

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam perkembangan dan pertumbuhan filsafat, dikenal adanya tahapan-tahapan dalam berpikir yang dilakukan oleh para filsuf. Mulai dari tahap mistis, cosmoentris, teosentris, antroposentris hingga pada puncaknya zaman logosentris. Seiring dengan perkembangan waktu, maka pemikiran yang bersifat teosentris, yang berkembang di abad pertengahan yang lebih terperangkap kepada pemikiran intuitif sebagai sebuah implikasi dari peran gereja yang sangat dominan. Maka dengan masuknya zaman Antroposentris yang ditandai dengan babakan baru lahirnya otoritas berpikir bagi manusia yang ditandai dengan periode dan atau sebutan renaissance dan kemudian disusul dengan masa aufklaerung, dan bergerak ke logosentris, secara perlahan-lahan orang sudah mulai keluar dari dominasi gereja tersebut. Berkembangnya pemikiran di zaman modern yang ditandai dengan lahirnya zaman renaissance dan aufklaerung seperti penulis urakan diatas, tentu saja tidak terlepas dari cikal bakal pemikiran Rene Desrates (1596-1650), seorang filsuf dan ahli matematika yang dikenal sebagai Bapak Filsafat Modern, Descartes merintis upaya system filsafat berlandaskan pada manusia yang berpikir, dan dalam berpikir itu manusia memiliki sebuah kesadaran (rasio). Melalui pemikirannya, manusia mengeluarkan berbagai gagasan tentang sesuatu yang bersifat ilmiah.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ulasan penulis dari hasil wawancara dengan Bapak A. Rifai Abun, dosen Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang, tanggal 22 April 2020

Secara harfiah kata 'Renaissance' berarti kelahiran kembali. Sementara jika dilihat dari aspek historis Renaissance adalah sebuah gerakan yang meliputi suatu zaman dimana orang merasa dirinya telah dilahirkan kembali dalam suatu keadaban. Di dalam kelahiran kembali itu orang kembali kepada sumber yang murni bagi pengetahuan dan keindahan. Gerakan ini ditandai dengan usaha untuk menghidupkan kembali kebudayaan Yunani-Romawi. Awal gerakan pembaharuan ini sebenarnya telah dilakukan oleh orang-orang Italia yang dikenal dengan gerakan humanisme yang sebenarnya telah dilakukan sejak abad pertengahan. Tidak bisa dipungkiri di abad pertengahan sesungguhnya orang-orang telah mempelajari karya besar dari pemikir dan penulis Yunani dan Latin, namun apa yang telah dilakukan orang-orang pada abad pertengahan itu berbeda dengan apa yang dilakukan para humanis pada zaman Renaissance yang tidak mendasarkan lagi pada otoritas teologi.<sup>2</sup>

Kaum humanis zaman Renaissance bermaksud untuk meningkatkan perkembangan yang harmonis dari sifat-sifat dan kecakapan-kecakapan alamiah manusia dengan mengusahakan kepustakaan yang lebih baik dan dengan mengikuti jejak kebudayaan klasik. Maka pada zaman Renaissance ini muncullah kebangkitan untuk mempelajari sastra klasik dan penyambutan yang bersemangat atas realitas hidup.<sup>3</sup>

Sejarah zaman ini, dengan didukung oleh sebuah semangat untuk menciptakan manusia baru dalam paradigma berpikir yang bebas, dan tidak terikat sepenuhnya oleh otoritas gereja yang selama ini menghantui pemikiran

---

<sup>2</sup> Kaelan, *Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*, Yogyakarta, Paradigma, 2017, him 46-47

<sup>3</sup> Kaelan, *Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*, him. 47

mereka. Maka, pemikiran-pemikiran kefilosofan Yunani dan Romawi kuno yang tumbuh dan berkembang kembali ditampilkan, dengan mengalami koreksi, hingga akhirnya pemikiran filsafat lebih Filsafat bercorak “Anthropocentris” dalam arti manusia menjadi subjek dan objek utama dalam pembahasan kefilosofan, kemudian secara berangsur-angsur agama mulai di tingalkan oleh filsafat dan masing-masing kembali kepada otoritasnya sendiri-sendiri yaitu pemikiran kefilosofan yang bertumpu kepada akal pikir atau rasio sedangkan agama kembali kepada wahyu atau intuitif. Dengan lahirnya manusia baru dalam berpikir maka tidak beberapa lama munculnya semboyan Bacon yang terkenal yaitu “Ilmu pengetahuan adalah kekuasaan”. Adapun tokoh-tokoh pembuka jalan zaman ini antara lain N. Copernicus (1473-1543 M), B. Kepler (1571-1630 M), Issac Newton (1643-1727 M) dan lain-lainnya.<sup>4</sup>

Sebagai kelanjutan dari periode Renainssance terlebih lagi perkembangan filsafat pada abad modern ini ditandai dengan hadirnya masa “*Aufklarung*” pada abad ke XVIII M mendorong manusia ke arah kepercayaan yang semakin kuat akan kemampuan sendiri. Immanuel Kant sebagai tokoh *Aufklarung* tampil dengan filsafat “Kritisinya”. Buah pikirannya sebagaimana telah diutarakan di dalam bukunya “*Kritik der reinen Vernunft*” memandang filsafat sebagai kritik terhadap Ilmu pengetahuan. Akibat *Aufklarung* itu, di Perancis kemudian timbul “Revolusi Perancis”, di Inggris timbul semacam

---

<sup>4</sup> Slamet Sustrisno, *Tugas Filsafat Dalam Perkembangan Budaya*, Yogyakarta, Liberty Yogyakarta, 1986, him 102-103

“Deisme” sedangkan di Jerman filsafat berkembang dengan tenang dan sampai kepada puncak Idealisme di zaman GWF Hegel (1770-1831 M).<sup>5</sup>

Deisme menonjol selama abad ke 17 dan 18 pada masa pencerahan, terutama di Inggris, Prancis dan Amerika. Kebanyakan di antara mereka yang dibesarkan sebagai Kristen yang mendapati bahwa diri mereka meragukan mukjizat, kebenaran dan keakuratan kitab suci, tetapi percaya pada Tuhan. Datangnya zaman antroposentris yang melahirkan dunia periode pemikiran filsafat yaitu Renaissance dan Aufklarung. Memberikan dampak terhadap kebebasan atau eksistensi kepada manusia tak terkecuali terutama dalam bidang sains dan teknologi.

Sejauh mana filsafat dapat memenuhi harapan-harapan manusia, itulah fungsinya. Sebagaimana disebutkan bahwa manusia telah memiliki kodrat berpikir, maka cara berfikir manusia pun mengalami perubahan dari suatu kurun waktu ke kurun berikutnya, seiring dengan perubahan-perubahan yang menyangkut dasar-dasar kehidupan manusia dan masyarakat. Manusia telah mengalami lompatan-lompatan dahsyat dalam bidang sains dan teknologi (Iptek).<sup>6</sup>

Fungsi filsafat dalam proses kehidupan manusia telah terdapat sebuah perubahan dan paradigma manusia dari zaman klasik hingga kontemporer, telah menjadikan filsafat sebagai sebuah disiplin keilmuan yang menjadikan manusia punya otoritas untuk upaya ilmu pengetahuan yang terus berkembang terutama dalam bidang sains dan teknologi yang telah berimplikasi ke dalam kehidupan manusia baik positif maupun negatif.

---

<sup>5</sup> Slamet Sustrisno, *Tugas Filsafat Dalam Perkembangan Budaya*, him 103

<sup>6</sup> Ali Maksum, *Pengantar Filsafat Dari Klasik Hingga Postmodernisme*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2016, him 19

Berkat ilmu pengetahuanlah manusia dapat meraih kemajuan yang sangat menakjubkan hampir dalam segala bidang kehidupan. Teknologi canggih yang semakin mencengangkan dan fantastis adalah salah satu produk dari ilmu pengetahuan hingga abad-abad terakhir ini. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat spektakuler dan bahkan menakjubkan, maka manusia mulai percaya bahwa ilmu pengetahuan benar-benar menjadi rujukan hampir dalam segala-galanya. Mereka berupaya menyakinkan semua orang bahwa ilmu pengetahuan dapat menyelesaikan segala persoalan.<sup>7</sup>

Dari berbagai lacakan literatur, menunjukkan bahwa hasil-hasil yang dapat dan atau diraih dari perkembangan ilmu pengetahuan bersifat sementara. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan seiring dengan perkembangan waktu dan zaman, dengan cara melakukan pengkajian ulang melalui sebuah penelitian yang sesuai dengan kekhususannya.

Menghadapi kenyataan tersebut, filsafat bertugas untuk meluruskan kembali tujuan sains dan teknologi yang tercerabut dari akar metafisiknya. Maka dari itu, filsafat akan memaknai kembali landasan sains dan teknologi baik pada tataran epistemologi, ontologi, maupun aksiologinya. Jika hal ini tidak dilakukan, bisa dipastikan manusia akan kehilangan tujuan, arah, makna, dan kemerdekaannya. Oleh karena itu, filsafat harus merumuskan kembali muatan moral dan nilai bagi landasan sains modern.<sup>8</sup>

Tugas filsafat bukanlah sekedar mencerminkan masa dimana kita hidup, melainkan membimbingnya maju. Fungsi filsafat adalah kreatif menetapkan nilai,

---

<sup>7</sup>Ali Maksum, *Pengantar Filsafat Dari Klasik Hingga Postmodernisme*, him 24-25

<sup>8</sup>Ali Maksum, *Pengantar Filsafat Dari Klasik Hingga Postmodernisme*, him 20

menempatkan tujuan, menentukan arah, dan menuntun ke jalan baru. Filsafat hendaknya mengilhamkan keyakinan kepada kita untuk menopang dunia baru, mencetuskan manusia yang menjadikan penggolongan berdasar kebangsaan, ras, dan kepercayaan keagamaan kepada kemanusiaan yang dicita-citakan.<sup>9</sup>

Berbeda dengan penerapan filsafat dalam suatu kehidupan, dalam suatu institusi atau pendidikan tinggi filsafat, maka seorang akademisi bidang filsafat senantiasa belajar ilmu filsafat. Dalam pengertian ini filsafat dipandang sebagai suatu ilmu dan harus memiliki syarat-syarat ilmiah. Sebagaimana dipahami dalam perkembangan filsafat ilmu pengetahuan, bahwa filsafat pada awalnya sebagai induk dari seluruh ilmu pengetahuan.<sup>10</sup>

Daoed Joesoef menyatakan didepan rapat kerja para Rektor Universitas/Insititut Negeri seluruh Indonesia pada 28 Februari sampai dengan 2 Maret 1979 di Jakarta bahwa Pendidikan Tinggi selaku peneliti, pemelihara dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga berfungsi sebagai Instrumen Nasional yang harus menghasilkan karya ilmiah dan tenaga ahli pada berbagai bidang keahlian untuk mengisi teknostuktur dimasyarakat.<sup>11</sup>

Slamet Sutrisno berpendapat Pendidikan Tinggi adalah lembaga pendidikan formal tertinggi berupa Universitas, Institut dan Akademi. Adapun fungsi dan kedudukan pendidikan Tinggi di Indonesia sebagai pusat

---

<sup>9</sup> Ali Maksum, *Pengantar Filsafat Dari Klasik Hingga Postmodernisme*, him 20

<sup>10</sup> Kaelan, *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*, Yogyakarta, Paradigma, 2005, him 25

<sup>11</sup> Slamet Sutrisno, *Tugas Filsafat Dalam Perkembangan Budaya*, him 115-116

pemeliharaan, penelitian, dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sesuai dengan kebutuhan pembangunan masa sekarang dan masa datang.<sup>12</sup>

Hal itu tidak lain oleh karena fungsi dan kedudukan pendidikan tinggi ditinjau dari konteksnya dengan pembangunan bangsa. “Adapun semua itu dilakukan di dalam kerangka Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan dan Pengajaran, Penelitian dan Pengabdian masyarakat”.<sup>13</sup>

Perguruan Tinggi sendiri harus mampu memberi karya yang dapat menjangkau dan memberi pengarahannya yang dinamis bagi proses keberlangsungan di dunia IPTEK. Perkembangan Iptek terutama di bidang teknologi yang melahirkan sebuah hiburan bagi semua kalangan baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Terutama di kalangan mahasiswa yakni Game Online.

“Mahasiswa adalah sebutan seseorang yang sedang menempuh atau menjalani pendidikan tinggi seperti sekolah tinggi, akademi, dan yang paling umum adalah universitas”.<sup>14</sup> Pengetahuan baru, pola pikir dan mengambil sikap dalam berbagai kondisi adalah hal baru yang sedang dipelajari oleh mahasiswa. Dengan slogan khasnya “agen perubahan”, mahasiswa dibebankan oleh harapan masyarakat untuk dapat mengubah kondisi agar lebih baik. Selain slogan itu, mahasiswa juga terikat oleh nilai sikap berupa visi perguruan tinggi di seluruh Indonesia. Yaitu Tri Dharma Perguruan tinggi. “Isi dari Tri dharma Perguruan

---

<sup>12</sup> Slamet Sustrisno, *Tugas Filsafat Dalam Perkembangan Budaya*, him 115

<sup>13</sup> Sri Yuliawati, Jurnal: *Kajian Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Sebagai Fenomena Pendidikan Tinggi Di Indonesia*, Tahun 29, Nomor 318, Maret 2012, him 28

<sup>14</sup> <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mahasiswa>. 16 November 2019

Tinggi adalah: *pertama*, pendidikan dan pengajaran, *kedua*, penelitian dan pengembangan dan *ketiga* adalah pengabdian kepada masyarakat”.<sup>15</sup>

Dewasa ini tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan keseharian manusia dalam melakukan kegiatannya. Teknologi kini merambah berbagai aspek, mulai dari pekerjaan, pendidikan, kebutuhan rumah tangga, transportasi, bahkan menginap dan liburan semuanya serba online. Teknologi seperti *smartphone*, *tablet*, dan *laptop* khususnya telah menjadi sebuah kebutuhan bagi setiap orang, tidak terkecuali bagi mahasiswa guna untuk kepentingan pembelajaran dan juga pada waktu tertentu dijadikan untuk hiburan seperti bermain game online.

Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer ataupun *smartphone* dengan spesifikasi yang memadai serta langsung terkoneksi dengan data internet.<sup>16</sup>

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat sejumlah dari kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang yang tidak bisa lepas dari *smartphon*enya. Dan dari berbagai gerak-gerik mahasiswa tersebut yang menarik perhatian peneliti adalah sedang bermain

---

<sup>15</sup> Sri Yuliawati, Jurnal: *Kajian Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Sebagai Fenomena Pendidikan Tinggi Di Indonesia*, Tahun 29, Nomor 318, Maret 2012

<sup>16</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online*, Magetan, CV. AE Media Grafika, 2019, him 5-7



game online. Fenomena bermain game online di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah tersebut di buktikan sejak adanya *Free Wifi* Gasnet yang ada di Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, serta adanya fasilitas gedung baru yakni Rafah Tower, Serta Kantin sebagai tempat nongkrong untuk bermain game online.

Fenomena inilah yang melatarbelakangi munculnya ide peneliti untuk melakukan kajian terhadap fenomena permainan game online di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang. Dan atas dasar gagasan tersebut, maka penelitian ini mencoba melihat fenomena tersebut sebagai objek kajian dalam konsep “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse.

“*One dimensional Man*” Marcuse berpendapat bahwa masyarakat modern adalah masyarakat yang *represif* tanpa ampun, meskipun sebagian besar dari masyarakat itu tampaknya menganggap sebagai komunitas yang paling bebas dan liberal. Dalam pandangannya, Marcuse menganggap masyarakat modern tampak semata-mata sebagai seperangkat alat yang terkandung dalam ilmu, kemajuan teknologi atau hal yang lain yang terlahir dari masa pencerahan atas nalar, pengetahuan, dan kemajuan peradaban. Bisa diartikan dalam pandangan Marcuse ini ilmu pengetahuan berperan dalam perubahan masyarakat modern.<sup>17</sup>

Bagi Marcuse apa yang telah menjadi sumber masalah baru dengan terciptanya kemajuan peradaban dari segi teknologi dan lain sebagainya dalam masyarakat modern. Bagi Marcuse apa yang telah mereka terima dan

---

<sup>17</sup> Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018, him 71

konfirmasi dari *status quo* (kemajuan teknologi) secara perlahan-lahan mengerucut pada suatu paksaan bagi masyarakat modern, tidak lain merupakan bentuk suatu totalitarianisme. Totalitarianisme secara tidak langsung telah menyulitkan individu untuk mengambil jarak secara kritis, yang pada akhirnya mereka terjebak didalam branding manusia satu dimensi.<sup>18</sup>

Marcuse menggambarkan masyarakat modern dengan bentuk manusia yang berdimensi satu. Dalam hal ini bentuk pengontrolan baru mulai bermunculan, baik dengan menggunakan cara lembut, nyaman, bebas, dan rasional, sehingga mengakibatkan fase keterbuaian yang tidak bisa terelakan bagi masyarakat modern. Masyarakat modern tidak menyadari bahwa ini semua hanyalah pengangunan secara tidak langsung terhadap kebutuhan artifisial (buatan). Semua ini tidak lain merupakan tujuan yang terkandung dalam peradaban industri maju, yakni tujuan dari rasionalitas teknologi untuk memanipulasi berbagai bidang demi keuntungannya sendiri.<sup>19</sup>

Dari latar belakang masalah di atas penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul **“Fenomena Permainan Game Online Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang Ditinjau Dari Perspektif *One Dimensional Man* Herbert Marcuse.”**

---

<sup>18</sup> Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, him 72

<sup>19</sup> Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, him 73

## **B. Batasan Masalah**

Untuk tidak memperluas dan menyimpang dari tujuan pokok penelitian ini, maka penulis memberikan batasan masalah yang hendak di fokuskan hanya dalam implikasi permainan game online di kalangan Mahasiswa. Penelitian ini juga dibatasi lokasi yang akan diteliti, yaitu Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam yang ada di UIN Raden Fatah Palembang.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditarik suatu permasalahan yang meliputi:

1. Faktor apa yang melatarbelakangi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang untuk bermain game online?
2. Bagaimana Fenomena permainan game online di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang Dalam Tinjauan “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang permainan game online, mendeskripsikan realitas penggunaan permainan game online di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang, serta mengetahui fenomena permainan game online di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang dari perspektif *One Dimensional Man* Herbert Marcuse.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat membawa kegunaan dan manfaat bagi pihak terkait, antara lain:

1. Dari segi akademis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu-ilmu filsafat, khususnya Ilmu Filsafat Barat.
  - b. Dapat dipakai sebagai acuan bagi penelitian-penelitian sejenis untuk tahap selanjutnya.
2. Dari segi Praktis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam memahami fenomena-fenomena perkembangan teknologi yang ada, salah satunya kegemaran Mahasiswa akan game online.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang media massa atau sebuah permainan game online itu bisa menimbulkan dampak bagi yang memainkannya.

### **F. Kajian Kepustakaan**

Setelah penulis melakukan telaah pustaka, banyak sekali penelitian yang membahas tentang yang berkaitan dengan game online dan one dimensional Herbert Marcuse, tetapi ternyata belum ada peneliti secara khusus yang membahas judul skripsi tentang Implikasi Permainan Game Online di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang Di Tinjau Dari Perspektif One Dimensional Man Herbert Marcuse. Namun penulis hanya mengambil beberapa saja diantaranya:

1. Jurnal oleh Agus Darmaji, yang berjudul *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*.<sup>20</sup>
2. Jurnal oleh Mulyatno, yang berjudul *Demokrasi sosial menurut Herbert Marcuse*.<sup>21</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ghulam Falach, yang berjudul *Konsumerisme manusia satu dimensi*. Dalam penelitian Ghulam Falach berisi tentang budaya konsumerisme ialah sebuah paham yang dijadikan sebagai gaya hidup yang menganggap barang mewah sebagai ukuran kebahagiaan, kesenangan, dan pemuasan diri sendiri. Budaya konsumerisme ini bisa dikatakan sebagai gaya hidup yang tidak hemat. Hal terpenting dalam memenuhi kebutuhan hidup tentulah mengacu pada kebutuhan yang hakiki dan bukan kebutuhan fana. Bagi Marcuse banyak dari beberapa bahkan semua lapisan masyarakat pada zaman modern belum bisa memprioritaskan antara barang yang harus dipenuhi sesuai kebutuhan dengan prioritas barang yang dipenuhi untuk menuruti keinginan nafsu belaka.<sup>22</sup> Untuk penelitian yang akan ditulis, peneliti melihat dari sisi dampak serta kehidupan hedonisme dalam menyukai game online sehingga menimbulkan perubahan perilaku serta adanya sikap membutuhkan game online dalam keseharian mahasiswa tersebut.

---

<sup>20</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse Tentang Masyarakat Satu Dimensi*, Prodi Aqidah Filsafat Fakultas Ushuluddin UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Volume 1, Nomor 6, Juli 2013

<sup>21</sup> Mulyatno, Jurnal: *Demokrasi Sosial Menurut Herbert Marcuse*, Volume 02, Nomor 02, September 2013

<sup>22</sup> Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018

4. Dalam Penelitian ini penulis Rianto Pakpahan Memberi judul *Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Anak Di Kelurahan Helvetia Kota Medan*. Dalam penelitian ini, Peneliti Bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Game Online terhadap prestasi akademik anak di Kelurahan Helvetia Kota Medan. Berdasarkan analisis data diperoleh terdapatlah kesimpulan sebagai berikut: (1) Internet dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kualitas bangsa, khususnya pelajar SD. Dengan adanya internet ini maka akan memberikan pengaruh yang positif terhadap prestasi siswa. (2) Game online membuat kita dapat berinteraksi secara tidak langsung dengan orang lain. Akan tetapi efek dari kecanduan game online juga dapat berdampak burk tergantung pada diri masing-masing bagaimana cara menontrolnya. (3) Pengaruh game online terhadap anak memberikan efek kecanduan sehingga anak lupa terhadap tanggung jawab sebagai anak yaitu belajar dan membantu orangtua.<sup>23</sup> Dari penelitian ini, sudah terlihat berbeda dengan penelitian yang akan dibuat, yang mana penelitian di atas melihat pengaruh dari game online terhadap prestasi akademik anak-anak di kelurahan Helvetia Kota Medan. Sedangkan penelitian yang akan di tulis, melihat dampak dari seringnya Mahasiswa bermain game online.
5. Judul Penelitian Selanjutnya oleh Siti Khoiriyah, yang berjudul *Dampak game online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat*

---

<sup>23</sup> Rianto Pakpahan, Skripsi: *Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Anak Di Kelurahan Helvetia Kota Medan*, Universitas Sumatera Utara, 2018

*lima waktu di desa rangai kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan Provinsi Lampung.* Dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 8 remaja yang bermain mengatakan bahwa game online memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif diantaranya meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer dan mempererat silaturahmi. Sedangkan dampak negatif yaitu melalaikan ibadah sholat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku. Usaha yang dilakukan oleh da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat pada remaja adalah dengan ceramah pada khutbah sholat jum'at dan ceramah pada pengajian.<sup>24</sup> Penelitian ini hanya berfokus tentang dampak game online mengenai perubahan perilaku terhadap pelaksanaan ibadah sholat bagi remaja, sedangkan untuk penelitian yang akan di tulis dilihat bukan hanya perilaku sholat saja melainkan dari segala sisi setiap perubahan yang ada dari setiap mahasiswa pengiat game online.

### **G. Metode Penelitian**

Metode ialah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah-langkah sistematis. Sedangkan metodologi ialah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan suatu metode. Jadi, metodologi penelitian ialah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan yang terdapat dalam penelitian. Ditinjau dari sudut filsafat, metodologi penelitian merupakan epistemologi penelitian. Yaitu yang menyangkut bagaimana

---

<sup>24</sup> Siti Khoiriyah, Skripsi: *Dampak Gamee Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*, UIN Raden Intan Lampung, 2019

kita mengadakan penelitian.<sup>25</sup> Oleh karena itu metode penelitian dalam karya ilmiah ini meliputi:

### 1. Pendekatan Penelitian

Dilihat dari tempat pelaksanaannya penelitian ini termasuk kedalam penelitian lapangan (*Field Research*). Penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi suatu sosial, individu, kelompok, lembaga dan masyarakat.<sup>26</sup> Dan juga dalam penelitian ini peneliti mencari informasi tentang implikasi permainan game online di kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam. Penelitian ini memandang objek sebagai sesuatu yang utuh, dinamis, hasil kontruksi pemikiran dan interpretasi terhadap gejala yang diamati, serta utuh (*holistik*) karena setiap aspek dari obyek itu mempunyai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Selanjutnya memaparkan data hasil penelitian dalam bentuk kata-kata bukan berdasarkan angka-angka statistik.

### 2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data diperoleh. Adapun sumber data yang dalam penelitian ini adalah dua macam yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

- a. "Data Primer adalah data yang diperoleh langsung pada objek sebagai sumber informasi yang dicari."<sup>27</sup> Data primer dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, yaitu melalui

---

<sup>25</sup> Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta, Bumi Aksara, 2011, him 41

<sup>26</sup> Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, him 4

<sup>27</sup> M. Sitorus, *Sosiologi*, Jakarta, Erlangga, 2000, him 81



wawancara dengan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam angkatan 2016-2017 yang masih terdaftar sebagai mahasiswa aktif serta mahasiswa yang bersedia untuk menjadi subjek penelitian. Maka penelitian ini hanya mengambil 10 orang untuk diwawancarai, yang terdiri dari 10 mahasiswa dari berbagai jurusan yang ada di Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.

- b. Data Sekunder adalah data yang diperoleh pihak lain, tidak langsung diperoleh peneliti dari subjek penelitiannya. Sumber data sekunder di peroleh dari berbagai literatur dan dokumen yang ada kaitannya dengan penelitian ini. Seperti buku-buku, majalah, jurnal, atau berita tentang game online dan hasil penelitian kerja yang relevan dengan tema penelitian.<sup>28</sup>

### 3. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang wajib dilakukan dalam penelitian, oleh karena itu dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teknik pengambilan data. Adapun data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui:

#### a. Observasi

“Observasi adalah suatu penyelidikan secara sistematis menggunakan kemampuan indrawi manusia.”<sup>29</sup> Maksud dan tujuan observasi keadaan lapangan adalah untuk mengenal segala unsur lingkungan sosial, fisik, dan keadaan alam seperti yang dikemukakan di atas. Jika peneliti telah mengenal maksud dan tujuan lainnya adalah untuk mempersiapkan diri baik mental maupun fisik, serta menyiapkan perlengkapan yang diperlukan. Pengenalan lapangan dimaksud pula

---

<sup>28</sup> Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, him 69

<sup>29</sup> Suwardi Endraswara, *Metode Penelitian Budaya*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2012, him 208

untuk meningkatkannya dengan kesesuaian dengan masalah sebagaimana dikembangkan dalam penelitian.<sup>30</sup>

b. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama. Dengan demikian, kekhasan wawancara mendalam adalah ketelibatannya dalam kehidupan informan.<sup>31</sup>

Metode ini dilakukan untuk mencari data dan informan yang diperlukan se jelas-jelasnya dari informan yang bersangkutan. Wawancara dihimpun langsung dari *key informan*, yaitu orang-orang penting yang memberikan informasi atau juru kunci yang terkait dengan penelitian ini. Adapun *key informan* yang dimaksud yakni mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang, yang berjumlah sebanyak 10 orang mahasiswa yang khususnya yang ada di Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam terdiri dari angkatan 2016-2017 yang maniac terhadap game online.

Di samping itu juga, “pengambilan sampel akan menggunakan *purposive sampling* yaitu apabila penentuan sampel didasarkan pada karakteristik atau ciri-ciri tertentu berdasarkan ciri atau sifat populasinya”.<sup>32</sup> *Purposive sampling* dimaksudkan yaitu mendapatkan deskripsi keseluruhan yang ada di lapangan dan

---

<sup>30</sup> Kaelan, *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*, him 178

<sup>31</sup> Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikasi Ekonomi Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta, Kencana, 2011, him 111

<sup>32</sup> Widodo, *Metodologi Penelitian Populer dan Praktis*, Depok, PT Raja Grafindo Persada, 2019, him 70

tidak dimaksudkan untuk mendapatkan generalisasi. Untuk itu penelitian ini memiliki kriteria pemilihan informan yang didasarkan pada tiga hal, yakni mahasiswa yang mengikuti perkembangan game online, mengetahui jenis game online, serta memainkan game online setidaknya dalam sehari 1-2 jam memainkan game online.

Dari penelitian tersebut ditetapkan sejumlah 10 mahasiswa dari angkatan tahun 2016-2017. Yang terdiri dari 2 mahasiswa yang berasal dari prodi Aqidah Filsafat Islam yakni Afif dan Yerfida Raka, 6 mahasiswa yang berasal dari prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir yakni Hidayat, Fathurrahman, Ihsan, Riski, Riski Ramadhan, Abdullah, serta 2 mahasiswa yang berasal dari prodi Studi Agama-agama yakni Fajri dan Huda. Peneliti juga menentukan pengambilan sampel dengan cara mencari mahasiswa yang dianggap paham tentang permainan game online, mahasiswa penggemar game online yang memiliki ciri-ciri khusus, mereka terbiasa berbicara tentang game online, atau melihat mereka sedang bermain game online dengan menggunakan smartphone ataupun laptop yang digunakan saat bermain game online yang berada disekitar kampus UIN Raden Fatah Palembang tepatnya di Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya momental dari seseorang. Data dokumentasi yang nanti akan digunakan adalah berupa hasil foto maupun *recorder* kegiatan baik

ketika wawancara terjadi maupun ketika observasi.<sup>33</sup> Dokumentasi yang digunakan untuk mendukung penelitian meliputi foto, hasil observasi dan rekaman wawancara.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses kategori urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar, yang membedakannya dengan penafsiran yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap analisis, menjelaskan pola uraian dan mencari hubungan di antara dimensi-dimensi uraian.<sup>34</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, maka dalam menganalisis data yang terkumpul peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu dilakukan ke dalam tulisan dan dibahasakan secara logis yang telah diteliti dapat dibaca sebagai hasil runtutan pemikiran atas investigasi filosofis yang melahirkan wacana baru atau memperbarui wacana filosofis yang telah bergulir sebelumnya.<sup>35</sup>

Dalam penelitian kualitatif, data utama diperoleh dari peneliti sendiri yang secara langsung mengumpulkan informasi yang didapat dari subjek peneliti yaitu mahasiswa pengiat game online UIN Raden Fatah Palembang, khususnya di Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam. Penelitian ini dilakukan secara intensif lewat observasi di lapangan dan wawancara langsung dengan informan, yang kemudian diolah secara kritis dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Data yang sudah dikumpulkan dari wawancara

---

<sup>33</sup> Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta, Pustaka Pelajar, Cetakan ke-14, 2010, him 143

<sup>34</sup> Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta, GP Press, 2009, him 136

<sup>35</sup> Anton Bakker dan Achmad Charris Zubair, *Metodologi Penelitian Filsafat*, Yogyakarta, Kanisius, 1990, him 47

dan observasi lalu dianalisa, kemudian mengadakan reduksi data secara keseluruhan dari data yang sudah ada untuk dikategorikan sesuai tipe masing-masing data. Selanjutnya data tersebut ditulis secara deskriptif analisis, yaitu penyajian dalam bentuk tulisan mengenai situasi atau kejadian dan pemikiran yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang benar dan konkret.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Penelitian skripsi ini akan terdiri dari lima bab dengan uraian sebagai berikut:

- a. Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisi, latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian kepustakaan, metode penelitian dan sistematika pembahasan.
- b. Bab kedua akan membahas tentang biografi Herbert Marcuse yang meliputi latar belakang kehidupan, karya-karyanya, corak pemikirannya serta membahas tentang game online yang berisi pengertian game online, sejarah perkembangan game online, tujuan, manfaat, kelemahan game online, dan jenis game online.
- c. Bab tiga merupakan gambaran umum lokasi penelitian yang berisi, sejarah UIN Raden Fatah Palembang, tujuan, visi, misi, sarana dan prasarana Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang serta jumlah mahasiswa aktif Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang tahun akademik 2019/2020.
- d. Bab empat berisi motif mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang bermain game online, implikasi

permainan game online, dan game Online di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam dalam tinjauan One Dimensional Man Herbert Marcuse.

- e. Bab lima diisi oleh kesimpulan dan saran.