamenya dan bisa menambah rasa percaya diri kepada pengguna tersebut.

Gambar 1.1 Jumlah Download dari beberapa game battle royale



Sumber : Google Play Store

Berdasarkan gambar 1.1 menjelaskan bahwa, Free fire sendiri adalah permainan battle royale yang dikembangkan oleh Dots Studio dan diterbitkan oleh garena untuk android dan IOS. Free fire sangat diminati oleh masyarakat dapat dilihat dari google play store dimana jumlah download mencapai 1 milyar lebih, sedangkan game battle

⁴ Muhammad Muflih, *Perilaku Konsumen dalam Perspektif Ilmu Ekonomi Islam* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2006), 4.

⁵ Rischa Pramudia Trisnani dkk, *STOP KECANDUAN GAME ONLINE Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*, (Madiun : UNIPMA PRESS 2018), 4.

⁶ Andang Ismail. *Education Games Menjadi Cerdas Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta : Pilar Media 2006), 15.

royale lainnya seperti pubg 500 Jt download, Sausage Man 10 Jt, disitu dapat disimpulkan bahwa free fire game yang sangat digemari dibandingkan game battle royale lainnya.

Di Kabupaten Kediri terdapat komunitas free fire sendiri yang biasanya disebut FFR Kediri yang biasanya mengadakan event event seperti tournament, disitu banyak antusias yang ikut berpartisipasi dan memeriahkan. Zxero Store adalah penjual diamond berbagai game online salah satunya Free Fire, dimana banyak penjualan yang dilakukan secara online dan offline, pemilik toko tersebut bernama Fery Mayfian berlokasi Turus Gampengrejo, sudah berjualan 2 thn yang masih berprofesi mahasiswa ini, berjualan diamond mendapatkan penghasilan $\pm 1,5$ Juta dalam sebulan. Konsumen Zxero Store berusia 8-27 tahun, bahkan ada anak yang di antarkan oleh orang tua untuk top up diamond, 80% muslim dan 20% tidak diketahui.⁷ Berikut adalah harga Diamond yang diterapkan oleh Zxero Store :

Gambar 1.2 Harga Free Fire yang diterapkan Zxero Store



Diamond Amount	Price (IDR)	Diamond Amount	Price (IDR)
20	IDR 4.000	355	IDR 50.000
50	IDR 8.000	500	IDR 70.000
70	IDR 10.000	720	IDR 97.000
100	IDR 15.000	860	IDR 115.000
140	IDR 20.000	1075	IDR 145.000
210	IDR 30.000	2000	IDR 260.000
MM	IDR 30.000	MB	IDR 145.000

Payment methods: gopay, DANA, OVO, Link Aja, Liris, Alfamart, Shopee

Contact: 081232032585, Zxero_Topup

Sumber : Zxero Store

Berdasarkan gambar 1.2 menjelaskan bahwa, Harga Diamond Free Fire memiliki nilai yang cukup besar sesuai jumlah diamond, semakin banyak jumlah diamond maka semakin banyak uang yang dikeluarkan. Pembayaran dapat dilakukan secara online dan offline.

Pengaruh perilaku konsumen dalam pembelian diamond free fire terhadap kehidupan masyarakat khususnya anak muda kerap menimbulkan pengaruh yang konsumtif terhadap game itu sendiri. Dapat dikatakan bahwa pembeli tidak hanya

⁷ Hasil Wawancara pemilik Zxero Store Fery Mayfian, tanggal 28 Maret 2022.

melakukan pembelian diamond sesekali namun berulang kali cenderung menjadi ketagihan akan halnya pembelian diamond.⁸ Jika tidak membeli terasa tidak lengkap bahkan bisa menjadi kebutuhan primer, sehingga membuat menghalalkan berbagai cara agar dapat melakukan pembelian diamond ini. Pandangan akun sultan membuat pelaku merasa percaya diri memainkannya dan memamerkannya, developer pun membuat pengembangan dan event event, karena apabila penawaran yang diberikan begitu menarik maka pembeli tidak sungkan untuk melakukan pembelian diamond berulang kali dan hal ini sangat penting untuk di perhatikan karena dikhawatirkan keadaan yang terlalu konsumtif akan menimbulkan pemborosan. Bahkan anak yang dibawah umur melakukan pembelian diamond yang harganya tidak sedikit tanpa sepengetahuan orang tuanya sehingga orang tua tidak tau tagihan apa yang dilakukan anaknya. Perilaku menjadi lalai, malas belajar, lupa ibadah, lupa waktu, pergaulan tidak terkontrol, agresif, suka berbicara kasar, mengganggu kesehatan fisik dan psikologis, sehingga membuat orangtua cemas. Hal hal seperti itu sangatlah menyimpang dari perilaku konsumsi islam yang diajarkan, dimana tidak mempertimbangkan fungsi atau kegunaan dari suatu barang yang dibeli lagi dan lagi, tetapi mereka lebih mempertimbangkan gengsi yang melekat pada hal tersebut.

Berangkat dari latar belakang di atas, ada yang menarik untuk diteliti yaitu jika dikorelasikan dengan perilaku konsumsi islam, keputusan pembelian diamond game online yang menimbulkan keborosan dan lalai apakah sudah sesuai atau tidak sesuai dengan perilaku konsumsi islam. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian untuk meneliti permasalahan ini dengan judul “Perilaku Konsumen Muslim Dalam Pembelian Diamond Game Online Free Fire Perspektif konsumsi Islam (Studi Kasus Zxero Store Desa Turus Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri)”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti mengambil rumusan masalah guna menjawab permasalahan yang ada. Adapun Rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perilaku konsumen Muslim Dalam Pembelian Diamond Game Online Free Fire di Zxero Store?
2. Bagaimana Perilaku Konsumen Muslim dalam Pembelian Diamond Game Online Free Fire dari Perspektif Konsumsi Islam di Zxero Store?

⁸ Hasil Wawancara terhadap konsumen free fire Zxero Store Mas Taufik, tanggal 28 Maret 2022.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perilaku konsumen Muslim Dalam Pembelian Diamond Game Online Free Fire di Zxero Store.
2. Untuk mengetahui Perilaku Konsumen Muslim dalam Pembelian Diamond Game Online Free Fire dari Perspektif Konsumsi Islam di Zxero Store.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis ataupun secara praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terutama mengenai perilaku konsumen muslim dalam pembelian game online free fire untuk meningkatkan pengetahuan pembelian diamond dalam perspektif konsumsi islam.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini sebagai dasar dalam pengembangan dalam meningkatkan ilmu akademik.

b. Bagi konsumen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan atau tinjauan bagi konsumen dalam pembelian diamond game online.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sebagai acuan di penelitian dengan topik yang sama..

E. Penelitian Terdahulu

1. Aulia Dzikriyati Kurnia, dalam skripsinya yang berjudul: “*Teori Konsumsi dalam Ekonomi Mikro (analisis kritis dalam perspektif Ekonomi Islam)*,” 2010 menjelaskan perilaku konsumen muslim mendahulukan kebutuhan bukan untuk mengejar duniawi. Karena mengkonsumsi barang dan jasa ada batasan batasan dari Allah swt, yaitu halal haram barang tersebut, dan adanya

tolong menolong antar manusia seperti bersedekah, zakat, dan infaq. Dari pernyataan di atas disimpulkan perilaku konsumsi islam jauh dari kata boros dan memilih menyalurkan hartanya untuk yang bermanfaat seperti zakat dan sedekah.⁹ Perbedaan, Skripsi ini lebih membahas konsumsi ke ekonomi mikro islam sedangkan skripsi saya prinsip konsumsi islam. Persamaan, menantang perilaku konsumen sama sama melakukan tindakan yang boros, dan lebih memilih sedekah.

2. Iwan setiadi, dalam skripsinya yang berjudul: "*Perilaku Konsumen Islam Dalam Pembelian Tas Mahasiswi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Bengkulu (Studi Pada Mahasiswi Ekonomi Islam Semester V Tahun Ajaran 2016/2017)*", 2017 menjelaskan Konsumsi produk tas yang dilakukan oleh mahasiswi Ekonomi Islam membelanjakan harta tanpa memikirkan kebutuhan terdahulu melainkan keinginan dan tidak dapat mengontrol diri saat melihat barang (tas) yang sedang trend. Setelah membeli terdapat rasa puas karena telah memiliki barang yang diinginkan, percaya diri meningkat dan merasa tinggi derajat bahkan menimbulkan sifat sombong. Yang akhirnya mempunyai banyak koleksi tas yang dapat digunakan berseling setiap hari. Hal inilah yang dinamakan pemborosan menghabiskan uang untuk membeli barang yang bukan karena kegunaannya.¹⁰ Perbedaan, Konsumen skripsi ini sudah berumur dewasa sedangkan skripsi saya mencangkup anak anak sampai dewasa. Persamaan, Sama sama meneliti perilaku konsumtif.
3. Rina Hadayati, dalam skripsinya yang berjudul: "*Perilaku Konsumsi Masyarakat Dalam Pembelian Sepeda Motor Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus di Desa Kori Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo)*," 2018, menjelaskan perilaku konsumsi masyarakat dalam pembelian sepeda montor, masyarakat desa belum menerapkan prinsip dan etika konsumsi perspektif konsumsi islam. Prinsip kesederhanaan, keseimbangan konsumsi belum diterapkan dalam desan ini. Karena sebagian informan masih memiliki sifat boros dalam konsumsi pembelian sepeda montor. Sifat gengsi dan keinginan mengoleksi kendaraan sepeda montor begitu

⁹ Aulia Dzkriyati Kurnia, "*Teori Konsumsi dalam Ekonomi Mikro (analisis kritis dalam perspektif Ekonomi Islam)*", IAIN PARE.

¹⁰ Iwan Setiadi, "*Perilaku Konsumen Islam Dalam Pembelian Tas Mahasiswi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Bengkulu (Studi Pada Mahasiswi Ekonomi Islam Semester V Tahun Ajaran 2016/2017)*", IAIN Bengkulu.

tinggi.¹¹ Perbedaan, Konsumen skripsi ini sudah berumur dewasa sedangkan skripsi saya mencakup anak-anak sampai dewasa. Persamaan, Sama-sama meneliti perilaku konsumtif.

4. Irmawati, "*Perilaku Konsumsi Petani Tembakau Ditinjau dari Perilaku Konsumsi Islam (Studi Kasus Pada Dusun Kedungwaru Desa Candisari Kecamatan Sambeng Kabupaten Lamongan)*," 2021, Perilaku konsumen petani tembakau di Dusun Kedungwaru Desa Candisari Kecamatan Sambeng Kabupaten belum begitu menerapkan prinsip konsumsi Islam. Karena belum menerapkan prinsip-prinsip dari konsumsi dalam Islam, seperti prinsip kemurahan hati, kesederhanaan dan moralitas. Lebih fokus terhadap gaya orang lain untuk memenuhi rasa gengsi dan tidak ingin ketinggalan trend terbaru dan terdapat juga konsumen yang bergaya hidup sederhana dengan mengutamakan prinsip kesederhanaan, yaitu dengan menyisihkan dan mementingkan hasil panennya untuk ditabung saja.¹² Perbedaan, Konsumen skripsi ini berprofesi petani sedangkan skripsi saya mencakup semua profesi. Persamaan, Sama-sama meneliti konsumen yang tinggi gengsi.
5. Novita Epriliana, *Motivasi Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Kaos Khas Kediri Perspektif Konsumsi Islam (Studi Kasus di Kaos Gapplek Kediri)*, 2022, Motivasi-Motivasi konsumen dalam keputusan pembelian di Kaos Gapplek Kediri didasari kebutuhan rasa aman, fisiologis, kebutuhan sosial, kebutuhan ego, dan aktualisasi diri. Konsumen mempunyai rasa cinta yang besar pada produk keaslian Kediri sehingga membuat menarik perhatian mereka untuk melakukan pembelian berulang kali. Namun jika dilihat dalam konsumsi Islam perlunya menerapkan dalam keputusan pembelian menurut konsumsi Islam yang di dasari 5 prinsip, yaitu prinsip kehalalan, tauhid (kesatuan), kesederhanaan, keadilan dan kebersihan.¹³ Perbedaan, Konsumen skripsi ini sudah berumur dewasa sedangkan skripsi saya mencakup anak-anak sampai dewasa. Persamaan, Sama-sama meneliti perilaku yang meninggikan ego.

¹¹ Rina Hadyari, "*Perilaku Konsumsi Masyarakat Dalam Pembelian Sepeda Motor Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus di Desa Kori Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo)*," IAIN Ponorogo.

¹² Irmawati, "*Perilaku Konsumsi Petani Tembakau Ditinjau dari Perilaku Konsumsi Islam (Studi Kasus Pada Dusun Kedungwaru Desa Candisari Kecamatan Sambeng Kabupaten Lamongan)*," IAIN Kediri.

¹³ Novita Epriliana, "*Motivasi Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Kaos Khas Kediri Perspektif Konsumsi Islam (Studi Kasus di Kaos Gapplek Kediri)*," IAIN Kediri.

6. Miftakul Rohmah, *Analisis Perilaku Konsumen Dalam Pembelian Barang Bekas Secara Online Di Tinjau Dari Prinsip Konsumsi Islam (Studi Kasus Mahasiswa Iain Kediri Program Studi Ekonomi Syariah Angkatan Tahun 2014)*, 2020, Perilaku konsumen dalam hal ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Program Studi Ekonomi Syariah IAIN Kediri dalam melakukan pembelian barang bekas secara *online* termasuk ke dalam jenis konsumen yang irrasional, mahasiswa melakukan pembelian barang bekas melalui via online dengan persepsi kemudahan yang di terapkan oleh online shop, namun banyak orang juga pernah mempunyai pengalaman buruk terhadap pembelian barang bekas secara via online ini. Perilaku mahasiswa dalam melakukan pembelian online termasuk irrasional atau konsumtif tidak sesuai dengan prinsip kuantitas dan prinsip konsumsi Islam yang sudah diterangkan pada Al Qur'an surat Al-an'am ayat 162 tentang tujuan utama konsumsi sera Al Qur'an surat Al-Isra' ayat 26-27 tentang larangan Israf (boros dan berlebihan), namun terdapat juga perilaku mahasiswa yang masih rasional dan masih sesuai dengan prinsip konsumsi Islam seperti prinsip moralitas dan prioritas.¹⁴ Perbedaan, Konsumen skripsi ini sudah berumur dewasa sedangkan skripsi saya mencangkup anak anak sampai dewasa. Persamaan, Sama sama meneliti perilaku konsumtif.

7. Agnes Halida Waninghiyun, *Peran promo diskon online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa ditinjau dari prinsip konsumsi islam (studi Kasus Maasiswa Ekonomi Syariah IAIN Kediri Angkatan 2015)*, 2019, Usaha mahasiswa/i agar mendapatkan harga yang murah di saat promo diskon online berlangsung, menyebabkan perilaku yang irrasional atau konsumtif, hal tersebut tidak sesuai dengan QS Al An'am ayat 162 tentang tujuan individu yang melakukan konsumsi dengan tujuan beribadah kepada Allah dan QS Al-Isra' ayat 26-27 tentang larangan keborosan atau berlebihan. Namun ada beberapa aspek para mahasiswa/I yang masih menerapkan prinsip konsumsi Islam seperti Prinsip Prioritas dan Prinsip Kuantitas.¹⁵ Perbedaan, Konsumen skripsi ini sudah berumur dewasa sedangkan skripsi saya

¹⁴ Miftakul Rohmah, "Analisis Perilaku Konsumen Dalam Pembelian Barang Bekas Secara Online Di Tinjau dari Prinsip Konsumsi Islam (Studi Kasus mahasiswa IAIN Kediri Program Studi Ekonomi Syariah Angkatan Tahun 2014)", IAIN Kediri.

¹⁵ Agnes Halida Waningyun, "Peran Promo Diskon Online Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di tinjau dari Konsumsi Islam (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah IAIN Kediri Angkatan 2015)", IAIN Kediri.

mencangkup anak anak sampai dewasa. Persamaan, Sama sama meneliti perilaku konsumtif.

8. Alifi Alfi Syarifatul M, *Analisis Perilaku Konsumtif Mahasiwi Ekonomi Syariah 2014 IAIN Kediri dalam Pembelian Produk Pakaian Serba 35 Kota Kediri Perspektif Etika Konsumsi Islam*, 2018, Mahasiswi dalam menghasilkan pendapatan mempengaruhi mereka dalam pembelian produk pakaian serba 35 dalam jumlah banyak. Para mahasiswi ini ada yang sadar dan ada juga yang tidak sadar bahwa mereka yang membeli produk pakaian serba 35 menuju keborosan atau berlebih lebihan. Dalam pembelian produk pakaian serba 35 ini mereka terpengaruhi oleh kemudahan pakaian yang didapat dan banyaknya gerai produk pakaian serba 35 yang berada di Kota Kediri, dengan harga murah, kualitas bahan dan model yang menarik dan sulitnya ekonomi mahasiswi. Mahasiswi meski memahami konsep konsumsi dalam Islam, Mereka seringkali tidak menyadari bahwa tindakan yang melakukan pembelian produk 35 secara berulang menuju ke perilaku konsumtif.¹⁶ Perbedaan, Konsumen skripsi ini sudah berumur dewasa sedangkan skripsi saya mencangkup anak anak sampai dewasa. Persamaan, Sama sama meneliti perilaku konsumtif.
9. Suharyono, *Perilaku Konsumen dalam Perspektif Ekonomi Islam*, 2018, perilaku Konsumen dalam melakukan aktivitas konsumsi yang berlandaskan atas prinsip ekonomi secara islami sarat dengan nilai-nilai kerohanian yang secara tidak langsung mengarahkan konsumen agar tidak konsumtif dan tetap menjaga kemaslahatan bukan mengedepankan kesenangan dan kepuasan semata. lebih berorientasi kepada konsep kebutuhan (need) daripada keinginan (want).¹⁷ Perbedaan menggunakan nilai, sedangkan skripsi saya menggunakan prinsip. Persamaan, menjelaskan kebutuhan konsumen harus lebih ke need bukan ke want.
10. Ahmad Rifqi Fairuz Zabadi, *Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Kediri*, 2020, Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain Game Mobile Legend, yakni kejenuhan dan ajakan/pengaruh teman. Yakni dampak positif, diantaranya adalah sebagai

¹⁶ Alifi Alfi Syarifatul M, "Analisis Perilaku Konsumtif Mahasiswa Ekonomi Syariah 2014 IAIN Kediri dalam Pembelian Produk Pakaian Serba 35 Kota Kediri Perspektif Etika Konsumsi Islam", IAIN Kediri.

¹⁷ Suharyono, *Perilaku Konsumen dalam Perspektif Ekonomi Islam*, AL-INTAJ, Vol.4, No.2, September 2018, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Bengkulu, P-ISSN: 2476-8774/E-ISSN: 2621-668X.

sarana hiburan, media pendidikan, mengembangkan kemampuan visual spatial dan sarana usaha. Serta dampak negatif, yaitu membuat mahasiswa ketagihan, perkelahian, bermalas-malasan, mengerjakan tugas, sulit bersosialisasi dan mengalami gangguan fisik seperti mata iritasi dan nyeri pada tangan.¹⁸ Perbedaan dimana subjek penelitian hanya status mahasiswi, sedangkan penelitian saya dari semua status. Persamaan membahas dampak positif dan negatif game online.

¹⁸ Ahmad Rifqi Fairuz Zabadi, *Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Kediri*, IAIN Kediri.