

**FENOMENA PERMAINAN GAME ONLINE DEFENSE OF  
THE ANCIENTS (DOTA 2) PADA PRESTASI AKADEMIK  
MAHASISWA PERGURUAN TINGGI DI KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Kukuh Azhari Ismail**

**NIM. 09130036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN  
SOSIAL  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG**

**APRIL, 2016**

**FENOMENA PERMAINAN GAME ONLINE DEFENSE OF  
THE ANCIENTS (DOTA 2) PADA PRESTASI AKADEMIK  
MAHASISWA PERGURUAN TINGGI DI KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh:**

**Kukuh Azhari Ismail**

**NIM. 09130036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN  
SOSIAL**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG**

**APRIL, 2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**FENOMENA PERMAINAN GAME ONLINE *DEFENSE OF THE ANCIENTS (DOTA 2)* PADA PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PERGURUAN TINGGI DI KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Kukuh Azhari Ismail**  
NIM. 09130036

Telah disetujui pada Tanggal: 19 April 2016

Dosen Pembimbing

**Dr.H.Abdul Bashith,M.Si**  
NIP. 197610022003121003

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

**Dr.H.Abdul Bashith,M.Si**  
NIP. 197610022003121003

FENOMENA PERMAINAN *GAME ONLINE DEFENSE OF THE  
ANCIENTS (DOTA 2)* PADA PRESTASI AKADEMIK  
MAHASISWA PERGURUAN TINGGI DI KOTA MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Kukuh Azhari Ismail (09130036)  
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 April dan dinyatakan  
LULUS  
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Drs. Ec. Muhammad Mansur, M.Si

NPP. 190.02.00029

:

\_\_\_\_\_

Sekretaris Sidang

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

:

\_\_\_\_\_

Pembimbing

Dr.H.Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

:

\_\_\_\_\_

Penguji Utama

Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

NIP. 196512051994031 003

:

\_\_\_\_\_

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

Dr. H. Nur Ali, M. Pd  
NIP. 19650403 199803 1 002

## PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan untuk*

*Orang Tuaku (alm.Muhammad Maksun)*

*Kedua Mertuaku (Bapak Nursyam Dan Ibu Masfiah)*

*Istri dan anaku (Himmatussakdiyah Amd.keb.S.ST dan alif)*

*Pakde dan bude (Mustagfirin Amin dan Siti Aminah)*

*Saudara-saudaraku (Siti Aisyah, Siti Khodijah dan Abu Aiman)*

*Teman-teman seperjuanganku*



## MOTTO

**“Perfectness is the first thing I always think  
when I do a job “**

kesempurnaan adalah hal pertama yang selalu saya pikirkan  
ketika saya melakukan sebuah pekerjaan



Dr.H.Abdul Bashith,M.Si  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Kukuh Azhari Ismail  
Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
di  
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Kukuh Azhari Ismail  
NIM : 09130036  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Fenomena Permainan *Game Online Defense of the Ancients (Dota 2)* Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

**Dr.H.Abdul Bashith,M.Si**  
**NIP. 197610022003121003**

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 19 April 2016

Kukuh Azhari Ismail

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Ilahi Rabbi yang telah memberikan Rahmat, Taufiq, dan juga hidayah-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Fenomena Permainan Game Online Defense of the Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan tinggi di Kota Malang. Sholawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa syari'at yang luas kepada pengikutnya. Tidak lupa kami haturkan salawat kepada keluarganya, para sahabat dan pengikut-pengikutnya sampai akhir zaman.

Penulisan skripsi ini disusun dengan harapan bisa memberikan suatu wawasan baru dan menambah hasanah keilmuan dalam bidang pendidikan serta sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari peran dan dukungan segenap pihak terkait yang telah memberikan motivasi dan bantuan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr.H.Abdul Bashith,M.Si. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr.H.Abdul Bashith,M.Si Selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah mencurahkan pikiran, tenaga dalam membimbing penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala bantuan yang diberikan pada penulis akan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna Fiddunya Wal Akhirat. Selanjutnya penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak sekali kekurangan-kekurangan yang sudah sepatutnya diperbaiki, oleh karena itu adanya saran dan kritik yang membangun sangat penulis butuhkan demi kebaikan kami dalam menuju masa depan.

Akhirnya, semoga penulisan skripsi ini dapat berguna bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin

Malang, 19 April 2016

Kukuh Azhari Ismail

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Ruang Lingkup Penelitian .....	6
F. Penelitian Terdahulu .....	6
G. Sistematika Pembahasan .....	7

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Bermain .....	9
1. Pengertian Bermain .....	9
2. Islam dan Bermain .....	11
B. Masa Remaja .....	12
C. <i>Game Online</i> .....	13
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	13
2. Perkembangan <i>Game Online</i> .....	14
3. Dota 2 .....	15
D. Prestasi Akademik .....	16
1. Pengertian Pretasi Akademik .....	16
2. Fakkor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik .....	17
3. Pengukuran Prestasi Akademik di Perguruan Tinggi .....	21
E. Hubungan Fenomena <i>Game Online</i> Pada Prestasi Akademik .....	22
1. Dampak Positif <i>Game Online</i> .....	22
2. Dampak Negatif <i>Game Online</i> .....	23

## BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	25
B. Kehadiran Peneliti .....	27
C. Lokasi Penelitian .....	27
D. Sumber Data .....	28
E. Instrumen Penelitian .....	29
F. Teknik Pengumpulan Data .....	30

G. Analisis Data .....	32
H. Pengecekan Keabsahan Data .....	35
I. Tahap Penelitian .....	36

#### **BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Latar Penelitian .....	37
1. Kota Malang .....	37
a. Sejarah Kota Malang .....	37
b. Keadaan Geografi Kota Malang .....	39
c. Penduduk dan Sosiologi .....	40
d. Visi dan Misi .....	43
e. Mantan Wali Kota Malang .....	44
2. Daftar Warnet di Kota Malang .....	44
3. Universitas di Kota Malang .....	45
4. Profil Informan .....	46
B. Paparan Data Penelitian .....	47
1. Ari .....	47
2. Dana .....	48
3. Alfi Rahman .....	49
4. Firmansyah .....	49
5. Hafid .....	50
6. Joko Ramadan .....	51
7. Muhammad Masrur .....	51
8. Reza .....	52

9. Siger .....	52
10. Faiz .....	53
C. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian .....	54
1. Fenomena Permainan <i>Game Online Dota 2</i> dikalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang .....	54
2. Fenomena Permainan <i>Game Online Dota 2</i> Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang .....	58
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Fenomena Permainan <i>Game Online Defense of the Ancients (Dota 2)</i> dikalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang .....	61
B. Fenomena Permainan <i>Game Online Defense of the Ancients (Dota 2)</i> Pada Prestasi Akademik Mahasiswa .....	62
C. Upaya Dalam Mengatasi Fenomena <i>Game Online</i> dikalangan Mahasiswa .....	66
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1	Mantan Wali Kota Malang dulu sampai sekarang .....	44
Tabel 4.2	Nama Warnet yang dibuat Penelitian .....	45
Tabel 4.3	Daftar Kampus di Daerah Dinoyo Malang .....	45
Tabel 4.4	Informasi Dasar dan Profil Informan.....	47
Tabel 4.5	Hasil Wawancara dengan Informan .....	57



**DAFTAR GAMBAR**

Tabel	Dokumentasi Foto Wawancara .....	84
-------	----------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Transkrip Wawancara bersama infroman

Lampiran II : Dokumentasi Foto

Lampiran III : Bukti Konsultasi

Lampiran IV : Surat Izin penelitian



## ABSTRACT

Kukuh Azhari Ismail. 2016. *Phenomenon of Online Game Named Defense of the Ancients (Dota 2) on Academic Achievement of the College Students in Malang*, Faculty of Tarbiyah and Teachers, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim of Malang, Advisor Dr..H.Abdul Bashith,M.Si

---

The phenomenon of game online is already familiar in people life, particularly for college students. Playing online game becomes a life style and a favorite of all ranges of age for it can give satisfaction and to spend their leisure time. Online game which is currently popular is dota 2. This online game belongs to strategy category which makes the players ambitious. Online game is actually good for students recreation but when we cannot control ourselves, it can be addictive and result in decreasing academic achievement in the college.

The aim of this study is (1) to describe how the phenomenon of online game Dota 2 among college students in Malang. (2) To describe how the phenomenon of online game Dota 2 on academic achievement of college students in Malang.

This study uses qualitative-descriptive approach and data collection technique in form of observation, interview method, and documentation. Meanwhile, data analysis technique employed by the researcher is data reduction, data presentation and generating conclusion.

The analysis result can be concluded that the phenomenon of online game Dota 2 among the college students in Malang is a favorite for it is a strategy game; they can meet with friends; it is free, and exciting and challenging game, but this game is addictive and make the academic achievement of students decrease. Here are the ways to overcome the phenomenon of being addicted by online game dota 2 among the college students : 1. Re-designing the course target 2. Filling leisure time with useful activities 3. Reducing the interaction with game players 4. Thinking at any time of the adverse effects 5. Having thought to save money 6. Strengthening the relationship with God.

**Key Words:** Online Game, Dota 2, Academic Achievement

## ABSTRAK

Kukuh Azhari Ismail. 2016. *Fenomena Permainan Game Online Defense of the Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi Dr.H.Abdul Bashith,M.Si

---

Fenomena game online sudah tidak asing lagi dikehidupan masyarakat khususnya mahasiswa. bermain game online seolah menjadi gaya hidup tersendiri dan banyak digemari kalangan segala usia karena bisa memberi bentuk rasa kepuasan dan untuk mengisi waktu luang. Permainan game online sekarang yang lagi populer adalah dota 2. Game online ini berjenis strategi yang membuat para pemainnya menjadi ambisius. Game online sebenarnya baik untuk ajang rekreasi mahasiswa tetapi ketika tidak bisa mengontrol diri akan menjadi candu dan berakibat pada menurunnya prestasi akademik dikampus.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menjelaskan bagaimana fenomena permainan game online Dota 2 dikalangan mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang. (2) Menjelaskan bagaimana fenomena permainan game online Dota 2 terhadap prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa metode observasi, metode wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan reduksi data, penyajian data kemudian penarikan kesimpulan.

Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa fenomena permainan game online Dota 2 dikalangan mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang sangat digemari karena game strategi, bertemu dan berkenalan dengan banyak teman, gratis, dan permainan yang seru sekaligus menantang tetapi game online ini jika sudah menjadi candu akan membuat prestasi akademik mahasiswa menurun. Berikut cara untuk mengatasi fenomena candu game online dota 2 dikalangan mahasiswa :

1. Merancang kembali target kuliah
2. Mengisi waktu luang dengan hal yang bermanfaat
3. Kurangi pergaulan dengan para pemain game
4. Pikirkan selalu dampak buruknya
5. Mempunyai pikiran hemat
6. Perkuat hubungan dengan Allah

Kata Kunci: Game Online, Dota 2, Prestasi Akademik

## مستخلص البحث

كوكوه ازهار اسماعيل، 2016، ظاهرة اللعبة "online defense of the ancients 2" على انجاز الاكاديمي الطلبة الجامعة بمالانج. البحث الجامعي، كلية التربية بجامعة مولانا مالك ابراهيم الاسلامي الحكومية بمالانج، المشرف: الدكتور عبد البسيط الماجستير.

### الكلمات الأساسية: اللعبة 2 online defense of the ancients انجاز الاكاديمي

ان ظاهرة اللعبة مألوفة بالفعل في حياة المجتمع، وانما اسلوبا الحية من تلقاء نفسها وكثير من الناس يحبون هذه اللعبة لان هم يشعرون هذه اللعبة تعطي اليهم اكتفاء ولوقت الراحة. واما هذه اللعبة المشهورة الآن وهي 2 online defense of the ancients. وهذه اللعبة لديها استراتيجية المريحة وخير الطلبة للترويج لكن وعندما لك يتمكن من السيطرة على انفسهم سيصبح الادمان وتؤدي الى انجاز الاكاديمي الطلبة الجامعة.

واما الاهداف المرجوة من هذا البحث وهي (1) لشرح كيف ظاهرة اللعبة "online defense of the ancients 2" على الطلبة الجامعة بمالانج (2) لشرح كيف ظاهرة اللعبة "online defense of the ancients 2" على انجاز الاكاديمي الطلبة الجامعة بمالانج.

واما المدخل المستخدم في هذا البحث وهو بالنوع الوصفي الكيفي باسلوب جمع البيانات وهي الملاحظة المقابلة والوثائق. واما الاسلوب المستخدمة لتحليل البيانات وهي يقلل البيانات . التقديم وتلخيص.

واما النتائج المحسولة في هذا البحث وهي ان ظاهرة اللعبة "online defense of the ancients 2" على انجاز الاكاديمي الطلبة الجامعة بمالانج مرغوب فيه لان هذه اللعبة استراتيجية تلقاء ومعرفة مع الآخر. مجانا وجذابة ولكن لكن وعندما لك يتمكن من السيطرة على انفسهم سيصبح الادمان وتؤدي الى انجاز الاكاديمي الطلبة الجامعة على درجة السفلى. واما الخطوات المستخدمة لحل هذه المشكلات وهي: 1. تخطيط الاهداف المرجوة في الدراسة الجامعة. 2. وقت الفراغ بشيء مفيد 3. تقليل التعامل مع اللاعب . 4. معرفة الأثر السلبي، 5. مخلص، 6. تقرب الى الل

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet di Indonesia begitu pesat, Sekarang jaringan internet di kota pendidikan seperti Malang begitu mudah diakses dimana saja dan banyak berkembang warnet khususnya daerah kecamatan Lowokwaru, ditunjang juga perang tarif penyedia jasa layanan internet sehingga harga semakin terjangkau sehingga mengakibatkan pengguna setiap tahun selalu meningkat. Internet adalah inti dari komunikasi yang bermedia komputer, Internet menghubungkan ribuan jaringan komputer dan menyediakan jumlah informasi yang luar biasa banyaknya.<sup>1</sup>

Teknologi internet memberikan dampak yang besar dan beragam terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai bidang. Salah satu dari teknologi internet yang dewasa ini berkembang sangat pesat adalah *game online*, *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dari seluruh dunia, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.<sup>2</sup>

*Game online* yang diakses dengan menggunakan jaringan internet telah berkembang pesat dan digemari banyak kalangan, tidak terkecuali mahasiswa. Dalam batas penggunaan yang tidak berlebihan *game online* pada dasarnya dapat dikatakan sebagai sarana hiburan atau kegiatan pengisi waktu luang.

---

<sup>1</sup> John W Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga 2007), hal 300

<sup>2</sup> Adams & Rollings, *Fundamentals of game design*, (Barkeley : New Riders, 2010)

Namun ada pula pemain *game online* yang kesulitan mengendalikan kebiasaan bermain mereka hingga menjadi kecanduan.

Fenomena adiksi *game online* telah di investigasi diberbagai negara, termasuk di Indonesia. Sebuah publikasi tahun 2013 di jurnal *Public Library of Science One (PLOS ONE)* yang ditulis oleh psikolog pendidikan Dr. Sri Tiatri bersama koleganya dari Universitas Tarumanagara, menunjukkan bahwa 10.5 persen atau sebanyak 150 orang dari total 1.477 sampel siswa SMP dan SMA yang aktif bermain *game online* di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami adiksi *game online*. Masih sebagai bagian dari penelitian yang dilakukan oleh Dr. Sri Tiatri dan koleganya, bermain *game online* pada dasarnya dapat membawa manfaat positif, misalnya membuka peluang berkenalan dengan banyak teman dari belahan dunia lain melalui internet, serta dapat menjadi sarana berlatih bahasa Inggris yang menyenangkan. Di sisi lain ketika sudah menjurus ke arah adiksi, bermain *game online* dapat membawa dampak negatif. Sejak beberapa tahun terakhir hingga saat ini, misalnya, telah diberitakan adanya perilaku bolos sekolah hingga tindak pencurian yang dilakukan siswa SMP dan SMA di Indonesia karena keinginan bermain *game online* yang tidak terbendung. Perilaku mencuri tersebut terpaksa dilakukan karena mereka membutuhkan uang untuk bermain *game online* di warnet.<sup>3</sup>

Fenomena *game online* sangat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa apabila bermainnya lupa dengan waktu dan tanggung jawabnya

---

<sup>3</sup> Retha Arjadi, *Harian Kompas* edisi rabu 11 Februari 2015

untuk belajar. Kebutuhan berprestasi adalah salah satu kebutuhan dasar mahasiswa dibidang akademik. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap individu. Sebelum membuat judul penelitian ini, Peneliti banyak mendengar cerita langsung dari mahasiswa yang suka bermain *game online* bahkan sampai tahap kecanduan sehingga banyak dari mereka yang bolos kuliah sehingga di drop out dari kampus karena tidak bisa menyelesaikan waktu studi.

Fenomena *game online* terjadi hampir diseluruh belahan dunia, baik di negara barat maupun di negara Asia, dan Indonesia termasuk didalamnya. Bahkan *game online* dikalangan remaja menjadi gaya hidup tersendiri. *Game online* ini muncul sebagai salah satu bentuk penggunaan Internet yang sudah semakin variatif. Fenomena tersebut dialami oleh sebagian Kota besar di Indonesia, termasuk kota Malang sendiri. Akibat fenomena ini muncul berbagai macam komunitas pecinta *game online*, salah satunya komunitas pecinta *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*. Dengan terbentuknya komunitas tersebut, maka setiap player akan memiliki pengalaman dan pandangan terhadap kesukaanya akan bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*, baik sebelum hingga setelah menjadi Player *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*.

*Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ini sangat populer dikalangan mahasiswa, Bisa dikatakan ini game wajib yang harus ada di warnet atau game center daerah sekitar kampus dikota Malang karena begitu digemari oleh kalangan mahasiswa. Game ini dikembangkan oleh *Valve*

*Corporation*, sebuah perusahaan pengembang dan penerbit permainan komputer di Amerika Serikat. Game ini berjenis Moba (*Multiplayer online battle arena*) dimana pemain memainkan satu karakter dalam game dan harus mengutamakan kerja sama tim dan strategi yang bagus untuk menghancurkan tower lawan untuk mencapai kemenangan, Permainan yang menarik serta bertemu teman dari berbagai negara membuat mahasiswa rela menghabiskan waktu didepan komputer, bahkan *inventory* dalam game ini bisa jual beli dan melakukan *trading* atau pertukaran kepada pemain lain sehingga mahasiswa akan merasa puas dan penasaran untuk bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*.

Dari gambaran diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pada pemain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* dan dihubungkan dengan prestasi akademik mahasiswa dengan judul “*Fenomena Permainan Game online Defense of the Ancients (Dota 2) pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan tinggi di Kota Malang*”

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana fenomena permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* dikalangan mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang ?
2. Bagaimana fenomena permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* pada prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis merumuskan penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui fenomena permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* dikalangan mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis fenomena permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* pada prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang.

### D. Manfaat Penelitian

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai fenomena permainan *game online* dikalangan mahasiswa. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai studi *game online* terhadap prestasi akademik dan bahan kajian yang lebih lanjut mengenai topik yang sama.

2. Bagi lembaga

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi mahasiswa, Pemerhati pendidikan di kampus dan orang tua sebagai sumber informasi untuk menentukan metode yang tepat dalam mencegah fenomena permainan *game online*.

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi peneliti sendiri dan orang lain.

### **E. Ruang lingkup Penelitian**

Berhubung pembahasan penelitian yang mengangkat tema tentang *game online* ini sangat luas. Maka perlu adanya pembatasan masalah, agar tidak terjadi kesalahan dalam pembahasan yaitu:

1. Penelitian ini hanya membahas fenomena bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* bukan *game online* yang lain pada prestasi akademik mahasiswa.
2. Materi yang digunakan seputar karakter mahasiswa dalam bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* dan dihubungkan dengan prestasi akademik mahasiswa yang terjadi dilapangan.
3. Wilayah penelitian ini di kota malang tetapi hanya didaerah yang mencakup kecamatan Merjosari, Tlogomas, Dinoyo, dan Lowokwaru

### **F. Penelitian Terdahulu (Originalitas Penelitian)**

Peneliti menemukan penelitian yang terdahulu yakni dari Theresia Lumban Gaol (2012) dari Universitas Indonesia dengan judul “ *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Tehnik Universitas Indonesia* “ yang menghasilkan kesimpulan :

1. Mayoritas alasan mahasiswa Fakultas Tehnik Universitas Indonesia bermain *game online* adalah untuk menghilangkan stres
2. Permainan yang sering dimainkan mahasiswa Fakultas Tehnik Universitas Indonesia adalah *game online* jenis strategi
3. Prestasi akademik mahasiswa Fakultas Tehnik Universitas Indonesia yang bermain *game online* termasuk kategori baik

4. Ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia.<sup>4</sup>

Tetapi peneliti disini ingin mencoba meneliti fenomena mahasiswa bermain *game online* yang lebih spesifik lagi yakni *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*, game yang lagi populer sekarang dikalangan mahasiswa baik itu yang kecanduan dan tidak kecanduan dalam ruang lingkup perguruan tinggi di Kota Malang selanjutnya dihubungkan dengan prestasi akademik.

### G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang dapat dimengerti dan menyeluruh mengenai isi dalam skripsi ini secara menyeluruh dapat dilihat dari sistematika pembahasan skripsi dibawah ini :

**Bab I : Pendahuluan**, meliputi: Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, penelitian terdahulu.

**Bab II : Kajian Teori**, meliputi: bagian bab yang menyajikan data secara teoritis dan berbagai macam teori yang menjadi dasar pijakan dan cara berpikir untuk menguraikan suatu analisis dalam membahas skripsi ini. Bab ini menguraikan seputar bermain, masa remaja, *game online* dan perkembangannya serta Dota 2 dan prestasi akademik mahasiswa.

**Bab III : Metode Penelitian**, dalam bab ini dibahas tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian. Diantaranya adalah

---

<sup>4</sup> Theresia Lumban Gaol, *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia* (Fakultas ilmu keperawatan program sarjana universitas Indonesia : Depok, 2012)

: pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

**Bab IV : Paparan Data,** Yaitu merupakan bab yang menyajikan hasil penelitian dilapangan, yang meliputi : latar belakang obyek penelitian dan penyajian / pemaparan data yang diperoleh dilapangan.

**Bab V : Pembahasan,** Yaitu merupakan bab terakhir dari seluruh rangkaian pembahasan, dari bab pertama sampai bab lima. Dalam hal ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat.

**Bab VI : Kesimpulan dan Saran,** Dalam segmen ini peneliti akan menyimpulkan hal-hal yang berhubungan dengan hasil penelitian. Kemudian dipaparkan tentang saran-saran yang merupakan wujud dari tawaran pemikiran alternatif.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Tinjauan teori dalam bab ini terdiri dari pembahasan mengenai teori bermain, masa remaja, *game online* serta perkembangannya, *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*, Prestasi akademik, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi akademik, Pengukuran prestasi akademik dan hubungan fenomena *game online* dengan prestasi akademik.

#### A. Bermain

##### 1. Pengertian Bermain

Istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan. Bahkan didalam *Oxford English Dictionary* tercantum banyak sekali definisi tentang bermain. Salah satu contoh seorang ahli yaitu Jean Piaget mengatakan bahwa bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Bermain adalah kebutuhan dasar manusia, Dengan bermain manusia merasa lebih senang. Herbert Spencer di abad 19 mengajukan *Teori Surplus Energy* untuk menjelaskan mengapa ada perilaku bermain, Dalam bukunya *principles of pscyology* mengemukakan bahwa kegiatan bermain terjadi akibat energi yang berlebihan.<sup>5</sup> Sehingga kelebihan tersebut biasa digunakan manusia untuk bermain dan beraktifitas.

---

<sup>5</sup> Mayke S Tedjasaputra, *Bermain, mainan dan permainan* (Jakarta : Grasindo, 2001), hal 2

Menurut Huizinga, bermain merupakan tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat akan tetapi dilakukan dengan suka rela yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri sendiri.<sup>6</sup> Aktivitas tersebut membuat mereka dapat berinteraksi dan belajar dengan sesamanya. Bagi remaja dan dewasa muda, bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru. Sedangkan untuk kaum yang bekerja, bermain merupakan suatu rekreasi yang membantu mereka untuk mengurangi beban pikiran.

Konsep bermain dapat dihubungkan dengan ranah *fisik motorik*, *ranah kognitif* dan *ranah sosial emosional*. Aktivitas *fisik motorik* dapat ditekankan dalam kegiatan bermain game di komputer, yakni gerakan tangan pada keyboard dan mouse serta gerakan otot dan mata pemain. *Aspek kognitif* tampak dari bagaimana pemain mengolah mengolah informasi dalam game, mengambil keputusan dan langkah tindakan berikutnya. *Aspek sosial-emosional* tampak ketika pemain mengalami emosi-emosi seperti senang ketika menang atau sedih ketika kalah bermain atau hal-hal yang berkaitan dengan penghayatan permainan tersebut.

---

<sup>6</sup> Siti Rahayu Haditon, *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, edisi Ke-16 (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006), hal 131-132

## 2. Islam dan Bermain

Islam adalah agama yang *realistis*. Manusia berinteraksi dengan manusia lain atas dasar fitrah, mereka yang kadang kala merasa bosan dan jenuh. Oleh sebab itu selalu membutuhkan kesempatan istirahat dan waktu luang untuk bermain. Sesuai dengan riwayat yang shoheh Rosulullah SAW pernah beradu kecepatan dengan *ummul mukminin* Aisyah RA, disamping itu beliau sering kali membiarkan anak-anak muda bermain anak panah dan tombak disekitar masjid nabawi.<sup>7</sup>

Bermain merupakan sesuatu yang sangat menyenangkan tetapi semua ada waktunya sehingga kita sebagai manusia tidak lupa waktu akan tanggung jawab yang sesungguhnya. Di dalam Al-Quran Allah SWT berfirman :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.”  
(QS. Muhammad 36).<sup>8</sup>

Pada ayat diatas menjelaskan aktivitas dunia itu tidak lain hanyalah permainan dan sendau gurau belaka. Hal itu berlaku bagi semua kegiatan manusia didunia dengan kekecualian, yakni kegiatan yang dilakukan dalam rangka mencari keridloaan Allah Swt. Allah menegaskan bahwa diri-Nya Maha Kaya, yakni tidak meminta harta manusia sedikitpun. Dia

<sup>7</sup> Usamah Husain Al-Ajhuri, 2009. *Fakir Wal'ab Wattasil*, terjemahan Sugeng Hariadi Hal 6

<sup>8</sup> Al-Quranulkarim terjemah tafsir per kata QS. Muhammad 36 Hal 510

hanya mewajibkan zakat dan menganjurkan shadakah agar diberikan kepada saudara mereka yang faqir miskin yang ini manfaatnya pun akan kembali kepada pemberi harta itu.

## **B. Masa Remaja**

Masa remaja adalah suatu periode transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masa remaja merupakan waktu kematangan *fisik, kognitif, sosial* dan *emosional* yang cepat pada anak laki-laki dan perempuan. Batasan usia remaja terdiri atas tiga fase, yakni remaja awal (11-14 tahun), remaja pertengahan (15-17 tahun) dan remaja akhir (18-20 tahun).<sup>9</sup>

Tumbuh kembang remaja akhir terhadap hobi bermain game ditandai dengan adanya perpisahan emosional dan fisik dari orang tua. Remaja akhir mulai membentuk identitas baru dan menginginkan kebebasan dari pengawasan orang tua. Kebebasan yang telah dicapai akan digunakan remaja untuk membentuk identitas diri. Identitas diri remaja membutuhkan harga diri dan penerimaan khususnya dengan teman sebaya.<sup>10</sup>

Kecenderungan terhadap hobi dan aktivitas merupakan hal yang umum dalam kelompok remaja. Aktivitas mengisi waktu luang yang sebelumnya dilakukan bersama keluarga akan menjadi terpusat pada teman sebaya. Aktivitas mengisi waktu luang juga membantu perkembangan keterampilan sosial, fisik dan kognitif. Aktivitas remaja tersebut dapat berupa bermain game. Bermain memberikan kesempatan pada remaja akhir untuk belajar

---

<sup>9</sup> Wong Donna L. *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik* edisi 4, 2004

<sup>10</sup> Theresia Lumban Gaol, (2012). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sarjana Universitas Indonesia : Depok hal 7

menetapkan prioritas dan mengatur waktu. Oleh karena itu, remaja harus belajar membagi waktu antara waktu belajar dengan waktu luang. Demikian juga mahasiswa yang pada umumnya masih disebut remaja, mereka harus bisa membedakan waktu antara bermain dan belajar serta tanggung jawabnya.

### C. *Game online*

#### 1. Pengertian *Game online*

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adams & Rollings 2007). *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu.

Adapun definisi game yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.<sup>11</sup> Salah satu layanan internet yang sedang ramai digunakan adalah *game online*. *Game online* adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Abu Ahmadi & Munawar, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2005), hal 106

<sup>12</sup> <http://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online.htm> diakses 10 Februari 2016 jam 20.00 wib

*Game online* digandrungi mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Perkembangan game sendiri sangatlah pesat. Dahulu game hanya bisa dimainkan maksimal dua orang, sekarang dengan adanya internet bisa mencapai 100 orang lebih. Bahkan seluruh dunia pun bisa memainkan secara bersamaan dan berhubungan satu dengan yang lain.

## 2. Perkembangan *Game online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Maraknya kegiatan pengguna internet melalui perangkat-perangkat canggih abad ini, Membuat banyak perusahaan pengembang dan penerbit game memanfaatkan celah tersebut. Perkembangannya pun berlangsung dengan sangat cepat, Mulai dari jaman game konsol jadul yang sama sekali tidak menyentuh internet sampai diadakannya *game online* (game yang hanya bisa dimainkan menggunakan koneksi internet) dan game Konsol PC yang mulai disangkut pautkan dengan koneksi internet.<sup>13</sup>

*Game online* sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan maret 2001. Dalam kurun waktu beberpa tahun terakhir ini *game online* telah mengalami perkembangan yang amat pesat sampai sekarang. Bahkan

---

<sup>13</sup> [http://www.kotakgame.com/feature/detail\\_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia](http://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia) diakses 6 januari 2016 jam 22.30 wib

dikalangan anak-anak dan remaja dewasa *game online* menjadi sebuah gaya hidup yang biasa mereka lakukan ketika mempunyai waktu luang.

### 3. Dota 2

*Defense of the ancients (Dota 2)* adalah *game online* yang berjenis Moba (*Multiplayer online battle arena*) adalah jenis permainan yang berorientasi kerjasama team yang melibatkan dua regu untuk saling bertanding, setiap regu masing-masing beranggotakan 5 pemain yang harus saling menghancurkan tower dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengendalikan satu karakter yang disebut hero dan bersifat unik, maka antara satu pemain dan pemain lainnya harus memilih hero yang berbeda. Game ini di buat oleh *Valve Corporation*, popularitas game ini setiap tahun terus mengalami peningkatan sejak awal di luncurkan tahun 13 oktober 2010.<sup>14</sup>

Fitur game yang menarik serta puluhan karakter dan desain grafis game yang mengagumkan serta sistem "*play to win*" atau bermain untuk menang, dimana hampir rata-rata *Game online* sekarang menerapkan sistem "*pay to win*" atau membayar untuk menang, yang membuat para pemain game ini merasa tidak perlu menghabiskan uang banyak untuk bermain dan menang itulah yang membuat game ini begitu populer, Apalagi para pemain bisa berinteraksi dengan semua orang diseluruh dunia.

---

<sup>14</sup>[http://www.kotakgame.com/feature/detail\\_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia](http://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia) diakses 6 januari 2016 jam 22.30 wib

Game ini sulit untuk dimainkan oleh anak-anak karena *Game online Defense of the ancients (Dota 2)* membutuhkan strategi dan cara berpikir yang cepat, waktu permainan yang begitu lama kurang lebih sekitar 60 menit untuk setiap kali pertempuran, serta komunikasi bahasa Inggris antar pemain tapi itu semua bukan halangan buat mahasiswa untuk bermain, bahkan mereka rela menghabiskan waktunya di depan komputer untuk bermain Dota 2.

Kepopuleran *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* tentu turut didukung oleh semakin banyaknya pemain game tersebut. Pada bulan April 2015 dalam data statistik yang dimiliki perusahaan game tersebut, terhitung dalam satu bulan terakhir ini terdapat lebih dari 10 juta *Unique Player* atau pemain yang berbeda yang memainkan game ini diseluruh dunia. Hal tersebut juga di dukung dengan diadakannya kompetisi tahunan game ini dikancah International, yang diikuti oleh peserta dari berbagai belahan dunia, termasuk Eropa, China, Amerika, dan sebagainya. Kompetisi ini "*The International : DOTA 2 Championship*" yang dimulai pada tahun 2012 dan berlanjut hingga sekarang.

#### **D. Prestasi Akademik**

##### **1. Pengertian Prestasi Akademik**

Prestasi akademik merupakan perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku atau kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi belajar. Perwujudan bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa

pemecahan lisan maupun tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang standar.<sup>15</sup>

Prestasi akademik adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal.<sup>16</sup> Maka dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik adalah hasil belajar berupa pemecahan masalah berupa lisan atau tulisan dan ketrampilan dari seorang mahasiswa yang diwujudkan dalam bentuk angka atau nilai di perguruan tinggi.

## 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Faktor yang mempengaruhi prestasi akademik terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal belajar.<sup>17</sup> Hal-hal yang termasuk dalam faktor internal adalah sebagai berikut :

### 1) Kemampuan intelektual

Tingkat intelektual individu menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Semakin tinggi kecerdasan individu, maka semakin besar juga peluang individu tersebut untuk meraih kesuksesan. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah kecerdasan individu, maka semakin kecil pula kesempatan individu tersebut untuk meraih kesuksesan.

---

<sup>15</sup> Sobur A, *Psikologi Umum* (Bandung : Pustaka Setia, 2006) hal 27

<sup>16</sup> ibid hal 29

<sup>17</sup> Syah M, *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru* (Bandung : Remaja Rosda karya, 2002)

## 2) Minat

Minat adalah suatu kecenderungan individu untuk merasa tertarik dan senang terhadap bidang studi atau materi pembelajaran. Pencapaian prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh minat individu. Misalnya adalah individu yang sangat tertarik dan menaruh minat dengan mata kuliah Bahasa Inggris. Individu tersebut selalu memusatkan perhatiannya dan akan belajar lebih giat dan pada akhirnya individu tersebut akan mencapai prestasi yang memuaskan juga.

## 3) Bakat khusus

Bakat khusus merupakan suatu kemampuan individu yang menonjol dalam suatu bidang. Bakat seseorang dapat meramalkan prestasi belajar individu di masa mendatang. Prestasi yang diraih individu tersebut akan merefleksikan bakat individu tersebut.

## 4) Motivasi untuk berprestasi

Motivasi adalah suatu dorongan pada individu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai kesuksesan. Motivasi merupakan dorongan *internal* (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu. Motivasi berprestasi adalah suatu kemauan yang mendorong individu untuk melakukan tugas-tugas untuk mendapatkan suatu prestasi atau kesuksesan. Motivasi yang rendah pada individu akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Demikian pula sebaliknya,

semakin tinggi motivasi individu maka semakin cepat juga kesuksesan yang hendak dicapai.

5) Sikap

Sikap adalah keputusan untuk melakukan suatu tindakan yang didasarkan pada keyakinan individu. Individu yang bersikap positif akan selalu memandang proses pembelajaran sebagai sesuatu yang bermanfaat bagi diri individu tersebut. Demikian pula sebaliknya, individu yang memiliki sikap negatif terhadap proses pembelajaran akan menganggap proses tersebut sebagai sesuatu yang tidak bermanfaat.

6) Kondisi fisik dan mental

Prestasi belajar individu dapat dipengaruhi oleh kondisi fisik dan mental. Kondisi fisik yang kurang sehat akan mempengaruhi proses berpikir individu dan mengakibatkan penurunan konsentrasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Kondisi mental yang mempengaruhi prestasi belajar individu dapat berupa kestabilan jiwa dan keadaan emosional. Kestabilan jiwa dan keadaan emosional dapat mengganggu konsentrasi individu ketika belajar maupun ujian di sekolah atau di kampus.

7) Kemandirian

Kemandirian adalah suatu pengalaman untuk mengatur tingkah laku, mengambil inisiatif, menyeleksi dan mengarahkan keputusan untuk menentukan tujuan hidup tanpa pengaruh orang tua maupun

norma kelompok. Mahasiswa yang mandiri adalah mahasiswa yang memiliki sifat kreatif, inisiatif, tekun dan tanggung jawab. Mahasiswa yang mandiri akan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa yang juga dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini terdiri atas faktor lingkungan kampus, lingkungan keluarga dan faktor situasional

1) Lingkungan kampus

Salah satu lingkungan yang mempengaruhi prestasi belajar adalah kampus. Proses pembelajaran ditentukan oleh sarana dan prasarana, efektivitas mengajar dosen, kurikulum pengajaran dan interaksi dosen terhadap mahasiswa. Prestasi belajar mahasiswa dapat tercapai bila lingkungan kampus juga berperan dalam meningkatkan prestasi, misalnya menyelenggarakan lomba mahasiswa berprestasi.

2) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga juga mempengaruhi prestasi belajar khususnya orang tua. Pola asuh keadaan sosial ekonomi dan sosial kultural menentukan keberhasilan individu. Apabila keluarga mendorong dan membimbing terhadap aktifitas belajar anak, maka anak akan memperoleh prestasi belajar yang tinggi.

3) Lingkungan situasional

Faktor-faktor yang termasuk didalamnya adalah keadaan sosial budaya, keadaan negara dan politik ekonomi. Keadaan-keadaan

tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Contoh faktor Sosial Budaya yang mempengaruhi prestasi adalah pergaulan dengan teman sebaya. Keadaan negara yang mempengaruhi prestasi adalah bencana banjir, kebakaran dan lain-lain. Contoh faktor politik ekonomi yang mempengaruhi prestasi adalah keadaan krisis ekonomi.

### 3. Pengukuran Prestasi Akademik di Perguruan Tinggi

Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai dari suatu proses belajar yang telah dilakukan. Setiap pekerjaan selalu diikuti oleh pengukuran dan penilaian, demikian pula halnya dengan proses pembelajaran. Pengukuran prestasi akademik mempunyai arti dan manfaat yang sangat penting karena nilai atau angka yang diberikan merupakan manifestasi dari prestasi belajar. Prestasi tersebut merupakan kemampuan pelajar yang dapat diukur, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Prestasi tersebut dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai raport, indeks prestasi studi, angka kelulusan dan predikat keberhasilan.

Pengukuran prestasi belajar mahasiswa di universitas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Sistem penilaian di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan huruf A, B+, B, C+, C, D dan E, yang masing-masing bernilai / berbobot 80-100, 75-79, 70-74, 65-69, 56-64, 41-55, dan 0-40. Sedangkan yang dinyatakan dengan huruf A, B+, B, C+, C,D dan E masing-masing dikonversi dengan angka 4.0, 3.5, 3.0, 2.5, 2.0, 1.0 dan 0. Nilai mata kuliah yang dinyatakan dengan

huruf A, B+, B, C+, dan C adalah lulus sedangkan mata kuliah yang dinyatakan dengan huruf D dan E adalah tidak lulus.<sup>18</sup>

#### **E. Hubungan Fenomena *Game online* Pada Prestasi Akademik**

*Game online* sendiri muncul sebagai salah satu bentuk penggunaan internet yang sudah semakin variatif, *Game online* merupakan fenomena yang marak dan berkembang di Indonesia, maraknya *game online* ini ternyata bisa banyak menimbulkan dampak negatif dari pada manfaat positifnya yang masih pro dan kontra di masyarakat, tetapi tetap tergantung individu masing-masing dalam menyikapi fenomena ini.

*Game online* pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya tetapi dalam masyarakat *game online* masih banyak dipandang negatif, Berikut beberapa dampak positif dan negatif bermain *game online*.

##### 1. Dampak positif *game online*

- 1) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- 2) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan selalu berusaha mencari informasi tentang

---

<sup>18</sup> Pedoman pendidikan universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, 2009 hal 37-38

spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

- 3) Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan.

## 2. Dampak negatif *game online*

- 1) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. 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. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.
- 2) Mendorong melakukan hal-hal negatif walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID atau karakter game pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
- 3) Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
- 4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu

beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.

- 5) Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam sampai pagi hari.
- 6) Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> <http://taniahar.blogspot.co.id/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi.html> diakses 25 januari 2016 jam 20.30 wib

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Setiap karya ilmiah yang dibuat harus disesuaikan dengan metodologi penelitian, Seorang peneliti harus memahami metodologi penelitian yang merupakan seperangkat pengetahuan tentang langkah-langkah sistematis dan logis tentang pencarian data yang berkenaan dengan masalah-masalah tertentu agar jawaban dari masalah tersebut bisa dipahami dan mencari solusi.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang data-datanya berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka yang berasal dari wawancara, catatan laporan, dokumen dan lain-lain, atau penelitian yang didalamnya mengutamakan untuk mendeskripsikan secara analisis suatu peristiwa atau proses sebagaimana adanya lingkungan yang alami untuk memperoleh makna yang mendalam dari proses tersebut.

Untuk melakukan penelitian seseorang dapat menggunakan metode penelitian tersebut. Sesuai dengan masalah, tujuan, kegunaan dan kemampuan yang dimilikinya. Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Lexy J Moeleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, ( Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004) hal 4

Pengertian yang lain (Denzin dan Lincoln 1987) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan kata alamiah dan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan berbagai metode yang ada. Dalam penelitian kualitatif metode yang biasanya dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen. Namun definisi ini hanya mempersoalkan satu metode yaitu wawancara terbuka.<sup>21</sup>

Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah jenis deskriptif kualitatif yang mempelajari masalah-masalah yang ada serta tata cara kerja yang berlaku. Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Didalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi. Dengan kata lain penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan yang ada.

Penelitian deskriptif kualitatif dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan-keadaan nyata sekarang yang sementara berlangsung, pada hakikatnya penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek dengan tujuan membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta atau fenomena yang diselidiki.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Lexy J Moeleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, ( Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004) hal 5

<sup>22</sup> Husaini Usman & Purnomo Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta : Bumi Aksara) Hal 99

## B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti dilapangan disini menjadi instrumen dan juga menjadi faktor penting dalam seluruh kegiatan penelitian. Sesuai dengan Sugiono dalam bukunya Memahami Penelitian Kualitatif yaitu yang menjadi instrument penelitian adalah peneliti itu sendiri, oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus divalidasi seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan, peneliti akan terjun ke lapangan sendiri.<sup>23</sup> Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang pada prinsipnya sangat menekankan latar yang alamiah dari obyek penelitian yang dikaji.

Kemudian dibandingkan data yang telah ditemukan melalui observasi, wawancara, dan dokumen. Jadi kehadiran peneliti di warnet-warnet atau game center daerah dinoyo adalah sebagai pengamat penuh sedangkan mahasiswa yang bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* adalah obyek yang diteliti. Oleh karena itu kehadiran peneliti dilapangan sangat diperlukan. Adapun kehadiran peneliti diketahui statusnya sebagai peneliti oleh obyek atau informan.

## C. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini adalah mahasiswa yang suka bermain *Game online Defense of the ancients (Dota 2)* di warnet-warnet yang menyediakan *game online* tersebut. Diantaranya warnet atau *game center* daerah kecamatan Lowokwaru Kota Malang yakni warnet *Dobel Six, Boyan, Planet, Dragon,*

---

<sup>23</sup> Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung Alfabeta, 2009) Hal 59-61

*Fair Play Gaming*. Penelitian ini dalam menentukan lokasi mempertimbangkan dari segi tempat yang strategis untuk dijadikan lokasi penelitian dan dekat dengan peneliti.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti fenomena mahasiswa yang suka bermain *Game online Defense of the ancients (Dota 2)* di warnet-warnet tersebut dan dihubungkan dengan prestasi akademik, karena kita tahu mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa ini harus bisa membagi waktu antara kuliah dan bermain khususnya bermain *game online*.

#### **D. Sumber Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, Sedangkan sumber data utama dalam penelitian kualitatif menurut lofland dalam Lexy J Moleong ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.<sup>24</sup> Data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua macam, yaitu

##### **1. Data Primer**

Data primer adalah data yang dikumpulkan, disajikan dan diolah oleh peneliti dari sumber utama.<sup>25</sup> Dalam hal ini data primer adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung dari wawancara kepada orang-orang yang bersangkutan didalamnya yang terdapat observasi dan pedoman wawancara.

Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini ada 10 mahasiswa yang aktif bermain *Game online Defense of the ancients*

<sup>24</sup> Lexy J Moeleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakrya, 2004) Hal 157

<sup>25</sup> M.Zainudin, *Pedoman Penulisan Skripsi* (Malang Fak Tarbiyah Uin Malang) 2009 Hal 20

(Dota 2) dan juga pemilik warnet sebagai nara sumber untuk memberitahukan siapa saja mahasiswa yang sering bermain *Game online Defense of the ancients (Dota 2)*. Selain itu peneliti juga melakukan pengamatan kondisi dilapangan dan ikut bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* agar lebih mudah menentukan objek penelitian.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder yakni data yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh pihak lain dalam bentuk publikasi atau jurnal.<sup>26</sup> Namun disini peneliti menggunakan sumber data berupa buku-buku, foto dan dokumen, Dengan adanya sumber data tersebut, diharapkan peneliti dapat mendiskripsikan fenomena permainan *game online dota 2* pada prestasi akademik mahasiswa.

## E. Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi hasil wawancara pada orang yang diamati serta hasil observasi yang diamati dalam fenomena permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*. Jadi peran peneliti disini juga menjadi instrumen sendiri karena peneliti melibatkan diri terjun ke lapangan dengan menggunakan metode interview dan observasi sedangkan pembuktiannya berupa tape record, kamera digital atau video rekaman atau juga dari data hasil wawancara dan dokumen

---

<sup>26</sup> M.Zainudin, *Pedoman Penulisan Skripsi* (Malang Fak Tarbiyah Uin Malang, 2009) Hal 20

## F. Tehnik Pengumpulan Data

Pada tahap penelitian ini agar diperoleh data yang valid dan bisa dipertanggung jawabkan, maka data diperoleh melalui :

### 1) Wawancara

Wawancara sebagai upaya mendekati informasi dengan cara bertanya langsung kepada informan tanpa wawancara peneliti akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan jalan bertanya langsung. Adapun wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak berstruktur, dimana di dalam metode ini memungkinkan pertanyaan berlangsung luwes, arah pertanyaan lebih terbuka, tetap fokus, sehingga diperoleh informasi yang kayadan pembicaraan tidak kaku.

Adapun dalam pengumpulan data peneliti telah menyiapkan pertanyaan untuk melakukan wawancara secara langsung kepada objek yakni mahasiswa yang bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*, hal demikian dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data secara luas dan menyeluruh sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

### 2) Observasi langsung

Observasi langsung adalah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis. Observasi harus dilakukan secara teliti dan sistematis untuk mendapatkan hasil yang bisa diandalkan, dan peneliti harus mempunyai latar belakang atau pengetahuan

yang lebih luas tentang objek penelitian mempunyai dasar teori dan sikap objektif.

Observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti bisa direalisasikan dengan cara mencatat berupa informasi yang berhubungan dengan pemain game Dota 2 yaitu mahasiswa dan nilai IPK mahasiswa yang bermain *game online* dota 2, Dengan observasi secara langsung, peneliti dapat memahami konteks data dalam berbagai situasi, maksudnya dapat memperoleh pandangan secara menyeluruh. Untuk itu dapat melakukan pengamatan secara langsung dalam mendapatkan bukti yang terkait dengan objek penelitian.

### 3) Dokumentar

Peneliti mencari data yang diperlukan sebagai penunjang kevalidan penelitiannya yaitu dengan cara mencari dokumen - dokumen yang dibutuhkan untuk keperluan penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan dan gambar. Dokumen berbentuk tulisan misalnya hasil wawancara yang telah diketik oleh peneliti yang awalnya sebuah rekaman. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, sketsa dan lain-lain. Dokumen berbentuk gambar atau foto seperti foto-foto kegiatan dalam wawancara di warnet-warnet daerah Lowokwaru. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif dan cocok digunakan untuk peneliti yang menggunakan penelitian

deskriptif kualitatif karena sesuai dengan sifatnya yang alamiah sesuai konteks.

#### 4) Triangulasi

Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat mengabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang sudah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.<sup>27</sup>

Sebelum peneliti melakukan triangulasi, dari hasil data-data yang telah diperoleh, dicocokkan terlebih dahulu dengan rumusan masalah, apabila isi data dengan rumusan masalah ada kesinambungan maka peneliti melakukan triangulasi.

### **G. Analisis Data**

Analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu : reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi

#### 1. Reduksi data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian, pada penyerdehanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif

---

<sup>27</sup> Sugiono, *Memahami penelitian kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009) hal.82-83

berlangsung. Sebelum data benar-benar terkumpul antipasti adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data yang mana mau dipilih. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, mengolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara melalui : seleksi yang ketat, ringkasan atau uraian yang singkat, mengolongkannya dalam satu pola yang lebih luas

## 2. Penyajian data

Alur penting yang kedua dari kegiatan analisis adalah penyajian data. Penyajian ini dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang sering digunakan pada data kualitatif pada masa yang lalu adalah teks naratif. Penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar atau terus melangkah melakukan analisis menurut saran yang dikisahkan oleh penyajian sebagai suatu yang berguna.

### 3. Penarikan kesimpulan

Kegiatan analisis selanjutnya adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu dilakukan sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis selama menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan atau akan lebih seksama dan memerlukan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran di antara teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif atau juga upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain. Makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenaran dan kecocokan yang merupakan validitasnya.

Telah dikemukakan tiga hal utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai suatu yang jalin-menjalin pada saat sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk yang sejajar, untuk membangun wawasan yang disebut analisis. Dalam pandangan ini tiga jenis kegiatan analisis dan kegiatan pengumpulan data itu sendiri merupakan proses siklus dan interaktif. Peneliti harus siap bergerak diantara empat sumbu kumparan itu selama pengumpulan data, selanjutnya bolak-balik di antara kegiatan reduksi, penyajian, penarikan kesimpulan atau verifikasi selama sisa waktu penelitian.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Matthew B Miles and A. Michael hubbernan, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta : UI Press, 2009), hal.16-20

## H. Pengecekan Keabsahan Temuan

Untuk menetapkan keabsahan pada data yang diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan yaitu Derajat Kepercayaan (*Credibility*), Keteralihan (*Transferability*), Kebergantungan (*Dependability*), Kepastian (*Confirmability*).

Fungsi dari *Kredibilitas* pertama yaitu melaksanakan sedemikian rupa sehingga tingkat kepercayaan penemuannya dapat dicapai. Kedua, mempertunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan ganda yang sedang diteliti.

*Transferability* sebagai persoalan empiris tergantung pada kesamaan konteks pengirim dan penerima. Untuk melakukan pengalihan tersebut seorang peneliti hendaknya mencari dan mengumpulkan kejadian empiris tentang kesamaan konteks. Dengan demikian peneliti bertanggung jawab untuk menyediakan data deskriptif secukupnya jika ia ingin membuat keputusan tentang pengalihan tersebut. Untuk keperluan itu peneliti harus melakukan penelitian kecil untuk memastikan usaha memverifikasi tersebut.

Dalam kriteria *Dependability* ini amat sulit untuk dicapai, dimana peneliti itu sebagai intrumenya langsung. Mungkin karena keterbatasan mengingat sehingga membuat kesalahan. Namun kekeliruan yang dibuat orang jelas tidak mengubah keutuhan kenyataan yang dipelajari juga tidak mengubah desain yang muncul dari data dan bersamaan dengan hal itu tidak pula mengubah pandangan dan hipotesis kerja yang dapat bermunculan. Paradigma

alamiah menggunakan kedua persoalan tersebut sebagai pertimbangan, kemudian mencapai kesimpulan untuk mengantinya dengan kriteria *dependability*.<sup>29</sup>

Dalam penelitian kualitatif *confirmability* mirip dengan uji *dependability*, Sehingga pengujianya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan maka penelitian jangan sampai proses tidak ada tapi hasilnya ada.<sup>30</sup>

## I. Tahap Penelitian

Dalam penelitian ini ada 3 tahapan yang dilakukan yakni :

1. Tahapan pra lapangan
  - a. Penyusunan proposal
  - b. Memilih lokasi
  - c. Membuat surat izin penelitian
2. Tahapan pekerjaan lapangan
  - a. Mengadakan observasi langsung ke warnet-warnet atau game center daerah sekitar Lowokwaru
  - b. Memasuki objek penelitian dengan mengamati berbagai kegiatan maupun peristiwa yang ada didalamnya
  - c. Penyusunan laporan penelitian berdasarkan hasil dari data-data yang diperoleh.

<sup>29</sup> Lexy J Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT.Remaja Rosdakarya,2004) hal 324-325

<sup>30</sup> Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal 131

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Latar Penelitian

##### 1. Kota Malang

###### a. Sejarah Kota Malang

Kota Malang seperti kota-kota lain di Indonesia pada umumnya baru tumbuh dan berkembang setelah hadirnya pemerintah kolonial Belanda. Fasilitas umum di rencanakan sedemikian rupa agar memenuhi kebutuhan keluarga Belanda. Kesan *diskriminatif* itu masih berbekas hingga sekarang. Misalnya *Ijen Boulevard* kawasan sekitarnya hanya dinikmati oleh keluarga Belanda dan Bangsa Eropa lainnya, sementara penduduk pribumi harus puas bertempat tinggal di pinggiran kota dengan fasilitas yang kurang memadai. Kawasan perumahan itu sekarang bagai monumen yang menyimpan misteri dan seringkali mengundang keluarga Belanda yang pernah bermukim disana untuk bernostalgia.

Pada Tahun 1879, di Kota Malang mulai beroperasi kereta api dan sejak itu Kota Malang berkembang dengan pesatnya. Berbagai kebutuhan masyarakatpun semakin meningkat terutama akan ruang gerak melakukan berbagai kegiatan. Akibatnya terjadilah perubahan tata guna tanah, daerah yang terbangun bermunculan tanpa terkendali.

Perubahan fungsi lahan mengalami perubahan sangat pesat, seperti dari fungsi pertanian menjadi perumahan dan industri.

Sejalan perkembangan tersebut di atas, *urbanisasi* terus berlangsung dan kebutuhan masyarakat akan perumahan meningkat di luar kemampuan pemerintah, sementara tingkat ekonomi urbanis sangat terbatas, yang selanjutnya akan berakibat timbulnya perumahan-perumahan liar yang pada umumnya berkembang di sekitar daerah perdagangan, di sepanjang jalur hijau, sekitar sungai, rel kereta api dan lahan-lahan yang dianggap tidak bertuan. Selang beberapa lama kemudian daerah itu menjadi perkampungan, dan degradasi kualitas lingkungan hidup mulai terjadi dengan segala dampak bawaannya. Gejala-gejala itu cenderung terus meningkat, dan sulit dibayangkan apa yang terjadi seandainya masalah itu diabaikan.<sup>31</sup>

Sekilas Sejarah Pemerintahan :

- 1) Malang merupakan sebuah Kerajaan yang berpusat di wilayah Dinoyo, dengan rajanya Gajayana.
- 2) Tahun 1767 Kompeni memasuki Kota
- 3) Tahun 1821 kedudukan Pemerintah Belanda di pusatkan disekitar kali Brantas
- 4) Tahun 1824 Malang mempunyai Asisten Residen
- 5) Tahun 1882 rumah-rumah di bagian barat Kota di dirikan dan Kota didirikan alun-alun di bangun.

---

<sup>31</sup> <http://malangkota.go.id/sekilas-malang/sejarah-malang/> diakses pada 4 februari 2016

- 6) 1 April 1914 Malang di tetapkan sebagai Kotapraja
- 7) 8 Maret 1942 Malang diduduki Jepang
- 8) 21 September 1945 Malang masuk Wilayah Republik Indonesia
- 9) 22 Juli 1947 Malang diduduki Belanda
- 10) 2 Maret 1947 Pemerintah Republik Indonesia kembali memasuki Kota Malang
- 11) 1 Januari 2001 Menjadi Pemerintah Kota Malang

b. Keadaan geografi kota Malang

Kota Malang yang terletak pada ketinggian antara 440 – 667 meter diatas permukaan air laut, merupakan salah satu Kota tujuan wisata di Jawa Timur karena potensi alam dan iklim yang dimiliki. Letaknya yang berada ditengah-tengah wilayah Kabupaten Malang secara astronomis terletak  $112,06^{\circ}$  –  $112,07^{\circ}$  Bujur Timur dan  $7,06^{\circ}$  –  $8,02^{\circ}$  Lintang Selatan, dengan batas wilayah sebagai berikut :

- 1) Sebelah Utara : Kecamatan Singosari dan Kec. Karangploso Kabupaten Malang
- 2) Sebelah Timur : Kecamatan Pakis dan Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang
- 3) Sebelah Selatan : Kecamatan Tajinan dan Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang
- 4) Sebelah Barat : Kecamatan Wagir dan Kecamatan Dau Kabupaten Malang

Serta di kelilingi gunung-gunung :

- 1) Gunung Arjuno di sebelah Utara
- 2) Gunung Semeru di sebelah Timur
- 3) Gunung Kawi dan Panderman di sebelah Barat
- 4) Gunung Kelud di sebelah Selatan

Kondisi iklim Kota Malang selama tahun 2008 tercatat rata-rata suhu udara berkisar antara 22,7°C–25,1°C. Sedangkan suhu maksimum mencapai 32,7°C dan suhu minimum 18,4°C. Kelembaban udara berkisar 79% – 86%. Dengan kelembaban maksimum 99% dan minimum mencapai 40%. Seperti umumnya daerah lain di Indonesia, Kota Malang mengikuti perubahan putaran 2 iklim, musim hujan dan musim kemarau.

c. Penduduk dan sosiologi

1) Jumlah

Kota Malang memiliki luas 110.06 Km<sup>2</sup>. Kota dengan jumlah penduduk sampai tahun 2010 sebesar 820.243 jiwa yang terdiri dari 404.553 jiwa penduduk laki-laki, dan penduduk perempuan sebesar 415.690 jiwa. Kepadatan penduduk kurang lebih 7.453 jiwa per kilometer persegi. Tersebar di 5 Kecamatan (Klojen = 105.907 jiwa, Blimbing = 172.333 jiwa, Kedungkandang = 174.447 jiwa, Sukun = 181.513 jiwa, dan Lowokwaru = 186.013 jiwa). Terdiri dari 57 Kelurahan, 536 unit RW dan 4.011 unit RT.

## 2) Komposisi

Etnik Masyarakat Malang terkenal religius, dinamis, suka bekerja keras, lugas dan bangga dengan identitasnya sebagai Arek Malang (AREMA). Komposisi penduduk asli berasal dari berbagai etnik (terutama suku Jawa, Madura, sebagian kecil keturunan Arab dan Cina)

## 3) Agama

Masyarakat Malang sebagian besar adalah pemeluk Islam kemudian Kristen, Katolik dan sebagian kecil Hindu dan Budha. Umat beragama di Kota Malang terkenal rukun dan saling bekerja sama dalam memajukan Kotanya. Bangunan tempat ibadah banyak yang telah berdiri semenjak jaman kolonial antara lain Masjid Jami (Masjid Agung), Gereja (Alun2, Kayutangan dan Ijen) serta Klenteng di Kota Lama. Malang juga menjadi pusat pendidikan keagamaan dengan banyaknya Pesantren dan Seminari Alkitab yang sudah terkenal di seluruh Nusantara

## 4) Seni budaya

Kekayaan etnik dan budaya yang dimiliki Kota Malang berpengaruh terhadap kesenian tradisional yang ada. Salah satunya yang terkenal adalah Tari Topeng, namun kini semakin terkikis oleh kesenian modern. Gaya kesenian ini adalah wujud pertemuan gaya kesenian Jawa Tengahan (Solo, Yogya), Jawa Timur-Selatan

(Ponorogo, Tulungagung, Blitar) dan gaya kesenian Blambangan (Pasuruan, Probolinggo, Situbondo, Banyuwangi).

#### 5) Bahasa

Bahasa Jawa dialek Jawa Timuran dan bahasa Madura adalah bahasa sehari-hari masyarakat Malang. Dikalangan generasi muda berlaku dialek khas Malang yang disebut 'boso walikan' yaitu cara pengucapan kata secara terbalik, contohnya : seperti Malang menjadi Ngalam. Gaya bahasa di Malang terkenal kaku tanpa unggah-ungguh sebagaimana bahasa jawa kasar umumnya. Hal menunjukkan sikap masyarakatnya yang tegas, lugas dan tidak mengenal basa-basi

#### 6) Pendatang

Kebanyakan pendatang adalah pedagang, pekerja dan pelajar/mahasiswa yang tidak menetap dan dalam kurun waktu tertentu kembali ke daerah asalnya. Sebagian besar berasal dari wilayah disekitar Kota Malang untuk golongan pedagang dan pekerja. Sedang untuk golongan pelajar/mahasiswa banyak yang berasal dari luar daerah (terutama wilayah Indonesia Timur) seperti Bali, Nusa Tenggara, Timor Timur, Irian Jaya, Maluku, Sulawesi dan Kalimantan.

d. Visi dan misi

1) Visi

Menjadikan Kota Malang Sebagai Kota Bermartabat

2) Misi

- a) Menciptakan masyarakat yang makmur, berbudaya dan terdidik berdasarkan nilai-nilai spiritual yang agamis, toleran dan setara
- b) Meningkatkan kualitas pelayanan publik yang adil, terukur dan akuntabel
- c) Mengembangkan potensi daerah yang berwawasan lingkungan yang berkesinambungan, adil, dan ekonomis
- d) Meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat kota malang sehingga bisa bersaing di era global
- e) Meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat kota malang baik fisik, maupun mental untuk menjadi masyarakat yang produktif
- f) Membangun kota malang sebagai kota tujuan wisata yang aman, nyaman, dan berbudaya
- g) Mendorong pelaku ekonomi sektor informal agar lebih produktif dan kompetitif
- h) Mendorong produktivitas industri dan ekonomi skala besar yang berdaya saing, etis dan berwawasan lingkungan.
- i) Mengembangkan sistem transportasi terpadu dan infrastruktur yang nyaman untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

## e. Mantan wali kota Malang

**Tabel 4.1****Mantan wali Kota Malang dulu sampai sekarang.<sup>32</sup>**

1.	Tahun 1919-1929	H I Bussemaker
2.	Tahun 1929-1933	Ir. Voorneman
3.	Tahun 1933-1936	Ir. Lakemar
4.	Tahun 1936-1942	J. H. Boerstra
5.	Tahun 1942-1945	I. RAA. Sam (caretaker) II. Mr. Soewarso Tirtowijogo (caretaker)
6.	Tahun 1945-1958	M. Sardjono Wiryohardjono
7.	Tahun 1958-1966	Koesno Soeroatmodjo
8.	Tahun 1966-1968	Kol. M. Ng Soedarto (caretaker)
9.	Tahun 1968-1973	Kol. R. Indra Soedarmadji
10.	Tahun 1973-1983	Kol. Soegiyono
11.	Tahun 1983-1983	Drs. Soeprapto
12.	Tahun 1983-1988	dr. H. Tom Urip N, SH
13.	Tahun 1988-1998	H. M. Soesamto
14.	Tahun 1998-2003	Kol. Inf. H Suyitno
15.	Tahun 2003-2013	Drs. Peni Suparto, M.AP
16.	Tahun 2013-sekarang	H. Moch. Anton

## 2. Daftar Warnet di Kota Malang

Dalam data yang ditampilkan pada web dinas komunikasi dan informatika kota Malang baik itu kota dan kabupaten, jumlah warnet yang terdaftar dan mendapat izin sebanyak 236 warnet tetapi data yang peneliti tampilkan hanya 5 warnet karena peneliti hanya melakukan penelitian di tempat tersebut mengingat keterbatasan waktu dan dana, diantaranya :

<sup>32</sup> <http://malangkota.go.id/sekilas-malang/mantan-walikota/> diakses pada 4 februari 2016

**Tabel 4.2****Nama warnet yang dibuat penelitian.<sup>33</sup>**

No	Nama warnet	Alamat	Pemilik	Jumlah komputer
1	Dobel six	Jl. Raya Tlogomas No 32 Dinoyo	Mas Soni	40
2	Boyan.net	Jl. Raya MT Haryono gang 12 No 1166	Ibu Himma	14
3	Planet.net	Ruko Mertojoyo F	Mas Evan	16
4	Dragon.net	Jl. Mertojoyo blok b No 1a	Mas jordan	12
5	Fair play gaming	Jl. Simpang Gajayana ruko Gajayana kav 1	Mas Rafa	40

### 3. Universitas di Kota Malang

Ada banyak daftar universitas di Malang tetapi penulis hanya menampilkan daftar nama kampus yang ada di daerah sekitar Lowokwaru saja diantaranya :

**Tabel 4.3****Daftar kampus di daerah dinoyo Malang.<sup>34</sup>**

No	Nama Universitas	Alamat
1	Universitas Muhammadiyah Malang	Kampus 1: Jl. Bandung 1 Malang, Telp (0341) 551253 Kampus 2: Jl. Bendungan sutami no 188 Malang, Telp (0341) 551149 Kampus 3: Jl. RayaTlogomas no 246 Malang, Telp (0341) 464318
2	Institut Teknologi Nasional Malang	Kampus 1: Jl. Bendungan Sigura-gura No.2, Telp (0341) 551431 Fax. (0341) 553015 Malang 65145 Kampus 2: Jl. Raya Karanglo Km.2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341)

<sup>33</sup> Data diolah peneliti pada tanggal 1 maret 2016

<sup>34</sup> <http://malangkota.go.id/fasilitas-daerah/pendidikan/perguruan-tinggi/>, diakses pada tanggal 1 maret 2016

		417634 Malang
3	Universitas Brawijaya	Jl. Veteran Malang Telp. (0341) 551611 / 575777
4	Universitas Gajayana	Jl. Merjosari 1 Malang Telp. (0341) 570059
5	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	Jl. Gajayana 50 Malang Telp. (0341) 551354
6	Universitas Negeri Malang	Jl. Surabaya Malang Telp. (0341) 551312
7	Universitas Ma Chung	Jl. Villa Puncak Tidar N-01 Kota Malang, Telp. (0341) 550171, Fax. (0341) 550175
8	Politeknik Negeri Malang	Kampus 1: Jl. Veteran Po. Box. 04 Malang, Tlp. (0341) 551340, 551341, Fax. (0341) 551708 Kampus 2: Jl. Sukarno Hatta Po. Box. 04 Malang
9	Universitas Tribuana Tunggaladewi	Jl. Telaga Warna blok C Tlogomas Malang Telp (0341) 565500 fax (0341)565522

#### 4. Profil Informan

Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa Kota Malang yang bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*. Total informan dalam penelitian ini adalah 10 orang. Subjek dipilih berdasarkan kriteria yang sesuai dengan penelitian ini. Tempat penelitian adalah di warnet tempat para mahasiswa bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*, Diantaranya adalah Warnet Dobel Six, Boyan, Planet, Fair Play Gaming dan Dragon.net.

Adapun data singkat dalam penelitian ini akan digambarkan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Informasi dasar dan profil informan.<sup>35</sup>**

No.	Nama	Semester	Universitas	IPK
1.	Ari	6	Universitas Brawijaya	3,1
2.	Dana	10	Universitas Muhammadiyah	2,8
3.	Alfi Rahman	6	Unisversitas Islam Malang	3,6
4.	Firmansyah	2	Unisversitas Islam Malang	2,6
5.	Hafid	2	Politehnik Negeti Malang	3,0
6.	Joko Ramadhan	4	Politehnik Negeti Malang	3,0
7.	M. Masrur	6	Universitas Negeri Malang	2,7
8.	Reza	4	Universitas Negeri Malang	3,2
9.	Siger	4	Universitas Brawijaya	3,5
10	Faiz	4	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	3,2

## B. Paparan Data Penelitian

### 1. Ari

Ari adalah informan pertama yang bersedia diwawancarai oleh peneliti. Ia adalah seorang mahasiswa semester 6 yang mengambil Jurusan Ekonomi di Universitas Brawijaya Malang. Selama 3 tahun menjalani masa perkuliahan, IPK yang dapat diraih oleh Ari adalah 3,1 dari skala 4,00.<sup>36</sup>

Ari yang saat diwawancarai baru pulang kuliah, mengaku bahwa dirinya masih tergolong baru dalam memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*. Dalam sehari ia membutuhkan waktu rata-rata 3 jam per hari dalam bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*. Saat peneliti bertanya tentang motivasinya dalam bermain game ini, sambil memasukkan tangan ke saku celananya, ia menjawab “*sekedarnya*”

<sup>35</sup> Data diolah peneliti pada 2 maret 2016

<sup>36</sup> Wawancara dengan informan di warnet Boyan tanggal 2 februari 2016

*buat ngisi waktu luang sama senang-senang aja sih mas*”. Meskipun motivasinya adalah untuk mencari kesenangan, faktanya Ari tidak begitu menyukai game ini. Ia merasa bahwa *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ini membuat orang ketagihan karena game ini termasuk dalam kategori strategi game.

## 2. Dana

Mahasiswa selanjutnya yang menjadi informan adalah Dana. Mahasiswa semester 10 yang kuliah di jurusan Teknik Informatika di Universitas Muhammadiyah Malang ini tergolong lama dalam memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* yaitu sejak awal kuliah. Jika sekarang ia sudah menjalankan perkuliahan pada semester 10, maka itu berarti bahwa ia telah memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ini selama 5 tahun. Tapi sayangnya, dengan memainkan game ia terkena dampak buruk, yaitu dia menjadi malas kuliah. Pernyataannya ini dibuktikan dengan IPK nya selama 10 semester hanya mencapai 2,8. Kemudian kehidupan sosialnya pun menjadi terkucil karena ia menjadi jarang bersosialisasi dengan teman-teman di kampusnya meskipun dengan dampak positif pula ia merasa bahwa dengan menghabiskan waktu memainkan game ini bisa menghindarkan Dana dari keterlibatannya dalam kenakalan remaja seperti penggunaan obat-obatan terlarang. Untuk waktu yang ia habiskan dalam sehari Dana bisa menghabiskan sekitar 5 jam untuk memainkan game ini. Dia mengaku betah memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ini tiap hari karena game ini pemainnya

jujur tidak ada yang namanya *cheat* atau curang. Karena pada dasarnya game ini adalah tentang skill pemainnya.<sup>37</sup>

### 3. Alfi Rahman

Mahasiswa selanjutnya yang berhasil diwawancarai adalah Alfi Rahman yang sedang menjalani kuliah di Jurusan Bahasa Inggris. Alfi merupakan mahasiswa dari Universitas Islam Malang. Diperkuliahannya yang memasuki semester ke-6, ia mengumpulkan nilai IPK sebesar 3,6 dari skala 4,00.<sup>38</sup>

Ia sangat menyukai *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* karena game ini merupakan game strategi dengan tingkatan musuh yang berbeda tergantung dengan skill yang dimiliki oleh pemain tersebut. Dan lagi game ini bukan jenis game yang harus membayar. Karena game ini tidak dipungut biaya, dan dapat membantunya dalam kegiatan perkuliahannya yaitu mendalami skill Bahasa Inggris maka Alfi lebih memilih untuk memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ini dibandingkan dengan game lainnya. Terbukti, meskipun ia baru bermain sekitar 2 tahun yang lalu, tepatnya pada awal tahun 2014, ia dapat menghabiskan waktu minimal 4 jam di depan komputer untuk bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*.

### 4. Firmansyah

Datang dengan mengendarai sepeda kesayangannya, Firmansyah mengaku telah mulai memainkan *Game online Defense of the Ancients*

<sup>37</sup> Wawancara dengan informan di warnet Dobel six tanggal 2 februari 2016

<sup>38</sup> Wawancara dengan informan di warnet Boyan tanggal 4 februari 2016

(*Dota 2*) sekitar tahun 2012 dan menyisihkan waktu minimal 3 jam per hari untuk memainkannya. Firmansyah menemukan kesenangan tersendiri dalam memainkan *game online* ini. Ia merasa bahwa dengan memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* dapat menghilangkan jenuh dalam belajar dan mengisi waktu luang.

Setelah menjelajah semua *game online* yang ada, Firmansyah jatuh hati dalam memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ini karena ia merasa bahwa *game online* yang pernah ia mainkan tidak bermutu dan *game online* yang sangat bermutu hingga saat ini adalah *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* bahkan ia telah kecanduan pada *game online* ini, dan tidak pernah merasa bosan dalam memainkannya selama ini, Firmansyah adalah mahasiswa semester 2. Ia mengambil jurusan Teknik Sipil di Universitas Islam Malang . Ia merasa dalam bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* memberinya dampak yang buruk yakni jadi malas belajar terbukti dengan nilai IPK 2,6 yang didapat kemarin.<sup>39</sup>

##### 5. Hafid

Hafid adalah mahasiswa semester 2 di Jurusan Teknik Mesin di Politeknik Negeri Malang. Sampai saat ini ia meraih IPK 3,0 dari skala 4,00. Ia mengenal *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* dari teman-teman kuliahnya saat berada di Malang, jadi bisa disimpulkan bahwa ia mengenal game ini baru sekitar 1 tahun. Namun dalam kurun

---

<sup>39</sup>Wawancara dengan informan di warnet Dragon tanggal 6 februari 2016

waktu yang singkat ia bisa menyukai *game* ini dan mulai ketagihan. Ia dapat memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ini sekitar 3 jam perharinya. Ia menyatakan bahwa dengan memainkan *game* ini ia dapat meningkatkan kemampuannya dalam berbahasa Inggris dan mendapatkan banyak teman.<sup>40</sup>

#### 6. Joko Ramadhan

Mahasiswa yang memiliki IPK 3,0 ini sedang menempuh kuliah semester 4 di Politeknik Negeri Malang jurusan Teknik Informasi. Ia menyukai dan ketagihan dalam memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*. Sejak 3 tahun yang lalu ia memainkan *game* ini sebagai hiburan belaka. Ia menghabiskan minimal 5 jam untuk memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* perharinya. Hal ini dilakukan oleh Joko karena disamping ia dapat menghasilkan uang dari penjualan karakter *game*, ia juga dapat *move on* dari mantan kekasihnya dan mendapatkan lebih banyak teman. Menurutnya *game online* ini tidak begitu berpengaruh tergantung individu masing-masing dalam membagi waktu.<sup>41</sup>

#### 7. Muhammad Masrur

Calon Guru Sekolah Dasar yang menempuh pendidikan semester 6 di Universitas Negeri Malang ini sudah memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* sejak tahun 2014. Meskipun ia merasa bahwa tidak ada manfaat sama sekali dalam memainkan *game online*, ia dapat menghabiskan rata-rata 5 jam perharinya untuk memainkan *Game online*

---

<sup>40</sup> Wawancara dengan informan di warnet Dragon tanggal 9 februari 2016

<sup>41</sup> Wawancara dengan informan di warnet Planet tanggal 9 februari 2016

*Defense of the Ancients (Dota 2)*. Ia merasa bahwa dengan memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* menjauhkannya dari teman-teman didunia nyata walaupun ia juga mendapatkan banyak teman di dunia maya. Selain itu dia merasa bahwa dengan intensitasnya memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ini membuat nilai akademiknya merosot, hal ini terbukti dengan IPK yang dia raih yang hanya mencapai 2,7 dari skala 4,00.<sup>42</sup>

#### 8. Reza

Berbeda dengan kakak kelasnya Muhammad Masrur, Reza yang juga adalah calon guru yang sedang menempuh pendidikan semester 4 dari jurusan PGSD Universitas Negeri Malang memiliki IPK 3,2 dan berpendapat bahwa dengan memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ia dapat mengisi waktu luang, meningkatkan kemampuan bahasa Inggrisnya , melatih kemampuannya dalam berpikir dan mengambil tindakan atau keputusan. Ia sangat menyukai game strategi ini dan ketagihan dalam memainkannya, hal ini dibuktikan dari intensitasnya dalam memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* yaitu rata-rata selama 10 jam per hari.<sup>43</sup>

#### 9. Siger

Siger adalah mahasiswa Sastra Jepang dari Universitas Brawijaya semester 4 dengan IPK 3,0. Ia mulai memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* sejak 2 tahun yang lalu lebih tepatnya ketika awal

<sup>42</sup> Wawancara dengan informan di warnet Fair play gaming tanggal 15 februari 2016

<sup>43</sup> Wawancara dengan informan di warnet Fair play gaming tanggal 16 februari 2016

kuliah ia tertarik mengikuti teman-teman di kampusnya yang memainkan *game online* ini. Ia menghabiskan waktu sekitar 5 jam perhari untuk memainkan game ini. Siger merasa bahwa dengan memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ia dapat mendapatkan kepuasan hati. ia berpendapat bahwa dengan memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* dapat menurunkan nilai akademik yang diperoleh. Namun karena Siger adalah orang yang *introvert*, maka ia merasa bahwa tidak ada dampak sosial yang ditimbulkan dari kecanduannya memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*.<sup>44</sup>

#### 10. Faiz

Faiz adalah mahasiswa semester 4 UIN Malang Jurusan Syariah dengan agak sedikit malu ia menjawab mulai bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ketika keluar dari mahad, menurutnya *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* lumayan bikin ketagihan karena seru dan menantang, motivasi ia bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* untuk menghabiskan waktu luang ketika tidak ada tugas kuliah tapi ia bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* hanya untuk senang-senang saja.

Faiz menghabiskan sekitar 3 sampai 5 jam untuk bermain *Game online*, meskipun begitu IPK yang di dapat lumayan tinggi yakni 3,2. Menurutnya lagi *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* tidak begitu berpengaruh terhadap prestasi akademiknya karena itu tergantung

---

<sup>44</sup> Wawancara dengan informan di warnet Planet tanggal 16 februari 2016

individu masing-masing dalam membagi waktu antara kuliah, belajar dan bermain game.<sup>45</sup>

### C. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian

Analisis deskriptif data penelitian adalah analisis pada data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan 10 orang mahasiswa yang merupakan mahasiswa yang merupakan pemain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, maka peneliti dapat menganalisis tentang Fenomena Permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan tinggi di Kota Malang yang meliputi:

1. Fenomena permainan *game online* Dota 2 dikalangan mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang

*Game online* digandrungi mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Perkembangan game sendiri sangatlah pesat. Dahulu game hanya bisa dimainkan maksimal dua orang, sekarang dengan adanya internet bisa mencapai 100 orang lebih. Bahkan seluruh dunia pun bisa memainkan secara bersamaan dan berhubungan satu sama lain dalam. *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* merupakan salah satu game terpopuler di Indonesia, Bahkan game ini adalah game terpopuler kelas Dunia saat ini. *Game Multiplayer online battle arena (MOBA)* dibawah naungan Developer *Valve Corporation* ini memang sukses diterima di Indonesia khususnya di Kota Malang.

---

<sup>45</sup> Wawancara dengan informan di warnet Dobel six tanggal 20 februari 2016

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai awal mula mengenal *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*. Dari 10 informan yang diteliti, 7 orang diantaranya mengenal *game* ini sudah lama. 7 informan tersebut antara lain adalah semua informan kecuali Ari, faiz dan Hafid yang baru 1 tahunan memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*, Hal ini menunjukkan bahwa fenomena Permainan *Game online Defense Of The Ancients (Dota 2)* di Kota Malang merebak karena adanya tren yang mencuat di kalangan Mahasiswa itu sendiri. Untuk memenuhi kebutuhan sosial dalam hal pengakuan diri dan gaya hidup maka mau atau tidak mau Mahasiswa yang baru datang di Kota Malang, maupun Mahasiswa yang masuk dalam lingkungan itu akan mengikuti tren yang ada. Dalam hal kecanduan 8 responden mengatakan mengalami kecanduan dan sisanya 2 tidak begitu ketagihan.

Sedangkan untuk intensitas para *gamers* (yang merupakan informan dalam penelitian ini) dalam memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* juga diteliti oleh peneliti. Para Mahasiswa yang menjadi informan ini menghabiskan setidaknya 2-10 jam perhari dalam memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*. Dari 10 informan yang diteliti, 3 orang menghabiskan rata-rata 3 jam untuk memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*, 7 orang lainnya membutuhkan setidaknya 5 jam perhari.

Disamping pengaruh buruknya yang membuat *gamers* yang memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* menjadi kecanduan, ada manfaat yang dapat diperoleh dari memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ini. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan bersama para informan diantaranya Ari mengemukakan bahwa terdapat banyak manfaat dari memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota2)* diantaranya adalah menghilangkan stres, mengasah kemampuan otak, dan menghabiskan waktu kosong. Kemudian pendapatnya diperkuat dengan pendapat Firmansyah yang berpendapat bahwa dengan bermain game ini, maka ia bisa menghilangkan kejenuhan dan mengisi waktu luang. Siger yang juga seorang introvert menjelaskan manfaat dari memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*. Menurutnya, bagi seorang yang *introvert* sangat bermanfaat untuk memainkan permainan semacam ini karena selain untuk menghibur diri, bagi orang *introvert* akan lebih mudah untuk menemukan teman di dunia maya karena tidak berhadapan langsung.

*Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* nyatanya juga memberikan dampak ekonomis bagi pemainnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan informan yaitu Joko Ramadhan yang memberikan alasan memilih memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* adalah karena bisa menjual karakter didalam game dan mencari uang. Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan Masrur yaitu selain memilih memainkan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* karena

dapat menghasilkan uang, permainan ini ternyata juga menanamkan rasa kejujuran karena dalam permainan ini yang di ukur adalah murni skill dari pemain dan tidak bisa menggunakan *cheat* (bermain curang) seperti umumnya *game online* lainnya.

Hasil penelitian di atas dapat dilihat dalam table berikut ini:

**Tabel 4.5**  
**Hasil wawancara dengan informan.<sup>46</sup>**

No.	Nama	Lama Bermain	Intensitas	Alasan	Manfaat
1.	Ari	1 tahun	3 jam/hari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Khusus strategi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghilangkan stress</li> <li>• Mengasah kemampuan otak</li> </ul>
2.	Dana	5 tahun	5 jam/hari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada <i>cheat</i></li> <li>• Tidak bisa curang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terhindar dari kenakalan remaja</li> </ul>
3.	Alfi	2 tahun	5 jam/hari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Game strategi</li> <li>• Tingkatan musuh berbeda</li> <li>• Gratis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperdalam kemampuan Bahasa Inggris</li> </ul>
4.	Firman	4 tahun	3 jam/hari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Game bermutu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghilangkan Jenuh</li> <li>• Mengisi waktu luang</li> </ul>
5.	Hafid	1 tahun	3 jam/hari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ikut teman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Punya banyak teman</li> <li>• Turnamen game</li> </ul>
6.	Joko	3 tahun	5 jam/hari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan uang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu mengatasi sakit hati</li> </ul>
7.	Masrur	2 tahun	5 jam/hari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada <i>cheat</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada manfaatnya</li> </ul>
8.	Reza	3 tahun	8 jam/hari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Game strategi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambah pengetahuan</li> </ul>

<sup>46</sup> Data diolah peneliti pada 10 maret 2016

					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengisi waktu luang</li> <li>• Pintar berbahasa Inggris</li> <li>• Cepat dalam mengambil tindakan ataupun keputusan</li> </ul>
9.	Siger	2 tahun	5 jam/hari	• Lebih suka sendiri	• Mendapatkan kepuasan hati
10.	Faiz	1 tahun	3-5 jam	• Seru dan menantang	• Buat senang-senang

2. Fenomena permainan *game online Dota 2* pada prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang

Fenomena permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* banyak membuat Kecanduan para pemainnya yang mengakibatkan persoalan dalam prestasi akademik mahasiswa yakni akan mengalami penurunan motivasi dalam belajar sehingga mereka akan melalaikan tugas-tugas belajar maupun kuliahnya. Mahasiswa juga akan bolos kuliah karena waktunya tersita untuk bermain *game online*.

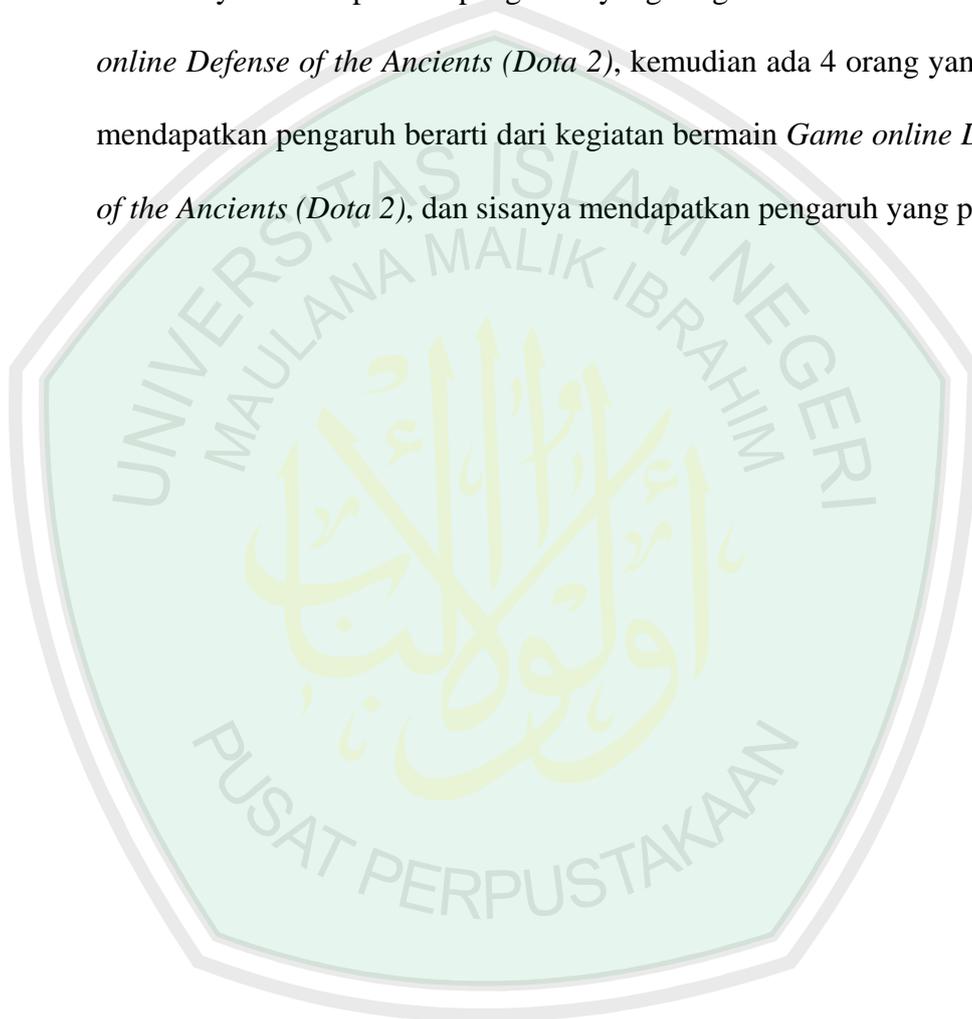
Seperti yang diungkapkan oleh Muhammad Masrur tentang pengaruh bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* terhadap prestasi akademiknya. Ia menyatakan bahwa bermain *game Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* membuatnya bertambah bodoh. Hal ini juga didukung dengan nilai IPK yang diperolehnya yaitu sebesar 2,7 dari skala 4,00. Hal serupa dialami oleh responden kedua dan keempat yaitu Dana dengan IPK 2,8 dan Firmansyah dengan IPK 2,6. Mereka

mengatakan bahwa bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* membuat mereka malas belajar dan malas kuliah. Namun hal ini tidak berpengaruh bagi Ari, Joko dan Faiz. Bagi ketiga mahasiswa ini, bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* ataupun tidak semuanya tergantung dengan orang yang menjalani.

Apabila pemain game dapat membagi waktu antara kuliah dan bermain, maka nilai IPK juga akan sesuai dengan keinginan mahasiswa itu sendiri. Hal ini dibuktikan dengan tiga responden lainnya yaitu Alfi, Hafid, dan Reza yang sama-sama mendapatkan manfaat yang positif dari bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*. Alfi yang merupakan mahasiswa jurusan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Islam Malang merasa terbantu dengan bermain game ini, karena bahasa yang digunakan dalam permainan ini adalah bahasa Inggris, maka ia memanfaatkannya sebagai ajang memperdalam kemampuan Bahasa Inggris miliknya. Dengan bertemu pemain-pemain lain dari luar negeri memaksanya untuk berinteraksi dengan orang-orang asing menggunakan bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan IPK nya yang mencapai 3,6. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Hafid dan Reza yang juga memperoleh nilai IPK yang baik yaitu 3,0 dan 3,2. dan yang terakhir adalah Siger. Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Brawijaya Malang ini mengaku bahwa bermain *Game online Defense Of The Ancients (Dota 2)* membuat nilai akademisnya memburuk meskipun nilai IPK yang diperolehnya tergolong

amat baik yaitu sebesar 3,5 tapi sekarang ia cuti kuliah selama 1 tahun akibat bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa dari 10 responden, 4 diantaranya mendapatkan pengaruh yang negatif dari bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*, kemudian ada 4 orang yang tidak mendapatkan pengaruh berarti dari kegiatan bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*, dan sisanya mendapatkan pengaruh yang positif.



## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Fenomena Permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* di kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang

Dunia internet berkembang begitu pesat, tidak hanya untuk browsing dan berinteraksi lewat situs jejaring sosial media. Kehadiran internet juga dimanfaatkan sebagai sarana bermain game secara bersamaan yang biasa disebut *game online*. Dewasa ini *game online* sudah merambah di kalangan remaja dewasa tidak terkecuali mahasiswa, dahulu game identik dengan permainan anak-anak. Ternyata di zaman sekarang banyak juga dari kalangan mahasiswa yang gemar bermain game dan game yang dimainkan sangat beragam mulai dari jenis tembak menembak, sepak bola dan game strategi.

Banyak di antara mahasiswa yang peneliti wawancarai mereka mengatakan bermain game dengan alasan untuk mengisi waktu luang dan bersenang-senang. *Game online* di kalangan mahasiswa sudah menjadi gaya hidup tersendiri, semacam memberi ajang rekreasi ketika pikiran jenuh dan sarana hiburan yang bisa membuat pemainnya merasa tenang dan puas.

Fenomena permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* menjadi candu bagi para mahasiswa. Disebabkan pemain dalam *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* menjadi sangat ambisius untuk menang dan selalu membuat penasaran. Game ini sangat populer di kalangan para gamers (pemain *game online*), tidak terkecuali mahasiswa. Setiap warnet yang peneliti

kunjungi hampir semua orang bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*, dari semua informan yang peneliti wawancarai mereka sangat suka dengan game ini dan hanya 1 orang yang menyatakan tidak begitu suka, dan alasan mereka bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* adalah : 1. Jenis game strategi 2. Sangat seru dan menantang 3. Tidak ada cheat (bermain curang) 4. Gratis.

#### **B. Fenomena Permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* Pada Prestasi Akademik Mahasiswa**

Mahasiswa sehari-hari kita tidak lepas dengan yang namanya Internet. Internet adalah jaringan komputer yang terhubung satu dengan lain dan tersebar di seluruh dunia. Dalam bukunya *Internet for Teacher* (Zulkifli 2010) Biasanya internet digunakan untuk mempermudah dalam mencari informasi dan tugas belajar yang kita butuhkan di kehidupan sehari-hari. Selain itu, kadang internet digunakan sebagai sarana hiburan untuk melepas kejenuhan yang ditimbulkan oleh padatnya aktifitas mahasiswa yang dilakukan setiap harinya. Contohnya mahasiswa memanfaatkan internet untuk bermain *game online* dan kadang hal ini dilakukan tidak hanya sekali saja tapi berulang kali dan bisa menimbulkan kecanduan.

*Game online* sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, yang menyediakan fitur-fitur terbaru yang jumlahnya sangat beragam. Semakin Murahnya koneksi Internet membuat *game online* semakin menjamur di Indonesia terutama di kota-kota besar. Pengguna *game online* ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia baik anak-anak dan remaja .Hal ini bisa

dilihat jika kita mengunjungi suatu warnet maka bisa diketahui bahwa sebagian besar adalah pecandu *game online*. Meskipun ada sisi positif dari *game online*, tetapi tanpa disadari lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pemainnya dibanding positifnya.

Dalam wawancara dengan semua informan banyak mahasiswa berasumsi bahwa *game online* hanyalah sebuah hiburan atau pengisi waktu luang saja, padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi dan *teori sosial* memandang hal ini merupakan suatu *fakta sosial* yang telah menjamur dikalangan mahasiswa tanpa banyak mereka sadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi prestasi maupun *interaksi sosial* terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut tinggal.

Fenomena *game online* jika dilihat dari sudut pandang teori sosial hal ini merupakan suatu *fakta sosial* yang telah mengikat seseorang tanpa disadari oleh individu tersebut. Hal ini telah merubah pola perilaku sosial maupun interaksi sosial seseorang terhadap lingkungannya. Secara Sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online*, sehingga membuat para pemain *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan dikampus. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain dan juga jika tidak bisa membagi waktu antara kuliah dan bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* akan mengakibatkan prestasi akademik menurun.

Melalui penjelasan yang terjadi pada fenomena pemain *game online* tersebut, dapat dijabarkan sesuai dengan salah satu macam *fakta sosial* yang diberikan oleh Emile Durkheim. Yaitu termasuk dalam bentuk *non material*. Karena mengandung sesuatu yang ditangkap nyata (eksternal). Dan fakta ini bersifat *Inter Subjektif* yang hanya muncul dari dalam kesadaran manusia (Opini). Bentuk non material (sesuatu yang dapat di tangkap nyata) dari fenomena permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* adalah :

1. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat

*Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* adalah game strategi yang sangat populer sekarang, permainan ini aslinya sederhana hanya menjaga tower dan menghancurkan tower lawan agar bisa menang. Tetapi semua itu dibutuhkan kerja sama team yang kompak dan saling membantu, permainan dalam game ini membuat para pemainnya ambisius, dalam arti jika bermain kalah akan mempunyai niat lagi untuk bermain sampai menang, dan kalau menang ingin main lagi. Dari hasil survey dan wawancara dengan semua informan rata-rata menyatakan ketagihan dengan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* disamping permainan yang seru dan menantang alasan mereka bermain game ini adalah menghabiskan waktu luang dan berkumpul dengan teman komunitas yang tanpa mereka sadari akan menjadi candu bagi para pemainnya.

## 2. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

*Game online* merupakan sarana bermain yang menarik dilakukan asal pemainnya bisa membagi waktu dengan baik namun ketika sudah menjadi candu maka mahasiswa akan lupa dengan tugas dan kuliah sehingga menyebabkan masalah-masalah dikampus seperti sering tidak masuk kuliah dan melupakan tugas dari dosen yang akhirnya akan berdampak pada prestasi akademik mereka dikampus, kalau sampai hal ini berlangsung lama maka nanti mahasiswa bisa dikeluarkan dari kampus. Karena tidak bisa mengikuti ketentuan dan kewajiban yang telah disepakati sejak awal masuk kuliah, tetapi semua itu tergantung individu masing-masing seperti yang telah di kemukakan oleh informan saat wawancara. Dari 10 informan ada 2 orang yang terancam dikeluarkan dari kampus jika mereka tidak bisa menyelesaikan studi sesuai waktu yang telah ditentukan sejak awal kuliah karena mereka sudah sangat kecanduan untuk bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*.

## 3. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri, waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam sampai pagi hari atau disebut paket malam, biasanya disetiap warnet mempunyai paket malam dengan harga berkisar 10.000 sampai 12.000 rupiah per 7 jam. Tidak aneh jika setiap malam

warnet di daerah Lowokwaru selalu ramai dipenuhi mahasiswa yang begadang untuk bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)*.

#### 4. Pemborosan

Walapun permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* gratis tapi ketika mahasiswa bermain di warnet pasti membayar biling dengan harga rata-rata di warnet daerah dinoyo berkisar 3000 rupiah per 1 jam, dari hasil wawancara dengan semua informan mereka rata-rata bermain antar 3 sampai 5 per hari, bayangkan jika dikali dalam sebulan sudah dapat ratusan ribu uang yang dihabiskan hanya untuk mengisi waktu luang dan bersenang-senang atau berkumpul dengan sesama komunitas. Walaupun ada satu atau dua informan yang dapat menghasilkan uang dari bermain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* tetapi tetap saja mereka juga harus membayar biling dari sewa komputer yang digunakan.

#### 5. Mengganggu kesehatan

Sudah banyak jurnal yang menulis jika kita terlalu lama duduk didepan komputer terkena dampak tidak langsung seperti ambien dan penyakit disekitar tulang punggung, semua itu disebabkan karena kurangnya aktivitas fisik seperti olah raga. Dan juga jika terlalu lama terkena pancaran radiasi dari layar monitor akan mengakibatkan mata minus.

### C. Upaya dalam mengatasi fenomena *Game online* di Kalangan Mahasiswa

Memainkan *game online* saat ini telah menjadi budaya dalam kehidupan masyarakat modern. Perlu diketahui bahwa bermain *game online*,

bila dilakukan secara berlebihan, maka akan mendatangkan banyak kerugian bagi yang menggunakannya. Sayangnya permainan *game online* saat ini cenderung mengarahkan para pengemarnya ke hal-hal yang negatif.

Berikut adalah cara atau upaya untuk mengatasi fenomena *game online* di kalangan mahasiswa :

1. Merancang kembali target dalam kuliah atau belajar

Setiap mahasiswa memiliki target tersendiri didalam kuliah. Target tersebut berbeda satu sama lain untuk dicapai. Dengan merancang kembali target dalam kuliah merupakan cara yang sangat baik dilakukan dalam mengatasi fenomena *game online* agar mahasiswa bisa sukses dan tidak membuang waktu dengan bermain *game online*.

2. Mengisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat

Yang pada awalnya mengisi waktu luang untuk bermain *game online* sebaiknya ganti waktu luang mahasiswa dengan membaca buku ke perpustakaan dan juga mengisi waktu luang dengan berolahraga seperti bermain sepak bola atau bermain futsal.

3. Kurangi pergaulan dengan para pemain *game online*

Pergaulan dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan sesuatu. Hal ini berlaku juga pada fenomena bermain *game online*. Sebagai contoh kecil jika mahasiswa berada di lingkungan para pemain game, tentu lama-lama akan terpengaruh juga dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut sebaiknya mengurangi pergaulan dengan

teman yang menyukai game atau bisa menolak ajakan teman yang sekiranya berlebih dalam mengajak bermain game.

4. Pikirkan selalu dampak buruknya

Dengan selalu memikirkan dampak buruknya, sedikit demi sedikit seseorang akan mulai menjauhi permainan *game online* tersebut, karena dengan cara ini mereka akan tersugesti seandainya hal-hal buruk tersebut menimpa diri sendiri.

5. Mempunyai pikiran hemat

Dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain *game online* di warnet akan membuat seseorang lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi *game online*.

6. Perkuat hubungan dengan Allah SWT

Hal yang terakhir ini penting sekali, karena dengan cara mendekatkan diri kepada Allah SWT, seseorang akan lebih percaya diri untuk dapat berubah lebih baik. Berdoalah selalu ketika selesai sholat dan perbanyak mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan di kampus atau lingkungan tempat tinggal.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil dan analisis penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Fenomena Permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* di kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang

*Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* sangat digemari oleh mahasiswa karena *game online Defense of the Ancients (Dota 2)* jenis *game strategi*, bisa bertemu dan berkenalan dengan banyak teman baru di dunia maya, permainan yang seru dan musuh yang menantang, para pemainnya dituntut untuk bermain jujur jadi tidak ada cheat (bermain curang), sistem hero dalam permainan yang gratis tidak seperti *game lain* yang sejenis, mempelajari bahasa inggris sebab para pemain dari seluruh dunia bisa bertemu di dalam permainan ini, dan alasan yang terakhir karena dalam permainan ini semua inventori atau perlengkapan dalam *game* bisa di perjual belikan jadi semacam untuk mencari uang.

2. Fenomena Permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang

Permainan *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* membuat pemainnya ambisius dalam pengertian jika bermain kalah akan mempunyai niat lagi untuk bermain sampai menang, dan kalau menang ingin main

lagi, dan ini membuat mahasiswa akan mengalami kecanduan jika tidak bisa membagi waktu antara bermain *game online* dengan tugas dan kewajiban sebagai mahasiswa.

Apabila mahasiswa menjadi pecandu *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* bisa menyebabkan nilai prestasi akademik di kampus menurun karena malas belajar dan malas mengerjakan tugas-tugas kuliah, jika kejadian ini terus berulang tanpa disadari maka mahasiswa tersebut terancam dikeluarkan dari kampus karena tidak bisa mengikuti perjanjian diawal masuk sebuah universitas. Tetapi ada pula pemain *Game online Defense of the Ancients (Dota 2)* yang bisa membagi waktu antara bermain dan tugas sebagai mahasiswa, semua kembali pada individu masing-masing dalam menyikapi fenomena sosial ini.

## **B. Saran**

Setiap mahasiswa pasti mengharapkan memperoleh prestasi akademik yang baik sehingga membanggakan kedua orang tua yang telah membiayai agar mahasiswa dapat mengapai impian dari tujuan awal mereka kuliah, tetapi mahasiswa banyak yang tidak sadar, mereka sudah dianggap dewasa jadi bisa membedakan sendiri mana yang baik dan tidak baik bagi dirinya.

Pada bagian akhir ini penulis mengemukakan beberapa saran bagi:

### **1. Orang tua**

Diharapkan orang tua selalu mengawasi serta mengarahkan dan membimbing anaknya dalam urusan masa depan, walau sudah dewasa tetapi tidak semua mahasiswa bisa bersikap bijak dalam menentukan

langkah dalam hidupnya. Selalu memberi dorongan atau motivasi yang intensif dan berkesinambungan terhadap prestasi mahasiswa, karena dengan adanya dorongan atau motivasi akan menambah semangat dalam meningkatkan prestasi akademik di kampus.

2. Pemerhati pendidikan

Untuk pemerhati pendidikan khususnya di lingkungan universitas diharapkan mampu mendorong mahasiswa untuk maju dan berprestasi disegala bidang dan juga sering mengadakan seminar-seminar motivasi dalam hal meningkatkan prestasi akademik.

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan referensi dan diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih baik dan sempurna tentang fenomena permainan *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams & Rollings, 2010. *Fundamentals Of Game Design*. Barkeley : New Riders
- Ahmadi & Munawar, 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Donna, L. 2004. *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. edisi 4
- Dharma, dkk. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi Internet*. Yogyakarta : Andi
- Husaini Usman & Purnomo Akbar, 2009. *Metodologi Penelitian Sosial* Jakarta : Bumi Aksara
- Lexy, M. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Matthew B Miles and A. Michael, *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : Universitas Indonesia Pres
- Pedoman Pendidikan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* 2009
- Rahayu, S. 2006. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya edisi 16*. Yogyakarta : Gadjah Mada Universitas
- Retha Arjadi, *Harian Kompas* edisi Rabu 11 Februari 2015
- Santrock, J. 2007. *Perkembangan Anak jilid 1* Jakarta : Erlangga
- Sobur, A. 2006. *Psikologi Umum* Bandung : Pustaka Setia
- Syah, M. 2002. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sugiono, 2009. *Memahami Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. 2015. Malang : UIN Pres
- Tedjasaputra, S. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta : Grasindo
- Zainudin, M. 2009. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang

Zulkifli, 2010. *Internet For Teacher*. Jogjakarta : Cakrawala

Theresia, L. 2010. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Tehnik Universitas Indonesia*. Universitas Indonesia : Depok

Dokumen elektronik dari internet :

<http://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online>.

[http://www.kotakgame.com/feature/detail\\_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia](http://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia)

<http://malangkota.go.id/sekilas-malang/sejarah-malang/>



## BIODATA MAHASISWA

Nama : Kukuh Azhari Ismail  
NIM : 09130036  
Tempat Tanggal Lahir : Semarang 21 Januari 1988  
Fak./Jur./Prog. Studi : Tarbiyah / Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Tahun Masuk : 2009  
Alamat Rumah : Jalan Raya MT. Haryono Gang 12 No 1166 Dinoyo Kota  
Malang Jawa Timur  
No HP : 085785544944



Malang, 20 April 2016

( Kukuh Azhari Ismail )

## TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Nama : Ari

Kampus : Universitas Brawijaya

Jurusan : Ekonomi

Semester : 6

IPK : 3.1

Tanggal : 2 Februari 2016

1. Apakah sudah lama bermain game Dota 2 ?

*Tidak begitu lama, awal tahun 2015*

2. Apakah suka game Dota 2 dan menurutmu bikin ketagihan ?

*Tidak begitu suka tapi lumayan bikin ketagihan*

3. Kenapa harus Dota 2, game online lain kan masih banyak ?

*Karena game strategi*

4. Motivasi apa kamu bermain game Dota 2 ?

*Mengisi waktu luang dan bersenang senang*

5. Perhari berapa jam bermain game Dota 2?

*Rata-rata 3 jam*

6. Menurut kamu apa manfaatnya bermain game Dota 2 ?

*Banyak contoh menghilangkan stres, mengasah kemampuan otak ,  
menghabiskan waktu kosong*

7. Apa dengan bermain game Dota 2 mempengaruhi prestasi akademik atau kehidupan sosialmu?

*Kalau prestasi akademi tidak begitu berpengaruh, tergantung individu, lebih mudah akrab dengan orang lain*

Nama : Dana

Kampus : Universitas Muhammadiyah Malang

Jurusan : Teknik Informatika

Semester : 10

IPK : 2.8

Tanggal : 2 Februari 2016

1. Apakah sudah lama bermain game Dota 2 ?

*Awal masuk kuliah*

2. Apakah suka game Dota 2 dan menurutmu bikin ketagihan ?

*Suka dan bikin ketagihan*

3. Kenapa harus Dota 2, game online lain kan masih banyak ?

*Tidak ada cheat atau main curang*

4. Motivasi apa kamu bermain game Dota 2 ?

*Biar tidak nakal*

5. Perhari berapa jam bermain game Dota 2?

*Minimal 5 jam*

6. Menurut kamu apa manfaatnya bermain game Dota 2 ?

*Biar tidak terlibat kenakal remaja seperti obat-obatan terlarang / narkoba*

7. Apa dengan bermain game Dota 2 mempengaruhi prestasi akademik atau kehidupan sosialmu?

*Sangat mempengaruhi bikin malas kuliah dan kurang pergaulan di kampus*

Nama : Alfi Rahman

Kampus : Universitas Islam Malang

Jurusan : Bahasa Inggris

Semester : 6

IPK : 3.6

Tanggal : 4 Februari 2016

1. Apakah sudah lama bermain game Dota 2 ?

*Lumayan lama awal tahun 2014*

2. Apakah suka game Dota 2 dan menurutmu bikin ketagihan ?

*Suka lumayan bikin ketagihan*

3. Kenapa harus Dota 2, game online lain kan masih banyak ?

*Karena game strategi, tingkat musuh berbeda dan banyak item gratis*

4. Motivasi apa kamu bermain game Dota 2 ?

*Belajar bahasa inggris dan mengisi waktu luang*

5. Perhari berapa jam bermain game Dota 2?

*Rata-rata 5 jam*

6. Menurut kamu apa manfaatnya bermain game Dota 2 ?

*Refresing kumpul sama teman*

7. Apa dengan bermain game Dota 2 mempengaruhi prestasi akademik atau kehidupan sosialmu?

*Pengaruh positif dalam berbahasa inggris dan kalau dalam hal kehidupan sosial biasa saja*

Nama : Firmansyah

Kampus : Universitas Islam Malang

Jurusan : Tehnik Sipil

Semester : 2

IPK : 2.8

Tanggal : 6 Februari 2016

1. Apakah sudah lama bermain game Dota 2 ?

*Sekita tahun 2012*

2. Apakah suka game Dota 2 dan menurutmu bikin ketagihan ?

*Suka lumayan bikin ketagihan*

3. Kenapa harus Dota 2, game online lain kan masih banyak ?

*Karena game ini seru dan bermutu*

4. Motivasi apa kamu bermain game Dota 2 ?

*Menghilangkan jenuh dan isi waktu luang*

5. Perhari berapa jam bermain game Dota 2?

*3 jam perhari*

6. Menurut kamu apa manfaatnya bermain game Dota 2 ?

*Ceria dan have fun*

7. Apa dengan bermain game Dota 2 mempengaruhi prestasi akademik atau kehidupan sosialmu?

*Iya jadi malas belajar kalau kehidupan sosial dikampus biasa saja*

Nama : Hafid

Kampus : Politehnik Negeri Malang

Jurusan : Tehnik Mesin

Semester : 2

IPK : 3.0

Tanggal : 9 Februari 2016

1. Apakah sudah lama bermain game Dota 2 ?

*Awal kuliah dimalang*

2. Apakah suka game Dota 2 dan menurutmu bikin ketagihan ?

*Suka lumayan bikin ketagihan*

3. Kenapa harus Dota 2, game online lain kan masih banyak ?

*Liat teman-teman main jadi ikutan*

4. Motivasi apa kamu bermain game Dota 2 ?

*Refresing biar tidak stres kuliah*

5. Perhari berapa jam bermain game Dota 2?

*3 jam perhari*

6. Menurut kamu apa manfaatnya bermain game Dota 2 ?

*Punya banyak teman dan sering kumpul di warnet*

7. Apa dengan bermain game Dota 2 mempengaruhi prestasi akademik atau kehidupan sosialmu?

*Pengaruh positif dalam berbahasa inggris dan punya banyak teman*

8. Kira2 apa kamu bisa berhenti bermain game Dota 2 atau tidak merasa bosan bermain game ?

*Bisa dan tidak ada yang tidak mungkin*

Nama : Joko Ramadhan

Kampus : Politehnik Negeri Malang

Jurusan : Tehnik Informasi

Semester : 4

IPK : 3.2

Tanggal : 9 Februari 2016

1. Apakah sudah lama bermain game Dota 2 ?

*Sekitar 3 tahun*

2. Apakah suka game Dota 2 dan menurutmu bikin ketagihan ?

*Suka lumayan bikin ketagihan*

3. Kenapa harus Dota 2, game online lain kan masih banyak ?

*Buat cari uang karena item game bisa dijual belikan*

4. Motivasi apa kamu bermain game Dota 2 ?

*Menghibur diri*

5. Perhari berapa jam bermain game Dota 2?

*Rata-rata 5 jam*

6. Menurut kamu apa manfaatnya bermain game Dota 2 ?

*Biar tidak kesepian di kos dan tidak ingat mantan*

7. Apa dengan bermain game Dota 2 mempengaruhi prestasi akademik atau kehidupan sosialmu?

*Tidak berpengaruh asal bisa membagi waktu antara kuliah dan main game dan punya banyak teman*

8. Kira-kira apa kamu bisa berhenti bermain game Dota 2 atau tidak merasa bosan bermain game ?

*Ada saatnya nanti dan sekarang belum pernah bosan*

Nama : Muhammad Masrur

Kampus : Universitas Negeri Malang

Jurusan : PGSD

Semester : 6 cuti 1 tahun karena ketagihan main game online

IPK : 2.7

Tanggal : 15 Februari 2016

1. Apakah sudah lama bermain game Dota 2 ?

*Lumayan lama awal tahun 2014*

2. Apakah suka game Dota 2 dan menurutmu bikin ketagihan ?

*Suka lumayan sedikit bikin ketagihan*

3. Kenapa harus Dota 2, game online lain kan masih banyak ?

*Tidak ada yang bermain curang atau cheat dan bisa cari uang*

4. Motivasi apa kamu bermain game Dota 2 ?

*Buat senang-senang saja*

5. Perhari berapa jam bermain game Dota 2?

*Rata-rata 5 jam*

6. Menurut kamu apa manfaatnya bermain game Dota 2 ?

*Tidak ada manfaatnya*

7. Apa dengan bermain game Dota 2 mempengaruhi prestasi akademik atau kehidupan sosialmu?

*Pengaruh jadi tambah bodoh dan menjauhkan teman di kampus tapi dapat teman baru di warnet*

8. Kira2 apa kamu bisa berhenti bermain game Dota 2 atau tidak merasa bosan bermain game ?

*Bisa tapi sekarang masih belum bosan*

Nama : Reza

Kampus : Universitas Negeri Malang

Jurusan : Pendidikan Guru SD

Semester : 4

IPK : 3.2

Tanggal : 16 Februari 2016

1. Apakah sudah lama bermain game Dota 2 ?

*Sudah lama mulai tahun 2013*

2. Apakah suka game Dota 2 dan menurutmu bikin ketagihan ?

*Sangat suka dan bikin ketagihan*

3. Kenapa harus Dota 2, game online lain kan masih banyak ?

*Karena game strategi*

4. Motivasi apa kamu bermain game Dota 2 ?

*Mengisi waktu luang*

5. Perhari berapa jam bermain game Dota 2?

*Rata-rata 5 jam*

6. Menurut kamu apa manfaatnya bermain game Dota 2 ?

*Pintar bahasa inggris, berpikir dan cepat mengambil keputusan, menambah pengetahuan*

7. Apa dengan bermain game Dota 2 mempengaruhi prestasi akademik atau kehidupan sosialmu?

*Pengaruh positif dalam berbahasa inggris dan menambah teman*

8. Kira2 apa kamu bisa berhenti bermain game Dota 2 atau tidak merasa bosan bermain game ?

*Bisa ketika mempunyai kesibukan lain*

Nama : Siger

Kampus : Universitas Brawijaya

Jurusan : Sastra Jepang

Semester : 8

IPK : 3.5

Tanggal : 16 Februari 2016

1. Apakah sudah lama bermain game Dota 2 ?

*Sekita 2 tahunan*

2. Apakah suka game Dota 2 dan menurutmu bikin ketagihan ?

*Banget dan bikin ketagihan*

3. Kenapa harus Dota 2, game online lain kan masih banyak ?

*Ikut teman-teman kampus main game Dota 2*

4. Motivasi apa kamu bermain game Dota 2 ?

*Menghibur diri dan lebih suka sendiri*

5. Perhari berapa jam bermain game Dota 2?

*Rata-rata 5 jam*

6. Menurut kamu apa manfaatnya bermain game Dota 2 ?

*Kepuasan hati*

7. Apa dengan bermain game Dota 2 mempengaruhi prestasi akademik atau kehidupan sosialmu?

*Pengaruh buruk tapi tergantung individu masing-masing*

8. Kira2 apa kamu bisa berhenti bermain game Dota 2 atau tidak merasa bosan bermain game ?

*Tidak bisa belum pernah bosan*

Nama : Faiz

Kampus : UIN Malang

Jurusan : Syariah

Semester : 4

IPK : 3.2

Tanggal : 20 februari 2016

1. Apakah sudah lama bermain game Dota 2 ?

*Ketika keluar mahad*

2. Apakah suka game Dota 2 dan menurutmu bikin ketagihan ?

*Senang-senang saja dan lumayan bikin ketagihan*

3. Kenapa harus Dota 2, game online lain kan masih banyak ?

*Karena seru dan menantang*

4. Motivasi apa kamu bermain game Dota 2 ?

*Menghabiskan waktu luang*

5. Perhari berapa jam bermain game Dota 2?

*3 sampai 5 jam per hari*

6. Menurut kamu apa manfaatnya bermain game Dota 2 ?

*Buat senang-senang saja*

7. Apa dengan bermain game Dota 2 mempengaruhi prestasi akademik atau kehidupan sosialmu?

*Tidak begitu pengaruh tergantung individu masing-masing*

8. Kira2 apa kamu bisa berhenti bermain game Dota 2 atau tidak merasa bosan bermain game ?

*Bingung tapi pernah bosan ketika sibuk ada tugas kuliah*

## DOKUMENTASI FOTO





