

**BAB IV**

**FENOMENA PERMAINAN GAME ONLINE DI KALANGAN**

**MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM UIN**

**RADEN FATAH PALEMBANG DALAM *TINJAUAN ONE DIMENSIONAL***

***MAN HERBERT MARCUSE***

**A. Motif mahasiswa bermain game online**

Pada bagian ini akan dipaparkan data hasil penelitian tentang rumusan permasalahan yang kedua, yaitu faktor apa yang melatarbelakangi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang untuk bermain game online. Data diperoleh dengan teknik wawancara secara terbuka dalam suasana yang santai serta observasi secara detail terhadap para informan.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa game online di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah bagaimana motif pemahaman yang dibangun oleh para mahasiswa selaku informan sehingga mereka memainkan game tersebut. Dan maksud dari motif mahasiswa yang peneliti kehendaki adalah sebuah motif rasional yang dimiliki oleh para mahasiswa sehingga menyebabkan mereka kecanduan bermain game online. Berikut ini adalah beberapa motif para informan dalam bermain game online, yakni:

### 1. Sebagai hiburan dan mengisi waktu luang

Game merupakan satu di antara sekian banyak produk teknologi yang menggambarkan kekuatan ilmu pengetahuan. Game online memungkinkan pemainnya mendapat kebebasan untuk mengeksplorasi diri. Aktivitas bermain mereka didasari oleh latarbelakang yang berbeda satu sama lain. Setiap gamers pada pelajar memiliki alasan masing-masing kenapa memilih menyukai permainan game online. Hasil penelitian menunjukkan latarbelakang gamers mahasiswa dianggap menyenangkan dan menghibur. Sebagaimana yang di sampaikan oleh Ihsan: “Banyak alasan yang mendasari untuk hobi bermain game online salah satunya untuk hiburan kemudian untuk mengisi waktu kosong dari pada terbuang dari pada untuk hal-hal untuk yang tidak bermanfaat mungkin game ada manfaatnya untuk menghibur diri”.<sup>1</sup> Hal senada juga disampaikan oleh Hidayat: “Alasan utama tertarik pada game itu untuk mengisi waktu luang karena kalau kehidupan sebagai seorang mahasiswa ya bosan juga hal-hal yang menonton seperti mengerjakan tugas atau kuliah ya jadi butuh hiburan gitu”.<sup>2</sup>

Piliang menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk mereka yang sudah dari pagi berlutut dengan buku pelajaran.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan Ihsan Arif Nugraha, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 7 Februari 2020

<sup>2</sup> Wawancara dengan Hidayat, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>3</sup> Ardanareswari, *Jurnal: Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar, Universitas Sebelas Maret*, 2013, him, 4

Bermain game online menjadikan salah satu cara bagi generasi milenial baik itu anak-anak, remaja bahkan orang dewasa, tak terkecuali bagi seorang mahasiswa yang kegiatannya diisi dengan perkuliahan, tugas kuliah, ataupun kegiatan lain diluar perkuliahan. Game online sendiri bisa mengisi waktu luang atau sebagai hiburan dikala sedang memiliki waktu kosong ataupun menunggu jadwal perkuliahan dengan bisa memainkan game online sebagai sebuah hiburan tersendiri bagi yang memainkannya.

## 2. Rasa penasaran dan sudah lama bermain game

Hal lain yang mendasari mereka tertarik permainan game online karena sejak kecil mereka sudah mengenal jenis permainan serupa yaitu *playstation* (konsol permainan grafis yang dapat menampilkan gambar, suara, gerak yang keluar jika dihubungkan dengan televisi melalui kabel penghubung yang diproduksi oleh perusahaan asal Jepang yakni Sony). Hampir semua menyatakan bahwa sejak kecil mereka sudah mengenal *playstation* dengan menyewa *playstation* yang ada ditempat mereka tinggal. Orangtua dan teman mereka yang mengenalkan *playstation*. Artinya bahwa game digital semacam game online dan *playstation* bukanlah hal yang benar-benar baru mereka kenal selama ini.

Sebagaimana dikatakan oleh Huda: “Pertama kali main game itu karena penasaran saya waktu itu masih sd kelas 3 waktu itu saya main Point blank”.<sup>4</sup> Namun hal sama juga disampaikan oleh Hidayat: “Pertama kali saya bermain game mungkin teman ya sudah itu emang orang tua juga support pernah di belikan *playstation* mungkin dari sekitaran umur 7 tahun udah main game”.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Huda Ramadhan, *Mahasiswa Studi Agama-agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>5</sup> Wawancara dengan Hidayat, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

Namun sekarang untuk permainan game pada *playstation* tergolong relatif cukup mahal harganya sehingga game yang berjenis pada *smartphone* lebih banyak diminati karena cukup dengan membeli kouta serta mencari di *playstore* seseorang dapat mencari game yang ia inginkan tanpa mengeluarkan banyak uang untuk memainkannya.

Sebagai seorang yang telah penasaran terhadap sebuah game online, mayoritas dari mereka juga masih penasaran dengan kelanjutan atau tingkatan-tingkatan selanjutnya dari game online, mereka pun masih mencoba untuk memahami dan mendalami lebih dalam terhadap game yang dimainkan. sehingga hal itu membuat mereka untuk mencoba strategi-strategi yang beragam agar berhasil mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam sebuah permainan game.

Di samping keinginan untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi, seorang *gamers* haruslah mencari strategi sendiri, serta juga memiliki koneksi dengan *gamers* lain juga untuk menciptakan kesempatan berbagai informasi dan strategi diantara para *gamers* untuk memenangkan permainan untuk mencapai tingkatan tertinggi dalam sebuah permainan game online. Hal inilah yang membuat mereka lebih sering memainkannya, hingga tanpa disadari mereka telah berada pada taraf kecanduan.

### 3. Genre game online bervariasi

Dikeluarkannya berbagai jenis game online baru tiap tahun yang pastinya lebih canggih dan lebih seru dari tahun-tahun sebelumnya membuat para pemain terutama generasi milenial tak terkecuali mahasiswa pun banyak memainkan jenis game yang ada terutama dalam berbagai genre game online yang berkembang pada era kontemporer saat ini. Seperti penuturan salah satu informan yang tertarik untuk bermain game online:

“Tantangan main game online itu ya kayak umumnya kalau kita lagi seru-serunya kan jadi kayak ketagihan gitu main terus, kalau tingkatan ya tergantung genre gamenya”.<sup>6</sup>

Dengan pandangan diatas Rizki juga menjelaskan bahwa: “Kalau saya bermain game itu ada mobile legends, PUBG, clash of clans, sama game ps 2 dan game laptop”.<sup>7</sup> Hal senanda juga disampaikan oleh Hidayat: “Kalau main game offline dan online hampir semua udah di coba mulai dari *playstation*, nintendo. Kalau online itu mulai dari pc dan android sudah, mulai dari *PUBG*, *Mobile Legends*, *Point Blank*, *Ayodance Mobile* dan lain sebagainya mungkin sejenis itu”.<sup>8</sup>

Seperti hal yang disampaikan oleh informan di atas bahwa perkembangan dalam dunia game online sendiri sangat signifikan mulai dari adanya grafik yang meningkat dari sisi game tersebut serta banyaknya jenis game yang beredar saat ini yang hampir seluruh orang memainkannya mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa turut ikut memainkan game online yang menjadi daya tarik tersendiri. Game online sendiri banyak jenisnya mulai dari *sport game* yakni game berjenis olahraga, *first person shooter game* yakni game yang berjenis pertempuran atau peperangan, *adventure game* yakni game yang berjenis game petualangan, serta *racing game* yakni game yang berjenis balapan baik itu balapan motor, mobil dan truck.

#### 4. Adanya *free wifi* gasnet dan game online bisa dimainkan dimana saja

Sejak hadirnya *free wifi* gasnet yang ada di area Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam menjadi magnet tersendiri bagi mahasiswa yang bermain game online

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan Afif Wiranto, *Mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 7 Februari 2020

<sup>7</sup> Wawancara dengan Rizki Yusrian Ihsan, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>8</sup> Wawancara dengan Hidayat, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

serta bermain game online bisa dimana saja. Sebagaimana dikatakan oleh Fathurrahman: “Waktu paling lama main itu dirumah di Fakultas juga ada gasnet dan juga di kelas juga kalau ada listrik ataupun sinyal”.<sup>9</sup> Hal senada yang jelaskan oleh Fajri: “Kalau main game saya sendiri ya karna saya ada kouta jadi main di handphone saya sendiri sendiri nggak tergantung pada *wifi* karna yang pakek bukan saya saja, main game juga kadang dirumah di kampus karna ada *wifi* gasnetnya”.<sup>10</sup>

Dengan demikian ungkapan yang informan sampaikan bahwasannya mereka memainkan game online lewat smartphone ataupun laptop yang mereka gunakan dalam bermain game terdapat adanya *free wifi* yang ada di fakultas sehingga mereka betah berlama-lama memainkan game tersebut bersama teman-teman mahasiswa lain yang asyik bermain game sambil menunggu jadwal perkuliahan. Game online sendiri bisa dimainkan dimana saja tanpa ada ruang khusus untuk memainkannya sehingga memudahkan para pemainnya bermain dimana saja baik itu dirumah, kampus, cafe, dilakukan dengan sambil ngopi ataupun makan cemilan.

## **B. Implikasi Dari Permainan Game Online**

### 1. Dampak Positif

#### a. Melatih koordinasi tangan dan mata

Melatih koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial contohnya, dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain untuk melacak karakter, di mana ia menuju, kecepatan mereka, di mana senjata

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan Muhammad Fathurrahman, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>10</sup> Wawancara dengan Muhammad Fajri, *Mahasiswa Studi Agama-agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

yang ditunjukkan, jika tembakan musuh mengenai, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi mata-tangan dan kemampuan visual-spasial untuk memainkan game tersebut.<sup>11</sup>

Salah satu dampak positif game online yang bisa dirasakan yaitu menambah dan mengasah aktivitas otak. Tentu saja, pada setiap permainan dibutuhkan konsentrasi tinggi agar dapat fokus mencapai skor tertinggi. Selain itu, sambil menyelesaikan misi dibutuhkan strategi tepat sehingga memaksa otak seorang *gamers* untuk mencari inovasi agar dapat menang melawan musuh.

b. Penggunaan bahasa Inggris

Di dalam permainan game online banyak menggunakan bahasa asing seperti Inggris. Sehingga para mahasiswa juga bisa belajar bahasa asing tersebut sehingga game juga sebagai edukasi pembelajaran agar lebih bermanfaat bukan sebagai hiburan semata. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Rizki: “Kalau dampak positif itu melatih otak tengah dan mengasah kemampuan dalam berfikir kan di dalam game online itu kita bisa belajar bahasa Inggris secara otodidak”.<sup>12</sup> Hal senada juga disampaikan oleh Fathurrahman: “Kalau dampak positif nya ya salah satunya melatih motorik, melatih otak juga kan di dalam game juga ada bahasa inggrisnya dan kita juga bisa belajar bahasa inggris”.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online*, Magetan, AE Media Grafika, Cet I 2019, him 39-40

<sup>12</sup> Wawancara dengan Rizki Yusriyan Ihsan, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>13</sup> Wawancara dengan Muhammad Fathurrahman, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

Hal yang disampaikan oleh informan bahwasanya dampak positif yang dihasilkan pada game online bisa menambah kemampuan daripada penggunaan bahasa Inggris karena didalam game online sendiri mayoritas banyak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa yang digunakan dalam bermain game online sehingga bisa bisa bermanfaat bagi informan untuk melatih kemampuan penggunaan bahasa asing dalam keseharian mereka.

#### c. Menghasilkan uang

Di zaman yang serba cepat seperti sekarang ini, uang bisa di dapatkan dari banyak cara, yang halal tentunya. Cara mendapatkannya dengan cara bekerja pada umumnya, atau dengan memanfaatkan teknologi yang memang saat ini sedang berkembang dengan pesat. Pemanfaatan teknologi saat ini yang dapat menghasilkan uang misalnya dengan *e-commerce*, jualan online, hingga bermain game online. Game online bukan sekedar sebuah hiburan melainkan bisa menjadi pundi penghasilan bagi pemainnya. Untuk mendapatkan uang dari game online biasanya para gamers melakukan hal berikut ini:

##### 1. Mengikuti Turnamen

Dalam sebuah turnamen game online tentu saja ada hadiah yang menyertainya. Untuk itu mengikuti turnamen game merupakan salah satu cara menghasilkan uang. Namun tentu saja syaratnya harus menang dalam turnamen tersebut. Jika turnamen tersebut sudah kelas Internasional hadiah atau uang yang akan didapat untuk pemenang bisa puluhan juta sampai ratusan juta. Sebagaimana dikatakan oleh Hidayat: “Kalau dampak positif mungkin kalau dari sekarang kan sudah banyak game sudah di buat *sport* contohnya *e-sports* sudah banyak perkembangan turnamen



team nya mulai ada kan, mulai dari turnamen nasional, antar kampus dan internasional itu sudah ada dan juga menghasilkan uang”.<sup>14</sup> Senada dengan pandangan diatas bahwa si Abdullah menjelaskan “kalau kita emang menguasai game online ini bisa menghasilkan uang kalau main game bisa ikut turnamen, kalau sekarang banyak game sudah diperlombakan”.<sup>15</sup>

Perkembangan game online yang begitu pesat sehingga terciptanya turnamen dalam sebuah permainan game online tersendiri sebagaimana yang telah disampaikan oleh informan diatas bahwa game online juga bisa menghasilkan pundi-pundi rupiah kalau dengan tekun serta terus belajar dalam melakukannya sehingga bisa menghasilkan, bahkan adanya olahraga elektronik atau e-sports.

Perkembangan olahraga elektronik atau e-sports di Sumsel begitu pesat mengikuti tren. Potensi besar yang secara professional menjadi alasan utama kompetisi ini menggiurkan bagi generasi milenial. Meskipun masih terjadi perdebatan sebagai bagian dari olahraga, tapi faktanya e-sports sudah dipertandingkan di sea game Filipina tahun 2019 lalu, dan secara eksebisi di Pon 2020. Bahkan secara resmi, pengurus besar e-sports Indonesia (ESI) telah terbentuk dan siap bergabung dengan komite olahraga nasional Indonesia (KONI).<sup>16</sup>

Kabid e-sports and digital sport koni Sumsel, Irwansyah mengatakan bahwa cabang olahraga e-sports mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun ini, ditandai dengan pertumbuhan pemain professional dan non-profesional serta maraknya

---

<sup>14</sup> Wawancara dengan Hidayat, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>15</sup> Wawancara dengan Abdullah Mustafa, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>16</sup> <https://www.detiksumsel.com/profesi-menggiurkan-esport-bukan-sekedar-game-online/>  
24 April 2020

turnamen, liga maupun kompetisi e-sports. Sebagai sebuah industry, e-sports memiliki banyak potensi dan peluang yang menggiurkan, kata irwan kepada detik Sumsel. Ia pun menerangkan alasannya, berdasarkan data PB ESI ada 60 juta pemain e-sports, dan diprediksi menjadi 100 juta pemain sepanjang tahun 2020. Dengan potensi pendapatan nasional Rp 22 T, baru sebesar 1 persen dari pasar e-sports dunia, jadi memiliki potensi yang besar. Peluang ini juga termasuk di wilayah Sumsel. Menurut irwab, e-sports memiliki efek positif jika disalurkan ke arah yang benar. Kegiatan ini masuk dalam olahraga karena memiliki nilai sportivitas dan profesionalitas, e-sports membutuhkan konsentrasi, daya tahan, dan stamina. Hal itu yang menjadikan e-sports masuk dalam aspek keolahragaan, ulasnya.<sup>17</sup>

Dengan demikian bahwasannya game online juga bukan sebagai ajang untuk bermain saja melainkan juga bisa menghasilkan uang jika terus berlatih layaknya seperti olahraga sepakbola, game online juga membutuhkan konsentrasi, serta kondisi daya tahan tubuh dan strategi dalam memainkannya apalagi ketika mengikuti ajang turnamen seperti sea games atau turnamen antar kampus.

## 2. Menjual akun game

Tidak semua game dapat dijual, biasanya game yang sedang populer dan sudah mendapat level tinggi yang akan dilirik oleh pembeli game. Sangat penting untuk membuat akun game populer pada level yang tinggi. Tentu saja level tinggi dari game populer akan laku mahal jika di jual. Tidak sedikit para *gamers* rela mengeluarkan uang untuk membeli game yang telah mendapat level tinggi.

---

<sup>17</sup> <https://www.detiksumsel.com/profesi-menggiurkan-esport-bukan-sekedar-game-online/>  
24 April 2020

Jika seseorang telah bermain game sudah lama namun sudah bosan memainkannya namun level yang ia miliki sudah tinggi game tersebut bisa ia jual kepada gamers lain yang membutuhkan. Jadi, tidaklah sia-sia jika seseorang bermain game sudah lama namun sudah bosan akan game yang ia mainkan game tersebut dapat ia jual melalui situs jual beli game yang ada di grup facebook, instagram, tokopedia, maupun shoppe.

#### d. Melatih Kerjasama

“Ketika bermain dengan orang lain banyak permainan yang dimainkan online dan melibatkan kerjasama dengan pemain online lainnya untuk menang.”<sup>18</sup> Game online juga memiliki dampak positif lainnya yaitu menambah teman, karena ketika mereka bermain maka mereka akan berkumpul di satu tempat yang sama, jika mereka bermain dirumah masing-masing akan tetapi menghidupkan *voice note* dan tetap bisa menjalin komunikasi yang baik saat bermain game online.<sup>19</sup> Sebagaimana yang dikatakan oleh Ihsan: “Kalau diliat dari sisi sosialnya mungkin bisa menambah jejaring sosial kita, bisa menambah teman salah satunya”.<sup>20</sup>

Sebagaimana yang disampaikan oleh informan bahwasannya game online juga terdapat sisi positifnya terutama bisa menambah teman, dikarenakan adanya sistem daring untuk memainkan game tersebut sehingga adanya interaksi perkumpulan pada game online yang dimainkan oleh seluruh orang didunia. Hal ini terdapat pada game seperti: *PUBG*, *Mobile Legends*, dan *Free Fire*.

---

<sup>18</sup> Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online*, him 42

<sup>19</sup> Siti Khoiriyah, Skripsi: *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*, UIN Raden Intan Lampung, 2018, him 78

<sup>20</sup> Wawancara dengan Ihsan Arif Nugraha, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 7 Februari 2020

## 2. Dampak Negatif

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game addiction (berlebihan dalam bermain game). Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan jika memiliki intensitas waktu bermain sangat tinggi. Generasi milenial saat ini yakni anak-anak dan remaja cenderung bermain game online karena baginya bermain game online merupakan hal yang menarik. Dalam permainan game online terdapat skor tertinggi yang dicantumkan, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga biar semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam game online apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, membuat orang yang memainkannya terus mengejar skor tertinggi sehingga intensitas dalam bermain game online pada seseorang menjadi berlebihan yang mengakibatkan seseorang bisa kecanduan bermain game online.<sup>21</sup>

### a. Terbuang waktu

Tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa game online bisa menjadikan beberapa pemainnya kecanduan saat memainkannya. Alasan mereka bermain game online karena seru, penuh tantangan, adanya strategi dan bisa dimainkan secara berkelompok dengan teman. Banyak anak muda khususnya mahasiswa yang menyukai game ini, tak ayal terkadang beberapa mahasiswa yang suka bermain game online sempat lupa dengan waktu kuliahnya karena keasyikan bermain.

---

<sup>21</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online*, him 35-36

Kecanduan game online menjadikan mahasiswa lebih menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain game dari pada melakukan kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri. Sebagaimana dikatakan oleh Faturrahman: “kalau saya main game sehari itu bisa menghabiskan waktu 4 jam minimal kalau sedang libur kuliah ya bisa sampai 8 jam dalam sehari main game”.<sup>22</sup> Informan lain yang senada dijelaskan oleh Rizki: “ kalau saya biasanya main game itu ya tergantung, mungkin bisa menghabiskan waktu 1 sampai 2 jam bahkan lebih untuk main game dalam sehari”.<sup>23</sup> Hal senada juga disampaikan oleh Afif: “kalau kita tidak bisa membagi waktu bakalan mengabaikan urusan lain kan bisa lupa soalnya main game kan tidak terasa waktunya tiba-tiba kan sudah berapa jam menghabiskannya”.<sup>24</sup> Hal yang sama juga dikatakan oleh Fajri:

Berkurangnya masa kita di kehidupan realita atau kehidupan nyata kita terutama di kuliah dan juga saya pernah dulu pada semester berapa itu saya pernah main mobile legends itu hampir tiap hari hampir 1 semester itu saya main mobile legends, karena mobile legends kemarin kan jadi trending karena game mobile legends baru keluar, saya juga pernah hampir 3 hari 3 malam itu nggak tidur main *mobile legends*.<sup>25</sup>

Saat seorang pemain sangat terlarut dalam video game dan menghabiskan waktu dengannya, akan mengurangi waktu yang dapat mereka gunakan untuk belajar dan memperbaiki diri, dan juga rasa lelah yang berasal dari game-game ini, yang menghabiskan energi anak-anak muda. Hal ini dapat menyebabkan hancurnya janji masa depan dan pendidikan mereka; bahkan, beberapa anak meninggalkan sekolah atau pelajarannya dan bergegas kepada game sementara keluarganya tidak tahu apa yang

---

<sup>22</sup> Wawancara dengan Muhammad Fathurrahman, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>23</sup> Wawancara dengan Rizki Yusriyan Ihsan, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>24</sup> Wawancara dengan Afif Wiranto, *Mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 7 Februari 2020

<sup>25</sup> Wawancara dengan Muhammad Fajri, *Mahasiswa Studi Agama-agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

yang sedang mereka lakukan dan dalam keadaan tidak peduli. Banyak penasihat akademik yang melihat fenomena tidur dalam kelas meningkat, begitu pula keterlambatan masuk kelas di pagi hari telah menjadi semacam kebiasaan. Kita banyak mendengar anak-anak muda yang mendapatkan gelar universitas mereka dalam waktu dua kali lipat dari normal, akibat pengaruh video game, dan sebagainya. Hal ini dapat menyebabkan intelektual yang lemah dalam jangka panjang, akibat kurangnya bekerja dengan aspek-aspek yang bermanfaat dalam hidup.<sup>26</sup>

b. Menimbulkan Kecanduan

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena adanya peningkatan seperti: mendownload game. Tetapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak buruk bagi kesehatan psikologis pemainnya serta menghiraukan kondisi disekitarnya. Game online juga memicu adanya “Gaming disorder”.<sup>27</sup>

Seiring berkembangnya teknologi, game online pun bisa dimainkan menggunakan komputer, hp, serta game console. Bermain game online dalam waktu lama hingga berjam-jam akan berdampak pada kesehatan fisik maupun kesehatan mental, kecanduan game online juga menyebabkan pola makan dan istirahat kita menjadi tidak teratur karena terlalu fokus dengan game. Penulis mengamati bahwa para informan lebih menyibukkan diri dengan game online daripada belajar terutama saat pandemic covid-19 saat ini. Tentu saja itu bukan hal yang baik. Seharusnya para

---

<sup>26</sup> Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, him 62

<sup>27</sup> Gaming Disorder adalah pola perilaku bermain game yang tidak terkendali hingga dapat mengganggu minat dan aktivitas sehari-hari yang ditandai seperti tidak mampu mengendalikan kebiasaannya bermain game online, misalnya tidak bisa berhenti walau merasa lapar.

informan sekarang lebih mengutamakan kuliah daripada menyibukan diri dengan game. Orang yang baru mengetahui apa itu game online pasti akan memiliki rasa ingin tau yang tinggi tentang game tersebut. Hal tersebutlah yang membuat generasi milenial kecanduan dengan game online.

c. Perubahan sikap dan perilaku

Game online memberikan kesempatan untuk seorang pemain bermain sendirian. Seorang pemain game duduk dalam jangka waktu yang lama tanpa memerlukan teman, sebenarnya akan mengembangkan suatu jiwa yang terasingkan, perilaku *introvert*, kurangnya kerja sama, dan menolak orang lain. Seorang pemain menghabiskan waktu berjam-jam dengan gamenya tanpa berinteraksi dengan orang lain.<sup>28</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis yang melihat perkumpulan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam yang sedang bermain game online melalui smartphone yang memainkan game seperti *mobile legends* dan *PUBG* dengan sesama mahasiswa lainnya terlihat sedang mabar alias main bareng, setelah mengamati mahasiswa yang bermain game online tersebut dimana penulis melihat bahwasannya terdapat adanya emosi kekesalan akibat kalah dari permainan game online dengan menunjukkan emosi yang kesal. Serta apabila menang menunjukkan ekspresi gembira ketika memenangkan sebuah pertandingan dalam game online. “Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu pemainnya untuk meningkatkan

---

<sup>28</sup> Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, him 60-61

pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan proposial membantu, berdasarkan kajian ilmiah”.<sup>29</sup>

Jika terlalu lama bermain game seorang pemain akan menjadi mudah emosi akibat kalah saat bermain game serta juga mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas dan juga tidak menghiraukan lingkungan sekitar karena terlalu asyik dengan bermain game, karena lebih banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain game daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitar seperti teman, keluarga ataupun tetangga sehingga menyebabkan perubahan perilaku terhadap seseorang yang memainkannya.<sup>30</sup> Contohnya: “akibat kecanduan game online seorang ayah tega menganiaya anaknya serta mengurung anaknya dikandang ayam akibat tidak dibelikan paket data oleh ayahnya untuk bermain game online”.<sup>31</sup>

#### d. Merusak kesehatan

Bermain game online dapat menyebabkan melemahnya otot dan kelesuan, mengeluhkan rasa sakit dileher akibat dari kecepatan menggunakan tangan, menarik otot leher dan pundak serta duduk dalam postur yang tidak sehat. Hal ini mengakibatkan bungkunya punggung, akibat duduk dalam satu posisi selama berjam-jam setiap hari. Penglihatan yang terganggu akibat terpapar radiasi yang merusak.<sup>32</sup>

“Game juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi orang yang memainkannya, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis kompresi saraf,”<sup>33</sup> “*carpal turnet syndrome*”.<sup>34</sup> Seperti yang

---

<sup>29</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online*, him 44

<sup>30</sup> Kimberly dan Cristiano Nabuco, *Kecanduan Internet*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2017, him 136

<sup>31</sup> Data diperoleh melalui siaran Televisi TV One 21 Januari 2020

<sup>32</sup> Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, him 63-64

<sup>33</sup> Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online*, him 46



dikatakan oleh Hidayat: “Kalau dampak negatif game online dari mulai dari kecanduan, kehilangan waktu atau lupa waktu dan mungkin dari segi kesehatan bisa mempengaruhi juga mulai dari rabun dan sebagainya”.<sup>35</sup> Hal senada juga disampaikan oleh Yerfida:

Game itu seru terus juga kalau bosan main game terkadang lebih banyak menghabiskan waktu buat game ketimbang yang lain, gara-gara game main game lupa makan, lupa tugas kuliah, telat ngampus, terus juga sering begadang jadi kesehatan terganggu gara-gara tidak teratur. Dan juga merusak bikin mata perih baru berhenti main gamenya.<sup>36</sup>

Sebagaimana yang dikatakan oleh informan diatas bahwasannya game online sangat berpengaruh bagi penggunanya yang mengakibatkan adanya gangguan kesehatan seperti membuat mata menjadi rabun, waktu makan dan istirahat tidak teratur, membuat berkurangnya metabolisme tubuh akibat terlalu lama menghabiskan waktu bermain game.

e. Menciptakan perselisihan dan masalah antarteman

Mereka yang memainkan game-game ini dengan teman-teman mereka di warnet ataupun melalui smartpone sendiri melihat bahwa beerapa dari game-game online seperti PUBG, Mobile Legends. Game ini mengobarkan amarah, kegelisahan, dan temperamen, hingga seorang teman memutuskan hubungan dengan lainnya setelah menyelesaikan satu game. Mereka menunjukkan bagaimana game itu pada awalnya santai dan menyenangkan kemudian berubah menjad kompetisi, yang berujung kekerasan dan pemutusan hubungan.<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup> Carpal Turnet Syndrome adalah kondisi yang membuat tangan mengalami sensasi kesemutan, mati rasa, nyeri, atau lemah. Sindrom ini terjadi ketika saraf di dalam pergelangan tangan terhimpit atau tertekan.

<sup>35</sup> Wawancara dengan Hidayat, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>36</sup> Wawancara dengan Yerfida Raka, *Mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 14 Februari 2020

<sup>37</sup> Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, him 53

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa game online ini menjadikan mahasiswa kecanduan untuk memperlmainkannya. Alasan mereka bermain game online ini karena game online sendiri memiliki tantangan, penuh strategi dan bisa dimainkan secara bersama-sama dengan teman. Generasi milenial khususnya mahasiswa yang menyukai game online, tak ayal terkadang beberapa mahasiswa yang suka bermain game online ini sempat lupa dengan waktu kuliahnya karena keasyikan bermain.

Memang di sisi lain game online juga tidak sepenuhnya bersalah apabila seseorang menjadi kecanduan bermain, karena pada dasarnya semua itu tergantung individu masing-masing. Jika individu tersebut bisa mengontrol keinginannya untuk tidak terlalu memaksa masuk ke dalam dunia tersebut, rasanya semuanya juga akan baik-baik saja. Bagi pemain yang dapat mengendalikan perasaannya, bisa dipastikan mereka juga tidak terlalu terpengaruh akan efek kecanduan dan adiksi yang diakibatkan oleh game online. Namun bagi seseorang yang sudah kecanduan terhadap game online amatlah sulit untuk melaksanakannya.<sup>38</sup>

Dari beberapa pengakuan para informan yang telah diwawancarai peneliti, seorang pemain setidaknya membutuhkan waktu sekitar 2 jam bahkan lebih dalam sehari semalam untuk bermain game online tersebut. Bisa dibayangkan bila waktu ini dapat digunakan untuk kegiatan positif lain yang bermanfaat. Kegemaran nge-*game* yang telah menjadi candu bagi para *gamers* ini memang telah membutakan mereka hingga mereka mau untuk mengorbankan apapun, karena menurut mereka hal itu sudah menjadi 'kebutuhan' yang harus dipenuhi. Soal waktu yang harus mereka korban pun mereka tidak terlalu ambil pusing.

---

<sup>38</sup> Kimberly dan Cristiano Nabuco, *Kecanduan Internet*, him 48

Dari penjelasan yang telah disampaikan oleh beberapa mahasiswa tersebut, terlihat kurangnya memperhatikan adanya kesadaran dalam diri mereka akan pentingnya mengutamakan pendidikan terlebih dahulu daripada bermain game online. Karena walau bagaimanapun juga kecanduan akan game ini sebenarnya lebih banyak berdampak negatif daripada positifnya, sebab jika terlalu terfokus bermain game akan menyebabkan mereka lupa lingkungan sekitar dan melupakan hal yang harus diutamakan terlebih dahulu. Menurut peneliti sendiri, sebenarnya hal ini sedikit ironis. Karena pada saat mereka dimudahkan dengan teknologi, di sisi lain mereka juga menjadi sangat tergantung dan menjadi budak dari perkembangan teknologi itu sendiri di era industri 4.0 saat ini.

### **C. Fenomena Game Online di Kalangan Mahasiswa Fusphi Dalam Tinjauan**

#### ***One Dimensional Man Herbert Marcuse***

##### **1. Administrasi total**

Dari sejumlah kemajuan hebat dan keberhasilan terbesar yang diraih sistem kapitalis yang bertumpu pada keunggulan teknologi ialah kemampuan penguasa kapitalis mengalihkan dominasi ke dalam administrasi total. Administrasi total merupakan strategi pengaturan dan pengelolaan yang bertujuan mengharmonisasikan pemusatan dan penyatuan kekuatan total sosial, politik, ekonomi, militer dan budaya ke dalam satu tangan. Sarana yang dimanfaatkan ialah menciptakan “musuh bersama” nasional guna memaksa semua warga agar yang tidak diperlukan dan mengorbankan yang harus dilindungi dan dilestarikan.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, Gramedia Pustaka, Jakarta, 2012, him 242-243

Jika pada awalnya ilmu dan teknologi dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan berada di bawah kontrol manusia, maka pada era industri 4.0 saat ini, manusia yang harus melakukan penyesuaian dengan ketentuan-ketentuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Kedua hal yang pada awalnya diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhan justru berhasil memperbudak dan memperbodoh manusia dengan berbagai produk-produk yang diciptakannya salah satunya ialah game online.<sup>40</sup>

Tujuan yang ingin dicapai oleh administrasi total adalah kohesi (tarik-menarik) sosial secara stabil dan permanen, sehingga semua aktivitas dapat berjalan normal. Dari sudut pandang ekonomi dan teknologi, segala perdebatan dan pembicaraan merupakan hal yang kurang berguna, membuang waktu, tenaga, pikiran, dan dana. Yang terpenting bukan bagaimana individu mengembangkan kemampuan berfikir, mempertanyakan hak dan harga diri, melainkan berkontribusi bagi sistem, menghasilkan sesuatu yang berguna secara sosial. Semua mesti siap berkurban dan jadi korban demi kejayaan penguasa tanpa bertanya siapa mereka, buat apa dan bagi siapa korban dipersembahkan.<sup>41</sup>

Seperti yang dikatakan oleh Afif: “Game online ini diciptakan bukan hanya sekedar sebuah hiburan saja melainkan sebagai bentuk penindasan baru yang memang diciptakan untuk merusak generasi anak-anak muda saat ini yang banyak menghabiskan waktu hanya bermain game online tentu kita juga sebagai pemain game online haruslah bisa mengatasinya bahwasannya jangan terlalu fokus bermain game online ada banyak waktu yang kita bisa gunakan dalam kegiatan positif bukan hanya sekedar bermain

---

<sup>40</sup> Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018, him 89

<sup>41</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 244

game online”.<sup>42</sup> Hal juga disampaikan oleh Huda: “Perkembangan teknologi di era Industri 4.0 saat ini memang memberikan dampak positif dan negatif bagi kehidupan kita sehari-hari seperti bekerja, berbelanja, menonton film, bahkan hiburan khususnya game itu semuanya serba online untuk itu kita haruslah bisa bijak mengatasinya”.<sup>43</sup>

Dalam hal ini bentuk pengontrolan baru mulai bermunculan, baik dengan menggunakan cara lembut, nyaman, bebas, dan rasional, sehingga mengakibatkan fase keterbukaan yang tidak terelakan bagi masyarakat generasi milenial. Masyarakat milenial tidak menyadari bahwa semua ini hanyalah pengangusan secara tidak langsung terhadap kebutuhan *artifisial* (buatan). Semua ini tidak lain merupakan tujuan yang terkandung dalam peradaban industri maju, yakni tujuan rasionalitas teknologi untuk memanipulasi berbagai bidang demi keuntungannya sendiri.<sup>44</sup>

## 2. Bahasa Fungsional

Medium utama administrasi total adalah bahasa, mengingat subjek utama yang dihadapi, diatur, dan dikelola adalah manusia. Bahasa merupakan ungkapan kemampuan berpikir dan proses perwujudan potensi individu. Karena itu, hal utama yang perlu digarap dalam upaya penaklukan total dan tuntas adalah pembentukan wacana berpikir, cara berkomunikasi, dan berbicara. Rezim kapitalis ingin mengubah wacana prateknologi dan memberikan muatan baru yang lebih sesuai dengan realitas teknologis dengan menciptakan bahasa sendiri: bahasa fungsional.<sup>45</sup>

---

<sup>42</sup> Wawancara dengan Afif Wiranto, *Mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 7 Februari 2020

<sup>43</sup> Wawancara dengan Huda Ramadhan, *Mahasiswa Studi Agama-agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>44</sup> Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, him 73

<sup>45</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 522-523

Seperti yang dikatakan oleh Hidayat: “Saat sedang bermain game online biasanya saya bersama teman-teman menggunakan kata *mabar* (main bareng), *push rank* (naik level yang lebih tinggi), karena para pemain game online sudah bisa mengerti dengan apa yang dibicarakan”.<sup>46</sup> Hal senada juga dikatakan oleh Fajri: “Biasanya saya bermain game online saat sendiri maupun bersama teman menggunakan kata *mabar* (main bareng), *solo rank* (bermain sendiri untuk mencapai level tertinggi, *win streak* (menang terus) karena sudah terbiasa berbicara dengan kata-kata tersebut saat bermain game online”.<sup>47</sup>

Bahasa fungsional juga digunakan oleh para narasumber saat mereka sedang bermain game online dengan menggunakan kata “mabar” yang artinya main bersama. Main bersama dengan teman-temannya ataupun komunitas sesama pencinta game online lainnya. Kata “mabar” saat ini sedang *trend* di kalangan generasi milenial saat sedang berkumpul bersama teman-temannya untuk memainkan game online seperti PUBG (*Player Unknowns Battle Ground*), *Mobile Legends*, *Free Fire*, secara bersamaan melalui sebuah perangkat yakni *smartphone* ataupun *laptop* yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Bahasa fungsional merupakan pola wicara yang lebih mementingkan fungsi predikat dari pada subyek, melalui penyamaan predikat secara langsung dan tepat dengan pokok kalimat. Secara epistemologis, perbedaan subyek dan predikat menunjukkan ketegangan antara realitas dan penampakan, substansi dan aksidensi, pelaku dan perbuatannya. Dalam konteks ini, kata mempunyai arti lebih dari pada sekedar

---

<sup>46</sup> Wawancara dengan Hidayat, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>47</sup> Wawancara dengan Muhammad Fajri, *Mahasiswa Studi Agama-agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

simbol. Kata merupakan representasi mental dari obyek yang dicerap, dimengerti, dipahami, diketahui, dan hasil dari proses refleksi dan abstraksi. Kata adalah ungkapan, medium verbal pikiran yang menghubungkan nalar dengan realitas atau konsep sehingga sekaligus menjadi obyek pemikiran.<sup>48</sup>

Gaya bahasa fungsional mendominasi di segala bidang, misalnya, dunia perdagangan, dunia yang menganut prinsip waktu adalah uang. Pola wicara yang bertele-tele merupakan hambatan utama dalam tata niaga yang sarat dengan kompetisi sengit di antara para pelaku ekonomi. Penggunaan bahasa fungsional dalam dunia ekonomi dinyatakan terutama dalam bahasa iklan.<sup>49</sup>

Bahasa fungsional dalam perkembangan dunia permainan game online banyak digunakan untuk menarik perhatian seseorang untuk memainkan game yang telah di iklankan melalui situs *website*, *playstore*, *appstore*. Sehingga permainan game online tersebut bisa menarik perhatian seseorang untuk memainkannya khususnya generasi milenial saat ini. Dengan bahasa iklan yang menarik perhatian seperti terdapat promo atau potongan harga untuk membeli peralatan tempur khususnya pada game seperti *mobile legends*, *free fire*, *PUBG (Player Unknowns Battle Ground)*. Sehingga hal tersebut membuat game yang telah dipasarkan menjadi terkenal serta yang membuat game tersebut mendapatkan keuntungan tersendiri.

### 3. Penghapusan Sejarah

---

<sup>48</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 245-246

<sup>49</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 248

Sejarah peradaban bukan sekedar kumpulan fakta dan rangkaian peristiwa masa lalu, di mana makna dan fungsinya terbatas pada sekedar kenangan, ingatan, dan kerinduan sehingga kita sekalian tidak mengulang kembali kesalahan. Sejarah peradaban merupakan aktivitas dialogis berkelanjutan antara nalar dengan semesta dalam rangka penemuan dan perwujudan seluruh diri subjek dan memahami kedudukannya di antara semua yang ada. Sebagai gerak dan aktivitas dialogis, nalar melihat sejarah masa lalu dan seluruh peristiwa yang mewarnainya sebagai cetusan diri dalam situasi dan kondisi tertentu yang terus terselip dan terwarisi ini, jarak antara subjek dan objek, nalar dan realitas, esensi dan eksistensi, potensi dan aktus, dikontinuitas dan kontinuitas terus bertahan.<sup>50</sup>

Dalam hidup menyejarah, nalar manusia mengambil dua sikap yang berbeda. Di satu pihak, ada kontinuitas gerak dialektis nalar dalam rangka mengenal, mengerti, memahami, dan mengolah fakta, data, dan peristiwa. Kontinuitas mengacu pada karya nalar sebagai kemampuan yang otonom dan transenden. Di pihak lain, terdapat diskontinuitas sejarah nalar berada dalam kesatuan dengan badan. Dalam kesatuan ini, nalar terikat dengan ruang dan waktu sehingga aktifitasnya tunduk pada hukum sebelum dan sesudah, di sana dan di sini, kini dan nanti.<sup>51</sup>

Berangkat dari pemakaian bahasa fungsional sebagai bahasa tunggal dalam masyarakat kapitalis, pernyataan Marcuse bahwa pemaksaan makna tunggal bahasa dalam semesta wacana merupakan keputusan dan tindakan politis, bukan sekedar persoalan dunia akademis, mendapat pembenarannya. Promosi dan aplikasi bahasa fungsional yang bersikap anti oposisi dan selalu alergi pada kekaburan dan perbedaan

---

<sup>50</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 251

<sup>51</sup> Agus Darmaji, *Jurnal: Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 523



makna merupakan strategi penguasa untuk menguasai kesadaran dan menutup ruang perbedaan dalam waktu. Secara sosial, bahasa fungsional memuat kandungan ideologis, sehingga menjadi bahasa anti historis yang radikal, dan radikalitas demikian memuat dan mengalir dari rasionalitas operasional yang cenderung menafikan relasi masa lampau dan masa kini.<sup>52</sup>

Kesadaran kritis merupakan kesadaran historis saat menatap dan menilai realitas sosial, sehingga masuk akal bila menggaulkan kekuasaan *status quo*. Ketakutan penguasa mengalir dari akibat yang ditimbulkan kesadaran historis kala kesadaran kritis berbicara memakai bahasa pengetahuan. Bahasa pengetahuan membuat lorong gelap kesadaran pun bercahaya dan benteng semesta wacana yang dikunci terbuka, rantai perbudakan porak-poranda, ritus penghormatan dan kultus individu dibubarkan, tabu dan larangan, mantera dan hipnotis dinetralkan. Karena itu kesadaran historis dan kritis harus dicegah, pertalian masa lalu dan masa kini wajib diputus oleh bahasa fungsional. Jadi, rezim kapitalis merupakan penghancur sejarah.<sup>53</sup>

Seperti yang dikatakan oleh Fathurrahman: “Akibat terciptanya game online ini membuat generasi anak muda menjadi tidak peduli akan sejarah yang ada baik itu tentang negara maupun tentang agamanya sendiri karena terlalu larut bermain game online untuk itu haruslah ada kebijakan dari pemerintah untuk membatasi larangan bermain game bagi anak muda khususnya generasi milenial saat ini”.<sup>54</sup> Hal senada juga disampaikan oleh Mustafa: “Semenjak hadirnya game online ini membuat anak muda sekarang banyak mengabaikan lingkungan dan kondisi sekitar karena sibuk akan

---

<sup>52</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 252-253

<sup>53</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 524

<sup>54</sup> Wawancara dengan Muhammad Fathurrahman, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

*smartphone* apalagi didalamnya ada permainan game online membuat melupakan sejarah yang ada akibat kemajuan teknologi saat ini”.<sup>55</sup>

Bagi Marcuse masyarakat satu dimensi telah dihadapkan dengan kemajuan teknologi dalam segala segi, baik dari segi ekonomi, konsumsi dan teknologi. Hal yang paling mencolok adalah peranan teknologi yang tadinya irasional menjadi rasional. Rasionalitas teknologi sendiri bagi Marcuse sudah menguasai mindset masyarakat modern sehingga menjadi cap sebagai masyarakat berdimensi satu.<sup>56</sup>

Mindset masyarakat khususnya generasi milenial terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama pada game online kini menjadi sebuah penindasan dengan format baru yang tersaji dengan cara nyaman, lembut dan rasional. Sehingga sanggup membuat masyarakat sekarang khususnya generasi milenial terlena hingga tidak menyadari bahwa apa yang tengah berlangsung adalah sebuah penindasan. Akibatnya membuat kaum muda khususnya generasi milenial saat ini terlena dan perlahan-lahan akan melupakan sejarah yang telah sejak dulu ada yang kemudian akan digantikan oleh peranan teknologi yang semakin hari semakin maju khususnya game online yang membuat seseorang yang memainkannya betah berlama-lama bermain game online bersama teman-temannya tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya.

#### 4. Game online sebagai kebutuhan palsu

Kebutuhan palsu merupakan suatu keperluan yang dibebankan oleh aneka kepentingan sosial tertentu kepada semua individu dengan maksud menindas dan menggerogoti mereka. Sekarang ini, terpampang jelas propaganda sistematis dan kontinu untuk semua kebutuhan palsu yang dijejalkan. Propaganda kebutuhan palsu

---

<sup>55</sup> Wawancara dengan Abdullah Mustafa, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>56</sup> Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, him 16

dilakukan lewat aneka macam promosi, pameran dan iklan mengenai merek dagang, tempat wisata, pusat perbelanjaan, mode, apartemen, lokasi perumahan, ponsel, komputer, kendaraan bermotor dan peralatan rumah tangga, hingga beragam jenis kursus.<sup>57</sup>

Marcuse memberi cara pandang yang menggelitik dan menyentuh makna esensia kebebasan. Dalam pengertiannya, memuaskan insting berbeda dari sikap memperbudak diri lewat insting di bawah kekuasaan pihak lain yang memberikan segala kepuasan. Pemuasan sejati adalah pemenuhan yang mendukung perkembangan dan perwujudan diri secara bebas. Jika sekedar dikaitkan dengan tabu dan kekangan, pemuasan, secara membabi buta lebih tepat dikatakan sebagai pelampiasan dari pada pemenuhan kebutuhan secara wajar dan pantas. Ukuran yang tepat bagi pemuasan kebutuhan adalah kelayakan dan kepantasan dalam cara dan makna, mempertimbangkan tingkat kebebasan dan tujuan yang benar. Singkat kata, pemuasan insting selalu berada dalam konteks aktualisasi dan realisasi diri secara mandiri, sadar dan bebas.<sup>58</sup>

Seperti yang dikatakan oleh Huda: “Game online ini juga kalau kita tidak bisa mengatasinya akan menjadi semacam kebutuhan tersendiri kita bisa terjebak di dalamnya karena terlalu larut dalam bermain game online yang membuat kita akan mengabaikan lingkungan sekitar kita karena terlalu asik bermain game online”.<sup>59</sup> Hal senada juga disampaikan oleh Ihsan: “Game online ini juga bisa membuat pemainnya menjadi malas karena terlalu asik memainkannya bisa juga membuat kita menjadi boros karena sering membeli kouta untuk bermain game online padahal uangnya bisa

---

<sup>57</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, Gramedia Pustaka, Jakarta, 2012, him 257

<sup>58</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 258

<sup>59</sup> Wawancara dengan Huda Ramadhan, *Mahasiswa Studi Agama-agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

digunakan untuk keperluan lain seperti membeli buku perkuliahan namun terkadang karena terlalu asyik bermain game online dan lupa akan kebutuhan kuliah”.<sup>60</sup>

Dan dari penutuan beberapa informan yang sudah penulis jelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa beberapa narasumber tersebut mendapatkan suatu kepuasan yang luar biasa hingga sulit diungkapkan secara kongkrit ketika sedang keasyikan bermain permainan game online. Menurut penulis, mereka seakan menjadi individualis dengan mementingkan kepentingan mereka masing-masing. Hal ini di karenakan mereka sedang bermain cenderung asyik sendiri dengan dunianya, yaitu dunia maya yang ia mainkan tersebut. Mereka cenderung menjadi kebal dengan keadaan sekitar, mereka tenggelam di dalam dunia mereka sendiri. Sehingga lupa waktu, lupa tugas, dan bahkan cenderung tidak merasa sayang akan mengorbankan materi yang mereka keluarkan.

Di samping itu, penulis juga memandang bahwa mereka yang hobi bermain game online akan semakin berperilaku “*hedon*”.<sup>61</sup> Dengan berusaha memenuhi suatu hal yang sebenarnya tidak mereka butuhkan dan hanya untuk kesenangan semata karena untuk menyeragamkan dengan orang-orang di sekitar mereka. Hal tersebut juga karena kebanyakan mereka menganggap hal itu adalah sebuah kemajuan bagi kehidupan kontemporer. Rasionalitas hedonism yang dilakukan mereka melalui konsumsi bermain game online sebenarnya menjadikan aktivitas konsumsi itu sendiri terkesan tidak rasional, karena konsumsi yang mereka lakukan bukan atas dasar untuk memenuhi kebutuhan dan daya guna. “Tentang realitas kebutuhan palsu dan kebutuhan hakiki,

---

<sup>60</sup> Wawancara dengan Ihsan Arif Nugraha, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 7 Februari 2020

<sup>61</sup> Hedon artinya pandangan yang menganggap kesenangan bahwa orang akan menjadi bahagia dengan mencari kebahagiaan sebanyak mungkin dari tindakan manusia

sikap terpenting yang harus dimiliki adalah selalu bertanya tentang apa, mengapa, dan bagaimana kita bisa sampai pada keputusan untuk membeli suatu produk”.<sup>62</sup> Sehingga untuk menjadikan tindakan konsumsi yang dapat diterima oleh orang lain, mereka membuat-buat suatu pemahaman dan rasionalisasi sendiri untuk mendasari tindakan konsumsi yang dilakukan tersebut. Yaitu semacam tindakan yang berorientasi pada pemahaman dan akan menghasilkan tindakan yang berasas pada rasionalitas yang dapat dimengerti oleh orang lain.

Seperti yang disampaikan oleh Hidayat: “Saat main game online itu kalau kita menang rasanya senang serta membuat kita ketagihan dan terus memainkannya apalagi kita bisa mencapai level tertinggi”.<sup>63</sup> Hal senada juga dikatakan oleh Afif: “Kalau main game online itu kalau menang membuat kita menjadi ketagihan dan rasanya ingin bermain terus sampai level tertinggi”.<sup>64</sup>

Dengan demikian, kondisi yang tengah terjadi pada para informan tersebut sebenarnya menunjukkan bahwa bermain game online memang tidak sekedar kegiatan pemenuhan kebutuhan dasar dan fungsional. Di sinilah kemudian pemikiran Marcuse tentang ‘kebutuhan palsu’ merupakan kebutuhan yang pemenuhannya dilakukan oleh individu karena adanya tuntutan dari luar. Kebutuhan-kebutuhan tersebut dipenuhi oleh individu karena pengaruh dari orang lain dan juga stimulus iklan atau promosi dari produk tersebut. Pada kondisi tersebutlah manusia hanya menurut instingnya untuk dipuaskan sehingga tidak lagi dapat membedakan antara ‘kemauan’ dan ‘kebutuhan’.

---

<sup>62</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 259

<sup>63</sup> Wawancara dengan Hidayat, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

<sup>64</sup> Wawancara dengan Afif Wiranto, *Mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 7 Februari 2020

Inilah yang dimaksud dengan “*One Dimensional Man*”, Marcuse berpendapat bahawa masyarakat modern adalah masyarakat yang *repressif* tanpa ampun, meskipun sebagian besar dari masyarakat into tampaknya menganggap sebagai komunitas yang paling bebas dan liberal. Marcuse menganggap masyarakat modern tampak semata-mata sebagai seperangkat alat yang terkandung dalam ilmu, kemajuan teknologi atau hal 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>65</sup>

Peneliti mencermati bahwasannya ilmu pengetahuan 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 konfirmasikan dari *status quo* (kemajuan teknologi) secara perlahan-lahan mengerucut pada suatu paksaan bagi masyarakat modern, tidak langsung telah menyulitkan individu untuk mengambil jarak secara kritis, yang pada akhirnya mereka terjebak di dalam branding manusia satu dimensi yaitu manusia yang dalam seluruh aspek kehidupannya diarahkan pada satu tujuan belaka sehingga mengalami keaburan akan kontradiksi yang seharusnya selalu dipahami. Kontradiksi tersebut adalah adanya kelompok-kelompok dominan yang selalu berupaya menguasai kelompok lainnya. Di dalam kehidupan “*One Dimensional Man*”, perbedaan yang ada dikaburkan begitu rupa sehingga manusia sebagai seorang individu yang tidak lagi menyadari keberadaan dirinya dalam kontradiksi tersebut. Tidak adanya kesadaran individu menjadikan mereka mudah dikuasai (tanpa perlawanan) karena hilangnya kesadaran mereka sebagai

---

<sup>65</sup> Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, him 71-72

kelompok tertindas. Sehingga akan sulit bagi individu tersebut untuk menyadari mana kebutuhan yang sebenarnya dan mana kebutuhan yang palsu.

Senada dengan di atas, dalam konteks sosial-keislaman, konstruksi aksiologis dari teori “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse adalah mengambil sikap kritis terhadap pelbagai penindasan yang tengah terjadi dimasyarakat akibat dari kemajuan teknologi yang dibentuk dan dimanfaatkan oleh sistem totaliter status quo yang *represif*. Sistem ini senantiasa terus menyelinap masuk ke dalam bentuk-bentuk evolusi perbudakan yang baru. “Sistem totaliter tersebut telah mengemas dalam bentuk-bentuk penindasan dengan format baru yang tersaji dengan cara yang nyaman, lembut, dan rasional”.<sup>66</sup> Seperti pada kasus game online di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang.

Marcuse beranggapan bahwa masyarakat kontemporer yang berdimensi satu ini secara tidak sadar tenggelam dalam kebahagiaan yang mereka jalani. Tenggelam dalam artian mereka sepenuhnya merasa dalam kebahagiaan, di sisi lain sepenuhnya juga tanpa mereka sadari telah termanipulasi oleh kebahagiaan itu sendiri. Semua kebahagiaan tampak nyata, akan tetapi semua itu hanyalah manipulasi sebagai alat yang sudah dikembangkan oleh sistem dengan sedemikian rupa agar masyarakat kontemporer terlena. Sekilas nampak semua masyarakat modern benar-benar terlihat bahagia, nyatanya mereka semua terlihat lucu dan kekinian secara tidak langsung. Dari sini fakta bahwa, wujud pengontrolan baru telah sukses menjadikan masyarakat kontemporer sebagai boneka berjalan yang siap untuk digerakan kemanapun dan dimanapun mereka berada.

---

<sup>66</sup> Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, him 73

## 5. Imperium citra

Sangkut sengkabut semesta kepetingan berskala lokal dan global mendominasi setiap ruang dan momen hidup manusia. Tarik ulur beragam kepetingan bertambah parah oleh praktik propaganda ideologi yang begitu merajalela dan kontinu melalui media komunikasi massa. Kini amat sulit menilai apakah suatu pilhan sungguh lahir dari kesadaran bebas atau sudah teknontaminasi oleh kepetingan eksternal. Dalam praksis hidup harian, manusia sedang berhadapan dengan kemubaziran yang didayagunakan, *nothing* yang di-*something*-kan, irasionalitas yang dirasionalkan, kepalsuan yang dilembagakan, kekejaman dan ketamakan yang diformalkan, pemiskinan yang dinantikan, penindasan yang membahagiakan.<sup>67</sup>

Kini, irasionalitas yang dirasionalkan, *nothing* yang di-*something*-kan, perbudakan yang menyukakan telah berkembang demikian cepat dan menjangkau seluruh pelosok dunia. Dengan kemajuan teknologi komunikasi yang melewati batas dunia, perilaku yang memperlak dan memperdagangkan manusia adalah bahaya nyata.<sup>68</sup>

Dewasa ini, *image* (citra) menjelma menjadi mantra gaib yang menyusup ke segala sisi kehidupan individu dan masyarakat, bahkan memainkan peranan besar dalam dunia politik dan kekuasaan. Para pemimpin negara, kandidat yang bersaing guna memerebutkan posisi sebagai presiden atau perdana menteri dan jabatan di bawahnya menaruh perhatian yang besar terhadap citra. Mereka sungguh serius merawat citra

---

<sup>67</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 260

<sup>68</sup> Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, him 260



dirinya sebagai *public figure* dan sering berperilaku bagaikan selebritas dari dunia *entertainment*.<sup>69</sup>

Seperti yang dikatakan oleh Yerfida: “Sehabis bermain game online kalau menang terus biasanya saya *screenshot* di *smartphone* saya dengan menunjukkan ke akun sosial media saya seperti whatsapp, instagram, facebook, hal tersebut karena ingin menunjukkan ke teman-teman saya kalau saya jago bermain game online dan ingin di puji teman-teman di sosial media”.<sup>70</sup> Hal senada juga disampaikan oleh Rizki: “Kalau bermain game online dan menang terus ke level tertinggi biasanya saya *screenshot* di hp lalu di *upload* melalui akun sosial media seperti whatsapp intinya sih cuma buat di puji teman saja kalau saya jago bermain game”.<sup>71</sup>

Perkembangan teknologi ini telah menciptakan masyarakat global namun juga secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat. Sehingga tanpa disadari masyarakat era industri 4.0 saat ini telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu masyarakat maya dan masyarakat nyata. Namun karena keberadaannya yang sangat populer ini jugalah yang menimbulkan beberapa dampak bagi para pemakainya. Dampak tersebut bisa dari segi materi dan sosialnya.<sup>72</sup>

Banyak sekarang orang-orang di era industri 4.0 saat ini berlomba-lomba menampilkan citra yang baik dalam dunia sosial media mereka seperti membantu orang lain yang sedang kesusahan namun hal tersebut dijadikan sebuah ajang pencitraan agar

---

<sup>69</sup> Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, him 525

<sup>70</sup> Wawancara dengan Yerfida Raka, *Mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 14 Februari 2020

<sup>71</sup> Wawancara dengan Rizki Yusriyan Ihsan, *Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang*, tanggal 6 Februari 2020

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

dilihat oleh banyak orang sehingga mendapatkan sebuah pujian lewat sebuah media sosial mereka namun realitasnya terkadang berbeda jauh.

Rasionalitas teknologi industri telah menciptakan kolonialisasi baru di dunia yang mengatasnamakan diri demokratis dan beradab. Menurut Marcuse para penguasa teknologi industri menggunakan media untuk mempublikasikan angka-angka presentasi yang menyatakan bahwa angka kesejahteraan meningkat tajam sementara kemiskinan turun tajam. Angka-angka statistik tersebut akhirnya melemahkan kesadaran kritis. Dominasi rasionalitas teknologi industri yang mempropagandakan melulu kesejahteraan ekonomi (manusia satu dimensi) dalam skala luas akhirnya melumpuhkan kebebasan dan nalar atau rasionalitas kritis manusia multi dimensi.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup> Mulyatno, Jurnal: *Demokrasi Sosial Menurut Herbert Marcuse*, Volume 02, Nomor 02, September 2013, him 109-110