GAME "*MOBILE LEGENDS BANG BANG*" DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA DALAM TINJAUAN "*ONE DIMENSIONAL MAN*" HERBERT MARCUSE

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Tugas Akhir Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S-1) dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat

Oleh:

BAHRUL ULUM

NIM: E71213100

PROGRAM STUDI AQIDAH DAN FILSAFAT ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh **Bahrul Ulum** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 5 Juli 2018

Pembimbing I

Drs. Loekisno Choiril Warsito, M. Ag

NIP. 196303271993031004

Pembimbing II

Fikri Mahzumi, M. Fil. I

NIP. 198204152015031001

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh **Bahrul Ulum** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 26 Juli 2018

Mengesahkan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Fakultas Ushuluddin dan Filsafat

Dekan,

Dr. Kunawi, M. Ag
NIP. 196409181992031002

Tim Penguji:

Ketua,

Drs. Loekisno Choiril Warsito, M. Ag
NIP. 196303271993031004

Sekretaris,

Fikri Mahzumi, M. Fil. I
NIP. 198204152015031001

Penguji I,

Dr. Suhermanto, M. Hum
NIP. 196708201995031001

Penguji II,

Drs. Muktafi, M. Ag
NIP. 196008131994031003

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Bahrul Ulum

NIM : E71213100

Prodi : Aqidah dan Filsafat Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Filsafat UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 5 Juli 2018

Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
BF41FAFF109627377
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Bahrul Ulum

E71213100

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Bahrul ulum
NIM : E71213100
Fakultas/Jurusan : ushuluddin / Aqidah dan filsafat Islam
E-mail address : ulumolek20@Gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Game "Mobile Legend Bang Bang" Dikalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan One Dimensional Man Herbert Marcuse

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 6 Agustus 2018

Penulis

(Bahrul Ulum)

nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Bahrul Ulum: "*Game* "*Mobile Legends Bang Bang*" Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "*One Dimensional Man*" Herbert Marcuse". Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya.

Skripsi ini adalah studi tentang maraknya *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya perspektif teori "*one dimensional man*" Herbert Marcuse. *Game Mobile Legends Bang Bang* adalah satu dari berbagai *game* global yang saat ini menjadi sebuah *trend* dikalangan mahasiswa. Kehadiran *Mobile Legends Bang Bang* ini memberikan suatu warna baru bagi kehidupan pergaulan mahasiswa. Fenomena kecanduan *Mobile Legends Bang Bang* yang mempunyai kecenderungan merusak generasi muda ini mempunyai karakteristik yang hampir sama seperti halnya fenomena kecanduan-kecanduan yang lain. Selain dampak dari segi psikis, kecanduan *Mobile Legends Bang Bang* ini juga menimbulkan efek bagi kehidupan sosial pecandunya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran umum mengenai berbagai motif pendorong perilaku mahasiswa penggemar *Mobile Legends Bang Bang* dan memahami relevansinya sebagai "kebutuhan palsu" dalam tinjauan teori "*one dimensional man*" Herbert Marcuse. Metode penelitian dalam skripsi ini dikaji dengan metode penelitian kuantitatif, yaitu kajian lapangan (*field research*).

Hasil penelitian ini ditemukan bahwa yang mendorong para mahasiswa UINSA menjadi kecanduan bermain *Mobile Legends Bang Bang* adalah karena (1) terdapat rasa penasaran yang besar dalam diri mereka, (2) mereka membutuhkan *refresing* guna untuk menghilangkan *stress* dari aktivitas perkuliahan, (3) mereka juga tengah mengikuti *trend* yang sedang marak di lingkungan sekitarnya, dan (4) menurut mereka tingkat kesulitan *game*-nya cukup tinggi. Sedangkan perspektif teori "*One Dimensional Man*" melihat bahwa kasus kecanduan *Mobile Legends Bang Bang* yang tengah terjadi pada mahasiswa UINSA adalah akibat dari kemajuan teknologi yang dibentuk dan dimanfaatkan oleh sistem totaliter *status quo* yang represif. Sistem totaliter tersebut telah mengemas dalam bentuk-bentuk penindasan dengan format baru yang tersaji dengan cara yang nyaman, lembut, dan rasional. Fakta bahwa *Mobile Legends Bang Bang* ini dibuat dan dikemas lebih menarik sehingga bisa menjadikan mahasiswa UINSA terlena dan betah berlama-lama untuk meng-*explor*e segala sesuatu yang berada di dalamnya. Akibatnya mereka tidak bisa menyadari bahwa apa yang tengah berlangsung adalah sebuah penindasan. Kondisi yang tengah terjadi pada para mahasiswa tersebut memperlihatkan bahwa bermain *Mobile Legends Bang Bang* memang sudah tidak lagi menjadi kegiatan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar. Disinilah kemudian pemikiran Marcuse tentang "kebutuhan palsu" (*false need*) menemukan relevansinya.

Kata kunci: Mahasiswa, *Mobile Legends Bang Bang*, *One Dimensional Man*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

PENGESAHAN SKRIPSI ..... **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**

MOTTO ..... **v**

PERSEMBAHAN ..... **vi**

ABSTRAK ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

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

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Kegunaan Penelitian 7
E. Tinjauan Pustaka 8
F. Metode Penelitian 10
1. Jenis Penelitian 10
2. Objek Penelitian 10
3. Sumber Data 17
4. Metode Pengolahan Data 18
5. Validasi Data 18
G. Sistematika Pembahasan 19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II HERBERT MARCUSE DAN *GAME ONLINE* 20

A. Biografi Herbert Marcuse 20
B. Karya-karyanya 24
C. *One Dimensional Man*: Kritik Terhadap Masyarakat Modern 25
D. *Game Online* 35
1. Definisi *Game Online* 35
2. Jenis *Game Online* 37
3. *Game Mobile Legends Bang Bang* 39

BAB III *GAME "MOBILE LEGENDS BANG BANG"* DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA 46

A. Lokasi Penelitian 46
B. Deskripsi Hasil Penelitian 47
1. Frekuensi Mahasiswa Bermain *Mobile Legends Bang Bang* 47
2. Motif Mahasiswa Bermain *Mobile Legends Bang Bang* 50
a. Rasa Penasaran 51
b. Untuk *Refresing* dan Menghilangkan *Stress* 53
c. Mengikuti *Trend* 53
d. Tingkat Kesulitan Tinggi 55
3. Dampak Mahasiswa Bermain *Mobile Legends Bang Bang* 57
a. Dampak Positif 57
b. Dampak Negatif 58

BAB IV ANALISIS *GAME* "*MOBILE LEGENDS BANG BANG*" DALAM TINJAUAN "*ONE DIMENSIONAL MAN*" 61

A. Maraknya dan Tujuan Mahasiswa Bermain *Mobile Legends Bang Bang* 63
B. *Mobile Legends Bang Bang* di Kalangan Mahasiswa dalam Tunjauan *One Dimensional Man* 66

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. *Mobile Legends Bang Bang* sebagai Gaya Penindasan Baru 66
2. *Mobile Legends Bang Bang* sebagai "Kebutuhan Palsu" 70

BAB V PENUTUP 78

A. Kesimpulan 78
B. Saran 79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR PERTANYAAN INFORMAN

RIWAYAT HIDUP

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mahasiswa adalah sebutan bagi orang yang sedang menempuh pendidikan dan pembelajaran dalam tataran perguruan tinggi yang terdiri atas sekolah tinggi, akademis, dan yang paling umum adalah universitas.[1] Pengetahuan baru, pola pikir dan mengambil sikap dalam berbagai kondisi adalah hal baru yang sedang dipelajari oleh mahasiswa. Dengan slogan khasnya "agen perubahan", mahasiswa diberatkan oleh harapan masyarakat untuk dapat mengubah kondisi agar lebih baik. Selain slogan itu, mahasiswa juga terikat oleh nilai sikap berupa visi perguruan tinggi di seluruh Indonesia. Yaitu Tri Dharma Perguruan Tinggi. Isi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah: *pertama,* pendidikan dan pengajaran, *kedua,* penelitian dan pengembangan dan *ketiga* adalah pengabdian kepada masyarakat.[2]

Tuntutan setiap perguruan tinggi untuk mencetak insan kritis yang akademis, membuat perguruan tinggi berusaha mewujudkannya. Namun, faktanya kini perguruan tinggi telah mengalami degradasi dalam mencetak insan kritis yang akademis. Hal ini dibuktikan dengan tindakan-tindakan mahasiswa yang jauh dari mencerminkan seorang yang akademisi. Mulai dari membuang sampah yang tidak

[1] https://id.wikipedia.org/wiki/Mahasiswa, diakses pada jam 11.00 WIB, 15 maret 2018.
[2] Dwi Siswoyo, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Pers, 2007), 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada tempatnya, pacaran di depan umum, hingga kecanduan bermain game android.

Dewasa ini tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Teknologi kini sudah merambah berbagai aspek, mulai dari pekerjaan, pendidikan, rumah tangga, kegiatan sehari-hari, sampai untuk sekedar hiburan semata. Teknologi seperti *smartphone*, tablet, dan PC khususnya telah menjadi sebuah kebutuhan orang-orang terlebih bagi mahasiswa guna untuk kepentingan hiburan semata adalah bermain *game online*.

Game online adalah sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di depan PC atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. Tetapi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis *game online*, artian di atas tidaklah berlaku pada masa sekarang, karena pada masa ini *game online* tidak hanya dapat dimainkan di komputer ataupun PC, melainkan *game online* dapat juga dimainkan di *gadget* dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti android, IOS, dan sebagainya.

Pada awalnya, *game online* terlebih dulu dikenal sebagai *game* jaringan, di mana dalam hal ini beberapa personal komputer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain *game* sepuasnya. Pada *game* jaringan, permainan yang sempat menjadi primadona pada masa dulu adalah *counter strike*. *Game* jaringan yang cukup bisa membuat beberapa anak bahkan sampai kalangan dewasa duduk betah berjam-jam untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Tetapi seiring dengan bertambahnya tahun, maka teknologi itu mengikuti dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan yang juga lebih pesat pula, yang berakibatkan mulai tersingkirnya keberadaan *game* jaringan dan digantikan oleh *game online* pada masa ini.

Pada dasarnya, antara *game* jaringan dengan *game online* jenisnya hampir sama yaitu bermain dengan menggunakan PC atau *gadget* sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan antara *game* jaringan dan *game online* adalah pada *game online* kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang yang ada di lokasi lain, bahkan bisa menjangkau orang di belahan dunia paling jauh jaraknya dari kita sekalipun.

Game online kini juga memiliki banyak *genre* mulai dari *RPG* (*Role Playing Game*), *puzzle*, hingga *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*).[3] *Game* dengan *genre MOBA* ini cukup populer saat ini. Game ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan biasanya dalam permainan akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemanangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan tertentu milik lawan.

Salah satu *game MOBA* tersebut adalah *Mobile Legends Bang Bang*. *Game* ini dimainkan dengan cara mengontrol salah satu karakter yang disebut *hero* dari daftar *hero* yang sudah dimiliki. Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap *hero* juga memiliki *skill* yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.

---

[3] Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Media Kita, 2011), 40.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Game Mobile Legends Bang Bang saat ini menjadi salah satu *game* yang sedang naik daun, bersaing dengan *Arena of Valor* dan *game MOBA* Android lainnya. Namun, dengan *gameplay* yang mudah dan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi para pemain yang baru mengenal *MOBA* membuat *Mobile Legends Bang Bang* menjadi lebih populer dan lebih diminati di banding *game MOBA* lainnya. *Game* ini juga bukan lagi hanya untuk hiburan semata, sudah banyak kompetisi yang diadakan baik di tingkat nasional maupun internasional. Dalam bermain *game* ini, pemain Indonesia mempunyai pamor yang cukup baik, terlihat dari dominasi pemain Indonesia pada *Leaderboard* untuk *Ranked Game*. Bahkan Moontoon (pemilik *Mobile Legends Bang Bang*) membuat *hero* bernama "Gatot Kaca" sebagai penghargaan kepada pemain Indonesia.

Akhir-akhir ini sering peneliti temukan banyak dari kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang tidak bisa lepas dari *smartphone*-nya. Dan dari berbagai macam gerak-gerik mahasiswa tersebut yang menarik perhatian peneliti adalah kecanduan *game online Mobile Legends Bang Bang*. *Game* yang satu ini memang menjadi sangat populer belakangan ini, sebelumnya juga ada satu *game online* yang bernama *Clash of Clans* (*COC)* yang juga sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu *game COC* mulai ditinggalkan, dan sekarang banyak dari kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya beralih ke *game online Mobile Legends Bang Bang*. *Game* ini adalah salah satu dari sekian banyak permainan android yang menggiurkan mahasiswa untuk mengurungkan niatnya membaca buku dan mencari pengalaman yang membentuk karakter.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Candu mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya akan permainan android tersebut bisa dibuktikan mulai dari gazebo kampus, ruang publik dalam kampus, kantin, hingga warung kopi, kini telah dipenuhi oleh para pemain android itu. Tanpa memerhatikan nilai dan tradisi untuk saling tegur sapa ketika bertemu, kebanyakan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya kini lebih memilih untuk memainkan *game Mobile Legends Bang Bang* dalam tiap kali pertemuan dengan orang lain.

Kecanduan *game Mobile Legends Bang Bang* juga telah membunuh ruang mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya untuk hal-hal bermanfaat dalam tiap pertemuan. Dahulu, pertemuan mahasiswa dengan mahasiswa yang lain akan membawa suatu hal yang bernuansa inovatif dan progresif. Hal itu kini menjadi sebuah keniscayaan yang sulit untuk diwujudkan. Akibatnya, terjadilah penyelewengan terhadap visi UIN Sunan Ampel Surabaya sebagai "Universitas Islam yang unggul dan kompetitif bertaraf internasional".[4]

Fenomena inilah yang melatarbelakangi munculnya ide peneliti untuk melakuan kajian terhadap kecanduan *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UINSA Surabaya. Dan atas dasar gagasan tersebut, maka penelitian ini akan mencoba melihat fenomena tersebut sebagai objek dalam konsep "*One Dimensional Man*"-nya Herbert Marcuse. Selanjutnya peneliti akan menelaahnya secara filosofis bagaimana proses teori ini bekerja dalam kecanduan bermain *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Karena bagaimanapun juga fenomena ini telah menjadi

[4] http://arsipuinsa.uinsby.ac.id/index.php/uinsa/visi-misi, diakses pada jam 13.00 WIB, 15 maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

semacam budaya di kalangan mahasiswa. Penelitian ini akan dimaksudkan untuk kajian lapangan. Oleh karena itu, data-data yang akan peneliti gunakan adalah langsung bersumber dari wawancara dengan para informan serta data-data yang peneliti temukan di dalam penelitian terdahulu oleh peneliti lain sebelumnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dideskripsikan peneliti, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya?
2. Bagaimana *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan "*One Dimensional Man*" Herbert Marcuse?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.
2. Untuk mengetahui *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan "*One Dimensional Man*" Herbert Marcuse.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Kegunaan Penelitian

Yang dinamakan sebuah penelitian, di samping memiliki tujuan, di sisi lain juga memiliki kegunaan. Kegunaan penelitian yang ingin peneliti capai adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis:

   Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk memperluas wacana pengetahuan tentang hadirnya sebuah *game online*, khusunya *game Mobile Legends Bang Bang* di tengah-tengah kita melalui macam-macam karakter *hero* yang disematkan di dalamnya, secara perlahan telah mampu melalaikan dan bahkan mengesampingkan tugas dan kewajiban seorang mahasiswa. Penelitian ini akan menyelidiki dan menunjukkan apa yang mungkin pada mulanya terlihat sepeleh, namun ternyata mempertaruhkan keberlangsungan sebuah budaya yang terjadi di kalangan mahasiswa dan telah mengakibatkan terkikisnya peran mahasiswa sebagai "agen perubahan".

2. Kegunaan Praktis:

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi seluruh masyarakat, khususnya kalangan akademisi, agar membuka kesadaran kita bahwa ketika fenomena kecanduan *game online* dipertunjukan di tengah ruang-ruang publik, pada saat yang sama akan mengilangkan nilai dan tradisi untuk saling tegur sapa ketika bertemu, khususnya bagi mahasiswa yang mengurungkan niatnya membaca buku dan mencari pengalaman dalam membentuk karakter.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Tinjauan Pustaka

Sebagai bahan acuan dalam penelitian ini, peneliti berusaha mengkaji beberapa pembahasan yang berhubungan dengan tema ini, meskipun ide dalam penelitian ini berasal dari sebuah penelitian yang telah dilakukan dan ditunjang oleh beberapa penelitian lain yang berkaitan dengan yang peneliti bahas. Dalam tinjauan pustaka ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang sedikit relevan dengan tema yang peneliti kaji, di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ragil Nur Aziz, yang berjudul *"Hubungan kecanduan game online dengan self esteem remaja gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang".*[5] Dalam penelitian ini Ragil bertujuan untuk (1) mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada remaja *gamers* di Malang, (2) untuk mengetahui tingkat *self esteem* pada remaja *gamers* di Malang, dan (3) untuk mengetahui hubungan tingkat *self esteem* dengan kecanduan *game online* pada remaja *gamers* di Malang.
2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Arif Satria Putra Pratama, yang berjudul *"Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung".*[6] Dalam penelitian ini Arif bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa. Hasil penelitian ini

---

[5] Ragil Nur Aziz, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim, Malang, 2011).

[6] Arif Satria Putra Pratama, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada *Smartphone* (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung" (Skripsi, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif lemah kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

3. Tinjauan pustaka yang terakhir berasal dari penelitian yang dilakukan oleh Rieka Ellyasari Susanto, yang berjudul *"Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa (studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)".*[7] Dalam penelitian ini Rieka bertujuan untuk mengetahui secara mendalam berdasarkan data di lapangan untuk mengetahui apakah dampak sosiologis dari keberadaan *game online* di kalangan mahasiswa universitas sebelas maret surakarta. Dalam prinsipnya pendekatan metode *grounded* ini menekankan dan merajuk pada teori yang dibangun secara induktif dari sekumpulan data. Ajaran utama dari pendekatan ini adalah bahwa teori harus muncul dari data atau dengan kata lain teori harus berasal (*grounded*) dalam data yaitu data yang ada di lapangan.

Berdasarkan uraian tinjauan pustaka diatas, persamaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah terletak pada objek penelitianya, yaitu sama-sama berfokus pada *game online*. Hanya saja perbedaanya adalah peneliti belum menemukan kajian yang bersifat filosofis yang mensoroti dimensi teknologi sebagai konsumsi dan kebutuhan dalam tema ini. Oleh sebab itu, peneliti ingin meneliti kajian tersebut dengan menghadirkan wacana "*One Dimensional Man*" dari Herbert Marcuse. Peneliti juga menganggap bahwa pendekatan teoretik sebenarnya sudah cukup memadai untuk menganalisisnya. Namun peneliti tetap

[7] Rieka Ellyasari Susanto, "Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi *Grounded* Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)" (Skripsi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2010).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ingin mencoba melihat bagaimana fenomena ini dianalisis di lapangan dengan menggunakan filsafatnya Herbert Marcuse.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu hal yang diperlukan dalam suatu penelitian. Penggunaan metode penelitian yang tepat dapat menghindari kemungkinan timbulnya penyimpangan-penyimpangan sehingga data yang diperoleh benar-benar objektif dan dapat dipertanggung-jawabkan. Oleh karena itu metode penelitian dalam karya ilmiah ini meliputi:

1. Jenis penelitian

   Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu kajian lapangan (*field research*) dan dengan pendekatan *deskriptif kualitatif*, yaitu mengumpulkan berbagai informasi dari hasil wawancara dengan narasumber yang berkaitan dengan objek penelitian untuk dijadikan bahan referensi dan sumber data.

2. Objek penelitian

   Objek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sentral, karena pada objek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi dalam mengumpulkan data. Peneliti juga menggali sebanyak mungkin data yang terkait dengan masalah objek penelitian (para informan).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Objek formal

Objek formal dalam penelitian ini adalah rasionalitas yang dibangun oleh beberapa mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya selaku informan, dimana rasionalitas yang dibangun tersebut merupakan suatu argumen yang dihasilkan oleh pemahaman terhadap penggunaan *game Mobile Legends Bang Bang*. Adanya pemahaman akan suatu permainan tersebut membuat tindakan para mahasiswa yang berupa mendownload, memiliki, dan memainkan *game Mobile Legends Bang Bang* sehingga menjadi candu dan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh mereka.

b. Objek material

Sedangkan objek material dalam penelitian ini adalah beberapa mahasiswa yang kecanduan bermain *game Mobile Legends Bang Bang*. Mahasiswa tersebut dipilih secara *random* dan berasal dari berbagai fakultas. Maka penelitian ini tidak memfokuskan pada mahasiswa fakultas tertentu, melainkan pada banyak mahasiswa antar fakultas, supaya data yang peneliti peroleh bisa lebih objektif. Dalam penelitian ini, peneliti hanya memilih mahasiswa laki-laki sebagai informan penelitian, alasanya karena peneliti beranggapan mahasiswa laki-laki lebih cenderung menyukai *Mobile Legends Bang Bang* daripada mahasiswi perempuan, karena dalam *game* tersebut terdapat variasi bermain dengan tingkat kesulitan yang cukup tinggi dan unsur kekerasan yang melekat di dalamnya. Di samping itu, mahasiswa laki-laki juga cenderung suka berkumpul dan bergadang secara bersama-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sama walaupun lokasi bermainnya berpindah-pindah. Sedangkan mahasiswa perempuan biasanya menyukai kegiatan yang mengandung seni atau ekspresi diri dan lebih menyukai permainan yang tingkat kesulitannya rendah. Oleh sebab itu, rata-rata mayoritas pemain *Mobile Legends Bang Bang* adalah laki-laki. Berikut adalah para informan penelitiannya:

1) Taufiq

Laki-laki yang lahir di Sumatra ini adalah seorang mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya prodi Ilmu Ekonomi semester 2. Remaja yang pernah bekerja di warnet ini tinggal di kos-kosan belakang kampus, tepatnya di gang 2, Wonocolo. Sebagai seorang mahasiswa, Taufiq memiliki pandangan tersendiri mengenai peran *game Mobile Legends Bang Bang* bagi kehidupan sosialnya. Taufiq mengaku mulai memainkan game ini pada awal semester 1. Dan motivasi awalnya ketika ia pertama kali memainkan *game* ini adalah 'rasa ingin tahu' pada dirinya tentang permainan ini.

Bagi Taufiq, memainkan *game Mobile Legends Bang Bang* sebernarnya bukan untuk menunjukkan bahwa dirinya adalah hobi bermain *game*. Namun tujuan Taufiq memainkan *game* ini adalah agar ia tampak semangat dalam menjalankan aktivitas perkuliahannya. Bagi Taufiq, memainkan *game* apapun (termasuk *Mobile Legends Bang Bang*) pada dasarnya adalah kebutuhan semua orang agar bisa menjaga *balance* dalam hidupnya, karena menurutnya jika hidup ini selalu di isi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hal-hal monoton secara terus-menerus akan menjadikan orang tersebut sangat terkekang dalam menjalani aktivitas keseharianya.[8]

2) Hafidz

Laki-laki yang akrab di panggil Hafidz ini adalah mahasiswa semester 6 prodi Sastra Arab. Ia adalah seorang entrepreneur muda yang bergerak dibidang warung kopi. Hafidz merupakan anak pertama dari tiga bersudara yang berasal dari Paciran, Lamongan. Pada tahun 2016 lalu, Hafidz pernah bekerja sebagai penjaga warung kopi di daerah Margorejo selama beberapa bulan sebagai pekerja paruh waktu.

Sejak duduk dibangku SMP, Hafidz mengaku sudah hobi bermain *game*, terutama *game online*. Waktu masih SMP dulu, ia mengaku sering menghabiskan waktunya untuk pergi ke warnet-warnet terdekat sehabis pulang sekolah untuk bermain game online. Bahkan kadang-kadang juga ia pernah tidak masuk sekolah untuk menghabiskan waktunya di warnet.

Untuk mendukung hobinya, remaja pecinta *game online* ini dapat dinyatakan aktif dalam memainkan *Mobile Legends Bang Bang* dalam aktifitas sehari-harinya. Dan mengenai masalah bisa-tidaknya membagi waktu dalam memainkan game ini, Hafidz termasuk orang yang selektif hal tersebut. Meskipun ia sibuk dalam berkuliah sambil bekerja, Hafidz mengaku masih sangat bisa membagi waktunya bermain *Mobile Legends Bang Bang*. Hal tersebut dikarenakan motivasi sejak kecilnya

[8] Taufiq, *Wawancara*, Surabaya, 19 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang hobi bermain *game*. Hingga saat ini, hanya *game Mobile Legends Bang Bang*-lah yang menjadi game favoritnya, meskipun ada banyak game lainnya yang bertebaran di *Play Store*.[9]

3) Saifullah Hidayat

Saiful merupakan laki-laki berperawakan tinggi dengan mata lebar dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Mahasiswa semester 6 prodi Hukum Ekonomi ini aktif sebagai kader PMII yang memiliki sifat *humble* dan ramah, ia bisa membangun hubungan yang baik dengan siapa saja. Saiful merupakan seorang mahasiswa yang memiliki pandangan dinamis tentang tidak perlunya menghiraukan omongan orang lain tentang larangan bermain *game*. Tidak hanya pada game saja, Saiful juga menegaskan tidak perlunya menghiraukan omongan orang lain tentang larangan dalam berpacaran di dalam kampus.

Mahasiswa yang tertarik dengan dunia *game online* ini adalah seorang laki-laki yang mandiri dan penuh inovasi. Saiful juga memiliki keinginan suatu saat nanti bisa membuat game sendiri dengan konsep dan hasil rancanganya sendiri. Karena menurutnya, itu adalah sebuah hal yang sangat keren jika bisa terwujud. Ia menegaskan juga bahwa remaja masa kini hampir bisa dipastikan sulit terpisah dengan teknologi (yang termasuk di dalamnya adalah *game online*), karena teknologi pada masa kini sudah menjadi kebutuhan primer bagi hampir semua

[9] Hafidz, *Wawancara*, Surabaya, 21 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang, berkat teknologi semua aktivitas manusia bisa terbantu dan menjadi lebih mudah.

Saiful mengaku memainkan *game Mobile Legends Bang Bang* atas dasar mengikuti *trend* yang berkembang saat ini. Dan faktor lingkungan juga berperan penting dalam mendorong keinginannya, karena hampir semua teman-teman terdekatnya juga memainkan *game* ini.[10]

4) Fikri

Bungsu dari dua bersaudara ini tinggal di pesantren mahasiswa Al-Jihad Surabaya. Remaja yang akrab dipanggil Fikri ini merupakan mahasiswa semester 2 prodi Sosiologi. Memiliki seorang kakak laki-laki yang berbeda 4 tahun darinya, membuat ia banyak mencontoh sang kakak dalam banyak hal, termasuk bermain *game Mobile Legends Bang Bang*.

Awal mula Fikri memainkan *game* ini karena terpengaruh oleh kakaknya. Ia mengaku bahwa dirinya sebenarnya terlalu berlebihan dalam memainkan *game* ini, alasanya karena *Mobile Legends Bang Bang* dibutuhkannya agar bisa mengasa kemampuan dalam menganalisis dan menggunakan strategi sehingga bisa mengenai target yang diinginkan (dalam hal apapun).

Dan dari sekian banyak *game* yang bertebaran di *Play Store*, Fikri hanya mendownload *game Mobile Legends Bang Bang* saja dalam

[10] Saifullah Hidayat, *Wawancara*, Surabaya, 26 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

smartphone-nya. Ia mengaku sangat senang memainkan *game* ini, karena ia ingin menonjolkan dan mengembangkan *skill*-nya dalam bermain *Mobile Legends Bang Bang*.

Namun remaja penggemar anime jepang ini juga memiliki hubungan tarik-ulur dengan *Mobile Legends: Bang Bang*, ada kalanya ia merasa ingin terus lanjut hingga semalaman tidak tidur karena tidak puas ingin mencapai level selanjutnya, namun pernah juga ia bosan dan malas memainkannya hingga berhari-hari.[11]

5) Abu Rizal

Rizal merupakan mahasiswa semester 6 prodi Akidah dan Filsafat Islam yang memiliki wawasan luas serta aktif berorganisasi. Terhitung sampai 2018 ini, ia pernah mengikuti beberapa organisasi ekstra kampus yang berskala nasional. Ia sendiri adalah anggota UKM PUALAM Fakultas Ushuluddin dan Filsafat.

Mahasiswa yang bermana lengkap Abu Rizal ini memainkan *Mobile Legends Bang Bang* sejak beberapa bulan terakhir. Ia mengaku bahwa awalnya memainkan *game* tersebut karena melihat *histrory* status teman-temanya di media sosial. Kemudian ia pun akhirnya mendownload dan mulai memainkannya sendiri. Awalnya ia tidak mengerti penggunaan menu-menu yang ada dalam *game* tersebut, kemudian ia pun meminta temanya untuk mengajarinya hingga bisa lancar.

[11] Fikri, *Wawancara*, Surabaya, 27 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan Rizal memainkan *game* ini sebenarnya adalah agar bisa ikut begadang bersama teman-temanya hingga larut malam di warung kopi dekat kos-kosanya, karena ia mengaku bahwa dirinya adalah pribadi yang tidak bisa berada dalam kondisi sendirian. Singkat cerita, hingga kini hampir tiap malam Rizal bermain *Mobile Legends Bang Bang* bersama teman-temanya hingga larut malam di dekat kosnya.[12]

3. Sumber data

Dalam proses pencarian data, peneliti mengumpulkan berbagai sumber data yang diambil dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, baik yang sudah dipublikasikan maupun yang belum. Sumber data tersebut bisa berupa artikel, majalah, jurnal, buku, skripsi, tesis maupun internet. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data primer

Sumber data primer merupakan sumber data proporsional yang digunakan dalam penelitian ini. Maka sumber data primer yang peneliti pakai adalah wawancara langsung dengan para informan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang bermain *game Mobile Legends Bang Bang*, maupun data-data yang berupa dokumentasi foto-foto yang diambil langsung dari lokasi penelitian.

[12] Abu Rizal, *Wawancara*, Surabaya, 29 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber informasi pendukung dari sumber data primer, sumber data tersebut bisa berupa artikel, majalah, jurnal, buku, skripsi, tesis maupun internet yang terkait dengan teori "*One Dimensional Man*"-nya Herbert Marcuse.

4. Metode pengolahan data

Setelah data-data terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah pengolahan data. Dalam teknik pengolahan data ini pendekatan yang dipakai adalah pendekatan filosofis. Adapun metode pengolahan data sebagai berikut:

a. Melakukan analisis dan klarifikasi atas data yang terkumpul secara sistematis dan metodis.
b. Melakukan interpretasi atau menangkap makna atas data-data yang telah dianalisis oleh peneliti sebelumya.
c. Menuangkan hasil pembahasan ke dalam bentuk berupa laporan penelitian secara sistematis dan metodis.

5. Validasi data

Dalam rangka pemeriksaan keabsahan data, peneliti menggunakan kriteria derajat kepercayaan (*credibility*), yakni dengan melakukan *inkuiri* seketat mungkin, sehingga mencapai kepercayaan terhadap hasil temuan, kemudian menunjukkan derajat kepercayaan terhadap hasil temuan dengan membuktikan kenyataan ganda penelitian. Sementara tekhnik pemeriksaan data, peneliti menggunakan teknik *triangulasi*, yaitu peneliti dapat me-*receck* temuanya dengan membandingkan dengan berbagai sumber.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan merupakan bagian dari persyaratan suatu karya ilmiah yang terdiri dari berbagai bagian yang saling berhubungan antara satu sama lain. Adapun hasil penelitian ini akan dilaporkan dalam lima bab, masing-masing bab melingkupi suatu bahasan tertentu yang menunjang penelitian ini. Oleh karena itu, sistematika penulisan karya ilmiah ini adalah sebagai berikut:

Bab pertama, merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitin, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab kedua, adalah landasan teori yang meliputi: biografi Herbert Marcuse, karya-karyanya, teori "*One Dimensional Man*", serta *game online Mobile Legends Bang Bang*.

Bab ketiga, menjabarkan hal-hal yang terkait dengan *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.

Bab keempat, menganalisis *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan "*One Dimensional Man*" menurut Herbert Marcuse.

Bab kelima, adalah penutup, dimana dari bab-bab sebelumnya ditarik kesimpulan dari hasil penelitian ini dan saran bagi kemungkinan penelitian selanjutnya. Adapun bagian akhir adalah lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini yang meliputi daftar pustaka, dokumentasi wawancara dengan narasumber, serta riwayat hidup peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

HERBERT MARCUSE DAN *GAME ONLINE*

A. Biografi Herbert Marcuse

Herbert Marcuse lahir pada tanggal 19 Juli 1898 di kawasan Charlottenburg, Berlin, dari keluarga Yahudi yang sudah berasimilasi secara baik dengan lingkungan dan kebudayaan Jerman.[1] Dia dilahirkan sebagai anak pertama dari tiga bersaudara. Ayahnya bernama Carl Marcuse dan ibunya adalah Gerturd Kreslawsky. Dia dibesarkan di lingkungan keluarga Yahudi kalangan menengah-atas (*upper-middle class*). Ayahnya seorang pengusaha sukses yang memulai bisnis di bidang perdagangan tekstil dan kemudian merambah ke bidang *real estate*, sementara ibunya adalah anak dari seorang pemilik pabrik. Ayah Herbert Marcuse secara politis juga merupakan pendukung *Social Democratic Party* (SDP).[2]

Semasa muda Marcuse bergabung dengan kelompok pemuda *Wandervoge*l dan menamatkan Notabitur (program diploma darurat karena sedang berlangsung-nya Perang Dunia Pertama) di Gymanasium Augusta tahun 1917/1918.[3]

Pada bulan November 1918 Marcuse mengikuti wajib milter sebagai cadangan untuk angkatan udara (*Luftschiff-Ersatz*) di Divisi Cadangan 18 *(Train-Ersatz-Abteilung 18*) yang berkedudukan di Postdam. Karena ada gangguan mata,

---

[1] Hauke Brunkhorst & Gertrud Koch, *Herbert Marcuse Zur Eifuhrung*, dalam Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse; Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012), 43.
[2] Ibid., 44.
[3] Ibid., 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ia dipindahkan ke Cadangan Zeppelen I (*Luftschiffer-Ersatz-Abteilung I*) di Berlin. Kemudian dia berhasil terpilih untuk mengikuti pendidikan di Dewan Militer (*Soldatenrat*) di Reinickendort, Berlin.[4]

Secara politik, Marcuse pernah menjadi anggota SDP dari tahun 1917 hingga1918. Akibat kecewa dengan tingkah laku politisi SDP dan terpukul atas pembunuhan Rosa Luxemburg dan Karl Liebknecht pada 15 Januari 1919, Marcuse memutuskan keluar dari partai dan melanjutkan studinya. Kemudian ia mulai belajar di universitas Humbold di Berlin dan melanjutkan ke Universitas Freiburg di Breisgau. Mata kuliah yang ia tekuni adalah sejarah literatur baru Jerman, filsafat, dan ekonomi politik (*Nationalokonomie*).Dan pada tahun 1922 Marcuse meraih gelar doktor filsafat di Universitas Freiburg dengan disertasi tentang kesusasteraan yang berjudul *Dereutsche Kunstlerroman* di bawah bimbingan Prof. Philipp Witkop.[5]

Setelah menyelesaikan program doktoral, Marcuse kembali ke Berlin dan bekerja di bagian penjualan dan penerbitan buku milik keluarganya selama 6 tahun. Pada saat itu ia sempat menyunting beberapa karya tulis beraliran kiri seperti teori Marxis, psikologi *Gestalt*, seni, dan aneka pembahasan dalam bidang filsafat yang menjadi perbincangan atau diskusi hangat pada masa tersebut. Bahkan Marcuse juga merevisi bibliografi Schiller yang berjudul *Schiller-Bibliographie unter Benutzung der Tromelschen Schiller-Bibliothek*. Dan dia juga sempat mengurus majalah yang bernama *Das Dreieck*.[6]

---

[4] Ibid.
[5] Ibid., 46.
[6] K. Bertens, *Filsafat Barat Kontemporer; Inggris-Jerman* (Jakarta: PT. Gramedia, 2002), 215.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahun 1925 Marcuse membaca karya Karl Marx dan Martin Heidegger. Buku fenonemenal karya Martin Heidegger yang berjudul *Sein und Zeit* yang terbit pada tahun 1927 menjadi pokok perhatian dunia filsafat yang kemudian membuat Marcuse mengambil keputusan untuk kembali ke Freiburg untuk memperdalam filsafat dan sekaligus meniti karir di bidang akademis. Marcuse melanjutkan pendidikannya pada Husserl dan Heidegger dan kedua tokoh tersebut sangat mempengaruhi pemikirannya terutama Heidegger. Ia sempat bekerja sebagai asisten pribadi Heidegger yang telah mengambil alih *cattedra* atau menggantikan Edmund Husserl. Atas bimbingan Heidegger ia menulis *Habilitationsschrift* dengan judul *Hegels Ontologie und die Grundlegung einer Theorie der Geschichtlichkeit* (Ontologi Hegel dan pendasaran suatu teori tentang historisitas) yang kemudian diterbitkan pada tahun 1932.[7]

Belakangan hari ketegangan dan perbedaan terjadi di antara Marcuse dan mentornya tersebut. Heidegger menilai Marcuse terlalu kiri Karena melihat simpatinya yang begitu besar terhadap Marxisme. Dan karena perbedaan tersebut Heidegger mengakhiri karir akademis Marcuse di Universitas Freiburg.

Berakhirnya karir Marcuse di Universitas Freiburg mengundang simpati Edmund Husserl yang kemudian mengirimkan surat kepada Kurt Riezler yang bertugas sebagai kurator pada Universitas Frankfurt dan meminta Marcuse untuk direkomendasikan menjadi anggota *Institut fur Sozialforschung* (*Institute for Social Research)* yang dipimpin oleh Max Horkheimer. Pada tahun 1933 Marcuse resmi menjadi anggota *Institut fur Sozialforschung* (*Institute for Social Research*)

[7] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan langsung hijrah meninggalkan Jerman dan ditempatkan di Jenewa, dan kemudian berangkat ke Amerika pada tahun yang sama dan memperoleh kewarganegaraan pada tahun 1940. Selama perang dunia II dia bekerja pada *American Office of Strategic Services* di Washington dan kemudian pindah ke *state department* di mana ia menjadi kepala untuk bagian Eropa Timur. Dan pasca perang dunia II, Marcuse tidak kembali ke Jerman seperti anggota Mazhab Frankfurt lainnya.[8]

Pada tahun 1951, Marcuse mulai mengajar di *Columbia University* sekaligus menjadi staff senior pada *Russian Institute*, dan kemudian dia juga mengajar di *Harvard University*. Pada tahun 1954 ia diangkat sebagai professor di *Brandeis University* dan mengajar di sana selama 11 tahun. Dan pada tahun 1965 ia diangkat menjadi professor di *Universitas California San Diego* sampai masa pensiunnya padatahun 1970.[9]

Herbert Marcuse meninggal Sepuluh hari setelah ulang tahunnya yang ke-81, yaitu pada tanggal 29 Juli 1979, setelah menderita *stroke* selama kunjungannya ke Jerman. Pada saat itu ia baru selesai memberikan ceramah di *RömerberggesprächeFrankfurt*, dan dalam perjalanan menuju *Max-Plank-Institue for The Scientific-Technical World di Starnberg*, dekat Muenchen, Jerman, karena diundang oleh teoretikus generasi kedua Mazhab Frankfurt, Jürgen Habermas.[10]

---

[8] Ibid., 216.
[9] Ibid.
[10] Ibid., 217.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Karya-karyanya

Sebagai salah seorang teoritikus terkemuka dari mazhab Frankfurt, Marcuse cukup banyak menghasilkan karya. Suatu bibliografi lengkap tentang semua karangan Marcuse sampai tahun 1967 terdapat dalam *Kurt H. Wolff and Barrington Moore (eds.), The Critical Spirit; Essay in Honor of Herbert Marcuse,* Boston 1967, halaman 427-433. Dalam *Social Theory: A Bibliographie Series*, No 58 (*Herbert Marcuse; A Bibliographie*) disebutkan ada 17 buku dalam bahasa Inggris dan 22 buku dalam bahasa Jerman dan sejumlah artikel.[11]

Di antara karya-karya Marcuse yang terpenting adalah: *Reason and Revolution; Hegel and the Rise of Social Theory* (1941), *Eros and Civilization; A philosophical Inquiry into Freud* (1955), *One Dimensional Man; Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society* (1964), *A Critique of Pure Tolerance* (bekerja sama dengan Robert Paul Wolff dan Barrington Moore tahun 1964), *Kultur and Gesellschaft* (dua jilid dan terbit tahun 1965), *Negations* (1968), *Psychoanalyse und Politik* (1968) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan judul *Five Lectures, Psychoanalysis, Politics, Utopia* pada tahun 1970, *An Essay on Liberation* (1969), *Counterrevolution and Revolt* (1972), *Studies in Critical Philosophy* (1972), *Die Permanenz der Kunst* (1977).[12]

Karya-karyanya yang banyak mempengaruhi generasi sesudahnya adalah:[13]

---

[11] Ibid., 218.
[12] Ibid.
[13] Naimah Tuliastika Dewi, "*One Dimensional Man* (Studi Terhadap Kritik Herbert Marcuse Mengenai Masyarakat Modern" (Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim, Riau, 2013), 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. *Reason and Revolution; Hegel and the Rise of Social Theory* (1941): di dalam buku ini Marcuse mengaplikasikan filsafat Hegel pada pembangunan sejarah kedepannya, menampilkan pandangan tajam Hegel ke dalam gerakan dan ide progresif lokal.
2. *Eros and Civilization; A Philosophical Inquiry into Freud* (1955): buku ini memaparkan sintesis antara pemikiran Marx dan Freud dan menguraikan gambaran mengenai masyarakat tanpa repsresi.
3. *One Dimensional Man; Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society* (1964): buku ini merupakan karya *masterpiece* dari Herbert Marcuse yang memuat gagasan dan kritik terhadap masyarakat industri maju.
4. *An Essay On Liberation* (1969): Buku ini ditulis Marcuse untuk merayakan gerakan pembebasan seperti yang terjadi di Vietnam yang menginspirasi banyakaum radikal.
5. *Counter Revolution and Revolt* (1972): buku ini menggambarkan harapan generasi tahun 60-an yang sedang menghadapi kontra revolusi.
6. *The Aesthetic Dimension* (1979) yang berbicara tentang emansipasi dan perlunya sebuah revolusi budaya.

C. *One Dimensional Man*: Kritik Terhadap Masyarakat Modern

Kritik Herbert Marcuse mengenai masyarakat modern tertuang dalam karya-karyanya, khususnya buku yang berjudul *One Dimensional Man*. Marcuse memberikan gambaran tentang manusia atau masyarakat satu dimensi tersebut sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> *"Kemampuan hidup dalam dua dimensi (res cogitans dan res extensa) dan dua dimensi eksistensi manusia (kemampuan mempertimbangkan cara berada manusia secara lain dalam realitasan kecakapan melampaui faktitas ke kemungkinan-kemungkinan riilnya) sudah dihapus. Manusia telah menjadi satu dimensi. Kini hanya ada satu dimensi realitas, sebuah realitas tanpa substansi, atau lebih tepatnya realitas di mana substansi direpresentasikan oleh bentuk teknis, bentuk yang menjadi muatan dan esensinya"*.[14]

Pada bukunya tersebut Marcuse menggambarkan bahwa masyarakat modern berada dalam kondisi yang berbahaya. Marcuse mengatakan:

> "*If we attempt to relate the causes of the danger to the way in hich society is organized and organizes it's members, we are immediately confronted with the fact that advanced industrial society becomes richer, bigger, and better as it perpetuates theanger*".[15]

Bagi Marcuse, masyarakat industri modern adalah masyarakat yang tidak sehat karena masyarakat tersebut adalah masyarakat berdimensi satu. Segala segi kehidupan hanya diarahkan kepada satu tujuan saja dengan menciptakan satu bentuk kontrol baru (*new forms of control*) yang bersembunyi di balik kenyamanan, kelembutan, kerasionalan, dan kebebasan.[16]

Bentuk kontrol baru tersebut bertujuan untuk melanggengkan satu sistem status *quo* dengan menciptakan penindasan yang terselubung yang disebut Marcuse dengan istilah *repressive tolerance*. Kondisi tersebut membuat masyarakat seolah-olah diberi kebebasan, kesenangan, dan kemudahan, namun semua itu sebenarnya tidak lain sebagai jalan untuk mengendalikan dan kemudian

---

[14] Herbert Marcuse dalam Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse; Perang Semesta*, 265.

[15] Artinya: "Jika kita berusaha untuk menghubungkan bahaya yang mengancam dengan bagaimana cara masyarakat diorganisasi dan mengorganiasasi anggotanya, maka kita akan segera dihadapkan pada kenyataan bahwa masyarakat industri menjadi lebih kaya, lebih besar, dan lebih baik sejalan dengan pengabadian bahaya". Intinya bahwa kemajuan yang dialami masyarakat industri modern pada dasarnya tidak terlepas dari bahaya dan kerusakan yang membayangi. Dalam Herbert Marcuse, *One Dimensional Man; Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society* (London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1964), ix.

[16] Ibid., 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menindas masyarakat tanpa mereka sadari. Ketidaksadaran masyarakat terhadap penindasan terselubung tersebut telah membentuk masyarakat menjadi pasif dan menerima apa saja tanpa adanya kemampuan untuk berontak. Bahkan wacana emansipasi dan kemerdekaan atau kebebasan yang menjadi tameng bagi bentuk penindasan terselubung itu juga terjadi pada ranah seksualitas. Marcuse mengatakan: "*This society turns everything it touches into a potential source of progress and exploitation, of drudgery and satisfaction, of freedom and oppression. Sexuality is no exception*".[17]

Kritik Marcuse dilancarkan tatkala masyarakat industri modern ditandai oleh perkembangan teknologi yang amat mengagumkan, yaitu suatu gejala yang dianggap sebagai ukuran dari segala kemajuan. Bagi masyarakat, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memang telah memberikan kebaikan dan keuntungan besar yang ditandai adanya perbaikan hidup, jaminan kesehatan, kemudahan-kemudahan kerja, dan lain-lain. Namun Marcuse justru melihatnya sebagai suatu krisis yang menunjukkan kemerosotan masyarakat.

Menurut Marcuse ada tiga ciri utama masyarakat industri atau teknologi modern:[18]

Pertama, masyarakat berada di bawah kekuasaan prinsip teknologi. Suatu prinsip yang semua tekanannya dikerahkan untuk memerlancar, memerluas, dan memerbesar produksi. Kemajuan manusia disamakan dengan terciptanya perluasan teknologi. Kekuasaan teknologi sudah mencakup seluruh bidang

---

[17] Artinya: "Masyarakat ini mengarahkan segala yang disentuhnya menjadi sumber potensial bagi kemajuan dan eksploitasi, kebosanan dan kepuasan, kebebasan dan penindasan. Tidak terkecuali seksualitas". Dalam Herbert Marcuse, *One Dimensional Man*, 78.

[18] Agus Darmaji, "Herbert Marcuse tentang Manusia Satu Dimensi", *Jurnal Ilmu Ushuluddin*, Vol. 01, No. 06 (Juni, 2013), 520.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kehidupan; tidak hanya melingkupi bidang ekonomi saja, melainkan juga bidang-bidang lain: politik, pendidikan, dan budaya.

Kedua, masyarakatnya menjadi irasional secara keseluruan, sebab terjadi kesatuan antara produktifitas dan destruktifitas. Kekuatan produksi tidak digunakan untuk perdamaian, melainkan untuk menciptakan potensi-potensi permusuhan dan kehancuran, misalnya, untuk persenjataan. Semua pihak setuju jika anggaran senjata dan pertahanan perlu ditingkatkan, padahal ini tidak masuk akal. Namun demi kelangsungan pertahanan, anggaran militer harus terus bertambah. Itulah sebabnya destruktifitas adalah hukum batin produktifitas. Maka masyarakat industri modern menampakkan sifat "rasional dalam detail, tetapi irasional dalam keseluruhan".

Ketiga, masyarakatnya berdimensi satu. Inilah ciri yang paling fundamental. Segala segi kehidupannya hanya diarahkan pada satu tujuan, yaitu meningkatkan dan melangsungkan satu sistem yang telah berjalan. Manusia tidak lagi memiliki dimensi-dimensi lain, bahkan dengan satu tujuan itu, dimensi-dimensi lain disingkirkan.

Sejarah telah mencatat bahwa manusia pada masyarakat industri modern memiliki kemungkinan yang objektif agar dapat merealisasikan pemuasan akan kebutuhan-kebutuhannya. Tetapi, yang terjadi sesungguhnya, manusia tetap saja terhalang karena adanya suasana represif. Peran dan peluang ilmu dan teknologi memang sangat besar. Ukuran rasionalitas masyarakat adalah rasionalitas teknologis. Manusia dan masyarakat masuk ke dalam perangkap, penguasaan, dan manipulasi teknologi. Teknologi mampu menggantikan tenaga manusia bukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saja dalam bidang industri, namun juga dalam seluruh mata rantai kehidupan. Asal manusia dan masyarakat dapat dikuasai, digunakan, diperalat, dimanipulasi, atau ditangani, berarti manusia dan masyarakat sudah terjerat dalam sistem yang mutakhir ini. Teknologi yang pada awalnya diciptakan sebagai alat emansipasi dari kekejaman alam, kini malah dipakai untuk menindas atau merepresi manusia. Karena itu, hal yang paling menonjol dalam masyarakat industri modern adalah 'toleransi represif,' yaitu suatu toleransi yang memberi kesan seakan menyajikan kebebasan yang luas padahal meksudnya tidak lain daripada menindas.[19]

Kemanusiaan, kebebasan, otonomi, kehidupan sosial, tidak diberi kesempatan, semuanya sudah menjadi alat. Masyarakat demikian menurut Marcuse, lebih suka mempertahankan *status-quo*. baik bagi penganut sistem kapitalisme maupun para penganut sistem sosialisme. Masyarakat modern juga tidak menunjukkan adanya penghapusan kelas. Bedanya rakyat banyak (termasuk kaum buruh) mendukung kelangsungan sistem tersebut dan sekaligus ikut dalam sistem yang sudah begitu mapan. Jika Marx mengemukakan bahwa kaum buruh mengeluh akibat pekerjaan yang berat dan membosankan, ditambah pula akibat upah kerja yang amat rendah dari kaum pemodal, maka Marcuse mengatakan kini kaum buruh tidak mengeluh lagi dengan kerja kerasnya karena pemuasan kebutuhan terpenuhi. Kaum buruh tidak lagi revolusioner. Mereka sudah menjadi para pembela sistem kerja itu sendiri.

Ini berbeda dari ketika Marx mencanagkan konsep pertentangan kelas antara kaum proletariat dan kaum borjuasi. Kaum proletariat menjadi tertindas

[19] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akibat ikut serta kaum borjuasi dalam kekuasaan, dengan memaksa agar produktifitas terus ditingkatkan. Akhirnya kaum proletar hanya punya satu pilihan: hidup dan revolusi. Hal ini berbeda dari masyarakat industri modern. Kini telah terjadi suatu masyarakat berkelimpahan, *the affluent society*, dimana semua kebutuhan manusia dapat terpenuhi. Meski kaum buruh tidak merasa dirinya diperbudak lagi, namun masih ada penindasan dalam bentuk yang berbeda. Energi fisik dibutuhkan untuk bekerja memang semakin berkurang, namun irama kerja yang rutin, monoton, terkungkung dalam bidang masing-masing, menimbulkan ketegangan-ketegangan psikis. Keadaan buruh menjadi terselubung. Ia tidak lagi ditentukan oleh taatnya pada pemilik modal, melainkan keberadaannya diukur hanya sebagai alat; pemerosotan manusia menjadi benda (reifikasi).[20]

Dalam masyarakat teknologi modern, peran manusia menjadi tidak menonjol. Teknologi sudah merupakan ungkapan kepentingan pribadi, bahkan kepentingan golongan yang dipaksakan pada banyak orang. Potensi emansipasi yang ada dalam diri individu tenggelam dalam teknologi. Masyarakat kini menjadi teralieniasi; teknologi telah mengasingkan manusia dari kemanusiaannya. Akibatnya, manusia semakin tidak sadar bahwa mereka berada dalam keadaan teralienasi. Teknologi membangkitkan keinginan agar sistem tersebut dapat terus dipertahankan dan dikembangkan. Manusia seolah terjepit dalam satu lingkaran. Di satu pihak, semakin besar tingkat produktifitas memungkinkan peningkatan yang besar; di pihak lain, satu-satunya alasan bagi konsumsi adalah dengan menjamin berlangsungnya produktifitas. Alat-alat produksi, berkat kemampuan

[20] Ibid., 521.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teknologi—dengan mekanisasi, standarisasi, dan otomatisasi—seharusnya dapat membebaskan manusia dari keharusan kerja. Industri kerja mengakibatkan 'ideologi' instrumental memasuki bidang kehidupan lainnya, meskipun pada kenyataannya, tuntutan ekonomis dan politis memaksa untuk tetap memertahankan dan meningkatkan waktu kerja. Akibatnya manusia hanya mampu memperoleh pemuasan kebutuhan-kebutuhan semu belaka. Mereka tidak tahu apa yang mendorong untuk membeli dan menggunakan sesuatu; semua ini tidak timbul dari lubuk hatinya, melainkan hanya sekedar melihat orang lain. Manusia menjadi tidak otonom dalam bersikap.

Teknologi bukan lagi suatu sarana pembebasan, tetapi menjadi sarana penindasan. Manusia seharusnya mendobrak tekanan tersebut untuk memperoleh kebebasanya. Namun ini malah direpresi oleh masyarakat secara keseluruhan, membuat manusia terbius, sehingga pandangannya menjadi 'manusia satu dimensi'. Hal ini memunculkan pertanyaan: dengan tidak memiliki kesadaran akan dirinya, apakah manusia mampu memanfaatkan teknologi bagi kepentingannya sendiri atau teknologi telah mengarahkan kepentinganya? Jika teknologi yang mengarahkan manusia berarti manusia sudah teralienasi dalam perbudakan baru. Potensi emansipatoris yang ada jadi tenggelam akibat ketidaksadarannya. Ini berbeda dari alienasi kerja model Marx. Pada Marx kaum buruh sadar akan keterasingannya, sehingga diharapkan mereka melakukan revolusi. Sementara pada masyarakat industri modern, kesadaran ini tidak pernah muncul. Mereka tidak pernah berpikir: apakah mereka memang tealienasi dari lingkunganya?.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lantas bagaimanakah manusia akan keluar dari kemelut tersebut? Menurut Marcuse kaum buruh tidak dapat diharapkan lagi; kita harus mencari manusia-manusia yang anti kemapanan. Ini hanya ada pada golongan atau kelompok-kelompok marjinal. Mereka adalah kelompok yang terdiri dari golongan kecil yang kesadaranya belum teracuni. Mereka adalah sekelompok individu yang terpojok dan merasa tertindas sehingga mampu memberontak dari segala kemapanan. Satu-satunya kelompok yang dapat melakukanya adalah kaum muda, para mahasiswa, dan golongan cendekiawan yang selalu kritis dalam melihat situasi sosial-budaya. Mereka adalah kaum yang terus menentang segala bentuk *establishment*. Mereka harus mengucapkan '*the great refusal'*. Mereka harus menolak terlibat dalam sistem totaliter. Mereka harus bertekad untuk tidak ikut dalam sistem itu lagi.[21]

Setidaknya ada lima karakter 'masyarakat satu dimensi' seperti dijelaskan oleh Marcuse.

Pertama, Administrasi Total. Dari sejumlah kemajuan hebat dan keberhasilan terbesar yang diraih sistem kapitalis yang bertumpu pada keunggulan teknologi adalah kemampuan penguasa kapitalis mengalihkan dominasi ke dalam administrasi total.[22] Administrasi total merupakan strategi pengaturan dan pengelolaan yang bertujuan mengharmoniskan pemusatan dan penyatuan kekuatan sosial, politik, ekonomi, militer, dan budaya ke dalam satu tangan. Sarana yang dimanfaatkan adalah menciptakan 'musuh bersama' nasional guna

[21] Ibid., 522.
[22] Herbert Marcuse, *One Dimensional Man*, 48.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memaksa semua warga agar memerlukan yang tidak diperlukan dan mengorbankan yang harus dilindungi dan dilestarikan.[23]

Kedua, Bahasa Fungsional. Medium utama administrasi total adalah bahasa, mengingat subjek utama yang dihadapi, diatur, dan dikelola adalah manusia. Bahasa merupakan ungkapan kemampuan berpikir dan proses perwujudan potensi ndividu. Karena itu, hal utama yang perlu digarap dalam upaya penaklukan total dan tuntas adalah pembentukan wacana berpikir, cara berkomunikasi, ban berwicara. Rezim kapitalis ingin mengubah wacana pra-teknologi dan memberikan muatan baru yang lebih sesuai dengan realitas teknologis dengan menciptakan bahasa sendiri: bahasa fungsional.[24]

Ketiga. Penghapusan Sejarah. Dalam hidup menyejarah, nalar manusia mengambil dua sikap yang berbeda. Di satu pihak, ada kontinuitas gerak dialektis nalar dalam rangka mengenal, mengerti, memahami, dan mengolah fakta, data, dan peristiwa. Kontinuitas mengacu pada karya nalar sebagai kemampuan yang otonom dan transenden. Di pihak lain, terdapat diskontinuitas sejarah nalar berada dalam kesatuan dengan badan. Dalam kesatuan ini, nalar terikat dengan ruang dan waktu sehingga aktifitasnya tunduk pada hukum sebelum dan sesudah, di sana dan di sini, kini dan nanti. Berangkat dari pemakaian bahasa fungsional sebagai bahasa tunggal dalam masyarakat kapitalis, pernyataan Marcuse bahwa pemaksaan makna tunggal bahasa dalam semesta wacana merupakan keputusan dan tindakan politis, bukan sekadar persoalan dunia akademis, mendapat pembenarannya. Promosi dan aplikasi bahasa fungsional yang bersikap anti

---

[23] Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse; Perang Semesta*, 243.
[24] Herbert Marcuse, *One Dimensional Man*, 85.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oposisi dan selalu alergi pada kekaburan dan perbedaan makna merupakan strategi penguasa untuk menguasai kesadaran dan menutup ruang perbedaan dalam waktu. Secara sosial, bahasa fungsional memuat kandungan ideologis, sehingga menjadi bahasa anti historis yang radikal, dan radikalitas demikian memuat dan mengalir dari rasionalitas operasional yang cenderung menafikan relasi masa lampau dan masa kini.[25]

Keempat, Kebutuhan Palsu. Kebutuhan palsu merupakan suatu keperluan yang dibebankan oleh aneka kepentingan sosial tertentu kepada semua individu dengan maksud menindas dan menggerogoti mereka.[26] Sekarang ini, terpampang jelas propaganda sistematis dan kontinu untuk semua kebutuhan palsu yang dijejalkan. Propaganda kebutuhan palsu dilakukan lewat aneka macam promosi, pameran dan iklan mengenai merek dagang, tempat wisata, pusat perbelanjaan, mode, apartemen, lokasi perumahan, ponsel, komputer, kendaraan bermotor, dan peralatan rumah tangga, hingga beragam jenis kursus.

Kelima, Imperium Citra. Dewasa ini, citra (image) menjelma menjadi mantra gaib yang menyusup ke segala sisi kehidupan individu dan masyarakat, bahkan memainkan peranan besar dalam dunia politik dan kekuasaan. Para pemimpin negara, kandidat yang bersaing guna memerebutkan posisi sebagai presiden atau perdana menteri dan jabatan di bawahnya menaruh perhatian yang besar terhadap citra. Mereka sungguh serius merawat citra dirinya sebagai *public figure* dan sering berprilaku bagaikan selebritas dari dunia *entertainment*. Lebih parah lagi, dominasi citra merasuk pula ke wilayah praksis kekuasaan dan menjadi

[25] Ibid., 98.
[26] Ibid., 4-5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahan pertimbangan utama dalam keputusan politik dan kebijakan pemerintah yang tergambar dalam istilah populis dan tidak populis.[27]

D. *Game Online*

1. Definisi *Game Online*

Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat mulai dari masyarakat perkotaan hingga di pedesaan, berbagai informasi bisa dengan mudah diakses berkat kemajuan teknologi. Modernisasi di masyarakat pun berkembang dari tahun ke tahun, mulai televisi, telepon, *smartphone* bahkan akses internet. Perkembangan internet di seluruh dunia termasuk Indonesia dan memberikan dampak pada hampir setiap aspek kehidupan manusia.[28]

Saat ini yang menjadi *trend* di kalangan anak muda adalah *game online*. Secara praktis *game online* dapat diartikan berdasarkan kata, yaitu *game* yang berarti permainan, atau pertandingan dan *online* yang berarti langsung, jadi *game online* adalah permainan yang dimainkan secara langsung.

Menurut wikipedia, *game online* atau permainan daring adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya, serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

[27] Ibid., 261.
[28] Ermida, "Sikap terhadap pembelian produk secara *online* (*E-Commerce*) ditinjau dari tipe kepribadian *ekstrovet-introvet*", *Jurnal Insan*, Vol. 03, No. 1 (Desember, 2001), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.[29]

Menurut Fitri, *game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubug antara satu dengan yang lainnya. *Game online* pun memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya dengan orang lain.[30]

Sedangkan menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan, karena dalam *game online* terdapat sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lain secara bersamaan.[31]

Biasanya aktivitas bermain *game online* bertujuan untuk bersenang-senang, *refresing*, ataupun mengisi waktu luang dan bisa dimainkan dengan sendiri ataupun bersama-sama. Juga terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam penggunaannya, umumnya *game online* menyediakan sistem penghargaan, misalnya *skor* yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga bermain *game online* dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemain.

---

[29] https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, diakses pada jam 20.00 WIB, 28 maret 2018.
[30] Fitri Ahyani Radhiani, "Regulasi Emosi *Odapus (*Orang Dengan *Lupus* Atau *Systemic Lupus Erythematosus)*", *Jurnal Psikologi*, Vol. 08, No. 01 (Juni, 2012), 2.
[31] Rollings Andrew dan Ernest Adams, *Fundamentals of Game Design* (Barkeley CA: New Riders, 2006), 70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Jenis *Game Online*

Menurut Rollings Andrew dan Ernest Adams, *genre-genre* dari *game online* meliputi:

a. *Action and Arcade Game*

Sebuah *action game* mengandalkan kemampuan fisik. Permainan ini membutuhkan kordinasi tangan dengan mata yang baik dan biasanya membutuhkan reaksi yang cepat. *Arcade game* adalah *action game* yang didesain dengan bentuk permainan mengupulkan koin atau uang. *Game* ini dirancang semakin sulit hingga pemain sulit untuk mendapatkan kemenangan.

b. *Strategy Game*

Sebuah permainan strategi memerlukan taktik dan sedikit logika. *Strategy game* menuntut pemain untuk berpikir, mempunyai rencana, dan strategi untuk menentukan langkah mereka untuk mencapai kemenangan.

c. *Role Playing Game* (RPG)

Game RPG memungkinkan pemain untuk berinteraksi ke dalam *game world* yang lebih luas dan memainkan banyak karakter dibandingkan game lain. Dalam *game RPG*, pemain bisa memainkan peran satu karakter yang bisa memiliki kekuatan dengan cara menyelesaikan misi dalam permainan dan memilih untuk mengembangkan kemampuan tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. *Sport Game*

Sebuah permainan yang menyimulasikan olahraga nyata ke dalam bentuk game seperti pertandingan asli. Permainan ini juga memasukan fungsi manajemen seperti mengatur karakter pemain.

e. *Vehicle Simulation*

Game ini juga merupakan game simulasi yang menyimulasikan pemain mengendarai kendaraan seperti pesawat atau mobil. Unsur paling umum adalah rasa *verisimilitude*, yang artinya pemain mendapatkan sensasi merasakan bahwa simulasi yang dimainkan itu benar-benar terjadi seperti menerbangkan pesawat atau mengemudi.

f. *Construction and Simulaton Games* (CMSs)

Pada permainan CMSs ini, pemain tidak berusaha untuk bertarung atau mengalahkan musuh, melainkan membangun sesuatu yang ada dalam game. *Game* ini menawarkan tantangan konseptual dan ekonomi. Melalui game ini, pemain belajar membangun, mengatur, dan mengendalikan sesuatu.

g. *Adventure Game*

Permainan ini memiliki cerita yang interaktif tentang karakter yang dimainkan. Pada *adventure game*, pemain memainkan satu karakter sebagai pemeran utama dan lebih kearah pengembangan cerita.

h. *Puzzle Game*

Dalam *puzzle game*, hal yang paling dasar dilakukan pemain adalah menyelesaikan *puzzle*. *Puzzle game* mempunyai tantangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meliputi mengenali pola, melakukan pemikiran logis, atau memahami proses.[32]

Selain jenis-jenis *game online* diatas, belakangan ini ada jenis *game online* terbaru yang telah berkembang dan marak dimainkan oleh masyarakat, *game* tersebut adalah *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). *Game* ini bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 10-20 orang dalam 1 kali permainan.

MOBA sebenarnya hampir mirip dengan *game* yang ber-*genre* RPG, karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam MOBA masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. MOBA biasanya memiliki beragam jenis *hero* atau yang bisa kita bilang jagoan. Setiap *hero* mempunyai *skill* atau kemampuan yang berbeda-beda pastinya. Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 *hero* ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih *hero* lainnya di game yang selanjutnya.

3. *Game Mobile Legends Bang Bang*

Akhir-akhir ini sering kita melihat banyak dari kalangan masyarakat yang tidak bisa lepas dari *smartphone*-nya, baik itu disekitar rumah, di kampus, di warung kopi, ataupun di cafe-cafe. Fenomena *game online* yang sedang marak di hampir setiap media sosial namanya selalu mencuat

[32] Ibid., 72-73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekarang ini adalah game *Mobile Legends Bang Bang*. *Game* yang satu ini memang menjadi sangat populer belakangan ini, sebelumnya juga ada satu *game online* yang bernama *Clash of Clans* (COC) yang juga sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu game COC mulai ditinggalkan, dan sekarang banyak dari kalangan masyarakat yang beralih ke game *Mobile Legends Bang Bang*.

Game jenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) ini berada di kategori 'populer' dan sempat menjadi peringkat pertama di *Play Store*. Layaknya game MOBA pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan.

Game yang dirancang untuk *smartphone* ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*, yang menghubungkan basis-basis.

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai *hero* dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap *hero* juga memiliki *skill* yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental. Berikut ini adalah beberapa karakter *hero* yang terbaik dan sering digunakan oleh pecinta *Mobile Legend Bang Bang*:[33]

a. Fanny

Fanny adalah salah satu *hero* favorit yang paling sering dipilih oleh para pemain *Mobile Legends*. Hal ini dikarenakan *hero* tersebut mempunyai tingkat mobilitas yang cukup tinggi. Kelebihan yang didapatkan dari *hero* ini tentu saja dapat melakukan *farming* di lane mana pun. Sebagai *hero* dengan tipe *Assasin*, jika pemain memang benar-benar pandai dalam mengontrol hero ini, maka Fanny dapat menjadi *hero* yang *killer* sejak permainan dimulai hingga permainan selesai.

b. Hayabusa

Hayabusa adalah *hero Mobile Legends* dengan tipe *Assasin* Ninja. Selain Fanny, Hayabusa juga merupakan *hero* favorit kedua yang paling banyak dipilih oleh *gamers* di Indonesia. Karakter ini memiliki *skill* yang begitu bagus, sehingga agak sulit untuk dikalahkan oleh lawan-lawannya. Selain itu, *hero* ini dapat melarikan diri atau menyerang musuh dengan cepat karena memiliki kemapuan lari yang cukup cepat. Selain itu, kemampuannya untuk berpindah dengan cepat adalah salah satu *skill* yang cukup menyebalkan bagi musuh, karena bisa digunakan untuk melarikan diri atau pun untuk menyerang.

[33] https://jurnalapps.co.id/inilah-8-karakter-mobile-legends-terbaik-2017-12465, diakses pada jam 22.00 WIB, 28 maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Natalia

Selain Fanny dan Hayabusa, salah satu *hero* favorit yang paling banyak digunakan oleh *gamers* adalah Natalia. Sebagai *hero* yang memiliki peran *Carry*, *hero* ini memiliki kemampuan pasif yang sangat mengerikan. *Skill* yang dimiliki oleh Natalia ini di antaranya adalah dapat berjalan tanpa terlihat musuh. Jika Natalia melakukan serangan pada saat tersebut, maka serangan pertama tersebut akan memberikan efek *silence* yang mengerikan bagi musuhnya. Terlebih, jika musuhnya tersebut adalah *hero* dengan *skill* aktif keempatnya. Kombo *skill* pada Natalia juga terbilang menyeramkan. Jika gamer bisa memanfaatkannya dengan begitu baik, maka ini akan menjadi *hero* yang *killer*.

d. Freya

Salah satu *hero* yang direkomendasikan untuk dibeli adalah Freya. Jika *gamers* memang memiliki uang untuk membeli *diamond* pada game *Mobile Legends*, maka *hero* ini bisa dipertimbangkan untuk dibeli. *Hero* premium ini bisa dibilang salah satu *hero* terbaik yang bisa *gamers* gunakan. Hal ini dikarenakan kemampuan yang dimiliki Freya memang cukup mengerikan, yang mana dapat mengumpulkan musuh di satu tempat dan memberikan *stun* kepada musuh-musuhnya tersebut di satu tempat secara sekaligus. Ini tentu saja merupakan salah satu karakter yang dibutuhkan dalam sebuah tim *Mobile Legends*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Moskow

Moskow merupakan *hero* baru yang belum lama ini ditambahkan oleh pengembang game *Mobile Legends*. *Hero* ini masuk ke dalam tipe *hero Marksman* dan bisa dibilang sebagai *hero imba* (*imbalance*, atau tidak seimbang) bagi mereka yang mampu memainkannya dengan sangat baik. Kemampuan yang dimiliki oleh Moskow sendiri adalah mengejar dan membunuh musuh dengan sangat luar biasa. Serangan yang diberikan kepada musuh pun terbilang sangat sakit dan memberi *damage* yang cukup besar. Terlebih lagi, *skill* yang dimiliki oleh Moskow ini memang sangat mengerikan karena bisa menembus sampai musuh yang ada di belakang targetnya.

f. Yun Zhao

Yun Zhao adalah salah satu karakter yang dihadirkan dari sebuah tokoh *Samkok*. Kelebihan yang didapatkan dari menggunakan *hero* ini adalah beberapa *skill*-nya yang memberikan kemampuan untuk melakukan *gangking* dan *teamworking*. Selain itu, salah satu *skill*-nya, yaitu *Spear Flip*, dapat melemparkan musuh ke belakang *hero* ini dan memberi efek *slow* yang membuat musuh jadi lebih mudah untuk dihajar. Sebagai sebuah kesatuan tim, *hero* Yun Zhao sangat dibutuhkan untuk membantu tim dalam membuka serangan, atau pun untuk menyelamatkan tim yang membutuhkan pertolongan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Franco

Ini juga menjadi salah satu *hero* yang cukup menarik untuk digunakan. Kemampuannya sendiri hampir sama dengan Nana, dimana dapat melakukan *disable* terhadap musuh dengan baik. Selain itu, *hero* tersebut dapat digunakan untuk mengontrol keramainan di dalam permainan dengan menggunakan *skill initiator*-nya yang bisa digunakan dari jarak jauh. Bukan hanya itu saja, Franco juga bisa digunakan untuk mengunci gerakan musuh pada saat terjadi pertarungan.

h. Nana

Walau pun Nana bukanlah *hero* dengan tipe *Carry*, atau pun bukanlah *hero* yang *killer*. Dalam permainan MOBA, tentu saja harus ada *hero support* jika tim ingin berjalan dengan baik dan memenangkan pertandingan. Salah satu *hero Support* terbaik yang bisa dimainkan adalah Nana. Sebagai *hero* dengan tipe *Support*, hero ini memiliki *skill disable* terbaik yang dimiliki oleh game *Mobile Legends*. Selain itu, Nana juga memiliki *skill Nuke* yang membuat tim akan menjadi lebih kuat dalam pertarungan.

Sebenarnya selain dari *hero* yang sudah peneliti sebutkan di atas, masih banyak *hero* lain yang belum peneliti sebutkan, namun peneliti hanya ingin menunjukkan *hero* yang populer dan sering digunakan oleh pemain *Mobile Legends.*

Selain itu juga dalam *Mobile Legend Bang Bang* terdapat sistem peringkat. Sistem peringkat tersebut jika diurutkan dari tingkat terendah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hingga tertinggi. Sistem peringkat tersebut adalah sebagai berikut: *Warrior*, *Elite*, *Master*, *Grand Master*, *Epic*, *Legend*, *Mighty Legend*. Sebagian besar pemaian *Mobile Legend Bang Bang* menganggap bahwa peringkat adalah hal paling penting. Alasanya karena ketika seorang pemain memiliki peringkat yang tinggi, pemain tersebut dapat mempamerkan peringkatnya kepada sesama pemain *Mobile Legend Bang Bang* sehingga pemain yang lain beranggapan bahwa pemain tersebut adalah pemain profesional. Selain itu, ketika pemain *Mobile Legend Bang Bang* telah mencapai peringkat tinggi, terdapat rasa puas tersendiri yang dirasakannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

GAME "MOBILE LEGENDS BANG BANG" DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

A. Lokasi Penelitian

Seperti halnya penelitian kuantitatif pada umumnya, dibutuhkan suatu tempat lokasi yang menjadi sumber penggalian data. Maka lokasi yang diambil dalam penelitian ini adalah kampus UIN Sunan Ampel Surabaya, di mana saya sendiri sebagai peneliti juga masih berstatus sebagai mahasiswa di kampus ini. Waktu penelitian ini berlangsung mulai dari pertengahan bulan Maret sampai selesai. Peneliti mengambil lokasi tersebut karena beberapa alasan, di antaranya sebagai berikut:

1. Berawal dari ketertarikan peneliti ketika melihat maraknya mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang memainkan *game Mobile Legends: Bang Bang*. Mereka memainkanya mulai dari dalam kelas, kantin, gazebo, hingga warung kopi di sekitar kampus.
2. Kebetulan juga peneliti sendiri sebagai mahasiswa UINSA Surabaya adalah pemain *game* ini.
3. Menurut peneliti, fenomena kecanduan *game Mobile Legends: Bang Bang* di kampus UINSA Surabaya ini unik jika diteliti. Alasanya karena menurut sepengetahuan peneliti belum pernah ada penelitian terdahulu yang membahas tema ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dipaparkan data hasil penelitian tentang rumusan permasalahan yang pertama, yaitu: bagaimana *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Data diperoleh dengan teknik wawancara secara terbuka dalam suasana yang santai serta observasi secara *detail* terhadap para informan. Berikut adalah hasil penelitianya:

1. Frekuensi mahasiswa bermain *Mobile Legends Bang Bang*

   Seperti yang kita ketahui, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang luar biasa dalam kehidupan. Kejelian untuk memilih mana yang baik dan buruk mutlak diperlukan agar tidak terbawa arus yang negatif. Sayangnya kecenderungan mahasiswa sekarang dikenal rentan terhadap berbagai tantangan teknologi. Kelabilan cara berfikir demi kepuasan semata kerapkali menyeret mahasiswa pada kesenangan yang bila dibiarkan terus menerus akan menimbulkan kecanduan. Kecanduan tersebut yang akan mempengaruhi mahasiswa dalam memanajemen waktu.

   Dari beberapa pengakuan para informan yang telah diwawancarai peneliti, seorang *gamers Mobile Legend Bang Bang* setidaknya membutuhkan waktu sekitar 5 jam dalam sehari semalam untuk bermain *game* tersebut. Bisa dibayangkan bila waktu ini dapat digunakan untuk kegiatan positif lain yang bermanfaat. Kegemaran nge-*game* yang telah menjadi candu bagi para *gamer* ini memang telah membutakan mereka hingga mereka mau untuk mengorbankan apapun, karena menurut mereka hal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

itu sudah menjadi 'kebutuhan' yang harus dipenuhi. Soal waktu yang harus mereka korbankan pun, mereka tidak terlalu ambil pusing.

Bila ditelisik lebih lanjut, hal ini jelas mengurangi jam belajar remaja *gamers* yang *notabene*-nya masih seorang mahasiswa. Kesenangan bermain *game* yang melenakan membuat mahasiswa lupa waktu belajar. Bahkan hingga tugas-tugas kuliah pun sering tertunda atau bahkan tidak dikerjakan hanya demi memainkan game tersebut. Berikut penuturan salah salah satu informan:

> *"Aku nge-game lebih dari 5 jam dalam sehari jika ditotal secara keseluruhan, sisanya aku pakai buat rehat di kost atau ngerjain tugas kuliah kalau ada.. Maklum kan kalau nge-game aku jarang bisa tidur lama, apalagi nyenyak, jadi keasyikan sih.. hehe.."*[1]

Informan lain senada:

> *"kalau aku nge-game dalam sehari kurang lebih 5 jam.. emang agak keteteran juga buat ngatur waktu apalagi pas pagi-pagi itu, biasanya aku sih tidur saja habis nge-game, habis ngantuk mas.. kalau dipaksain ya males aja.. Tapi kadang juga jadwal tidurku jadi nggak tentu sih mas, habis juga aku nggak tentu juga jam berapa selesainya.."*[2]

Informan lain juga sama:

> *"Kalau soal ganggu kuliah atau enggak, ya enggak mungkirin memang iya ganggu sih.. secara aku main aja 5 kali dalam seminggu dan tiap main aku enggak tanggung-tanggungkan waktunya, makanya aku kadang jarang masuk kuliah.."*[3]

Pernyataan diatas memberi kesan bahwa kesanggupan seseorang untuk mengatur waktunya salah satu faktornya bisa berasal dari tingkatan pemainnya, hal itu mungkin ada benarnya juga. Namun dengan melihat jawaban yang diberikan oleh mereka juga, kita dapat sedikit menyimpulkan

---

[1] Hafidz, *Wawancara*, Surabaya, 21 Maret 2018.
[2] Abu Rizal, *Wawancara*, Surabaya, 29 Maret 2018.
[3] Taufiq, *Wawancara*, Surabaya, 19 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahwa semakin tinggi level seorang *gamer* maka semakin sulit pula mereka mengatur waktunya. Susahnya mengatur waktu ini disebabkan beberapa faktor, salah satunya adalah karena perubahan waktu tidur yang akan berpengaruh pada aktivitas yang lainnya.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa informan, penyebab *Mobile Legend Bang Bang* begitu menyenangkan dimainkan hingga menyebabkan lupa waktu juga adalah dikarenakan dalam *Mobile Legend Bang Bang* para pemain bisa bemain bersama dengan teman-temanya. Selain itu, dalam *Mobile Legends Bang Bang* juga terdapat sistem peringkat. Sistem peringkat tersebut jika diurutkan dari tingkat terendah hingga tertinggi adalah sebagai berikut: *Warrior, Elite, Master, Grandaster, Epic, Legend, Mighty Legend*.

Sebagian besar para informan menganggap peringkat adalah hal yang paling penting. Alasanya karena ketika seorang pemain memiliki peringkat yang tinggi, pemain tersebut dapat mempamerkan peringkatnya kepada sesama pemain *Mobile Legend Bang Bang* sehingga pemain yang lain beranggapan bahwa pemain tersebut adalah pemain profesional. Selain itu, ketika pemain *Mobile Legend Bang Bang* telah mencapai peringkat tinggi, terdapat rasa puas tersendiri yang dirasakan oleh pemain tersebut. Sebagaimana pengakuan salah satu informan:

> *"Gimana yaa mas.. soalnya kalau nge-game itu memang bikin suatu feeling yang emang beda aja gitu.. dan memang kita itu jadi kayak nemuin tantangan yang bikin kita males buat lepas dari hape waktu lagi asyik-syiknya main.. bahkan kadang aku marah kalau ada yang ganggu waktu lagi nge-game, jadi kalau ada yang bilang itu bikin ketagihan yaa.. memang bener sih.."*[4]

[4] Saifullah Hidayat, *Wawancara*, Surabaya, 26 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Informan lain juga senada:

"Yang paling bikin aku penasaran sih kalau ada game baru, biasanya kalau permainannya canggih tingkat kesulitannya biasanya juga nambah, seperti Mobile Legends ini.. ya itulah yang bikin aku tambah tertantang buat nyelesain tahapan-tahapan selanjutnya.. apalagi kalau nyerah ntar kayaknya nanggung banget, bisa-bisa dibilang goblok.."[5]

Berdasarkan pengakuan dari informan lain, didapatkan informasi juga bahwa *Mobile Legend Bang Bang* bahkan dimainkan oleh mereka saat jam perkuliahan berlangsung. Dari informasi tersebut membuktikan bahwa *Mobile Legend Bang Bang* sangat berpengaruh terhadap penggunaan waktu mahasiswa. Waktu yang seharusnya digunakan untuk mendapatkan ilmu malah tersia-siakan karena digunakan untuk bermain *Mobile Legend Bang Bang*. Salah seorang informan berkata: *"Aku sekalinya nge-game bisa lupa waktu dan situasi, bahkan sering main dalam kelas saat perkuliahan berlangsung demi Mobile Legend, dan bahkan pernah sampai lupa ngerjain tugas cuma buat main game tersebut"*.[6] Dari keterangan tersebut dapat dijadikan tambahan bukti bahwa memang *Mobile Legend Bang Bang* mempengaruhi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam hal memenejemen waktu.

2. Motif mahasiswa bermain *Mobile Legends Bang Bang*

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah bagaimana motif pemahaman yang dibangun oleh para mahasiswa selaku informan sehingga mereka memainkan *game* tersebut.

---

[5] Fikri, *Wawancara*, Surabaya, 27 Maret 2018.
[6] Saifullah Hidayat, *Wawancara*, Surabaya, 26 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dan maksud dari motif mahasiswa yang peneliti kehendaki adalah sebuah motif rasional yang dimiliki oleh para mahasiswa sehingga menyebabkan mereka kecanduan memainkan *Mobile Legends Bang Bang*. Berikut adalah beberapa motif rasional para informan yang sudah peneliti petakan menjadi 4 motif:

a. Rasa penasaran

Mayoritas informan mengakui bahwa 'rasa penasaran' pada diri mereka terhadap *Mobile Legends Bang Bang* menjadikan alasan kuat yang mengakibatkan mereka ikut berkecimpung bermain. Memang kegemaran mereka memainkan *Mobile Legends Bang Bang* tidak terjadi begitu saja. Butuh beberapa proses yang cukup lama bagi mereka untuk bisa mulai menyukai *Mobile Legends Bang Bang*. Seperti yang dikatakan salah satu informan: *"Awalnya aku memainkan Mobile Legends dari rasa penasaran.. ya.. emang sih berawal dari melihat kehebohan temen-temenku yang asik memainkan game ini, akhirnya terpengaruh.."*[7]

Informan lain juga mengatakan hal serupa:

> *"Kalau aku emang sebenernya dari awal bermain sudah merasa penasaran pada Mobile Legends mas, soalnya Mobile Legends kan termasuk kategori MOBA, jadi ya aku coba saja.. soalnya aku suka game yang kategorinya MOBA.. dulu aku juga sering main game yang berkategori MOBA, seperti Dota 2.."*[8]

Sebagai seorang yang telah penasaran terhadap *Mobile Legends Bang Bang*, mayoritas dari mereka juga masih merasa penasaran

[7] Taufiq, *Wawancara*, Surabaya, 19 Maret 2018.
[8] Hafidz, *Wawancara*, Surabaya, 21 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan kelanjutannya atau tingkatan-tingkatan selanjutnya dari *game* ini, mereka pun masih mencoba untuk memahami dan mendalami lebih dalam terhadap *game* ini. Sehingga hal itu membuat mereka untuk mencoba strategi-strategi yang beragam agar berhasil mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam *Mobile Legends Bang Bang*.

Disamping keinginan untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi, seorang *gamer* juga akan mencari dan mempelajari berbagai trik dalam *game* yang dilakukan. Selain mencari sendiri, memiliki koneksi dengan *gamer* lain juga menciptakan kesempatan berbagi informasi dan strategi di antara para *gamer*. Sehingga dorongan bermain *game* tersebut akan menjadikan *gamer* untuk terus memainkan *Mobile Legends Bang Bang* secara terus menerus guna untuk mencapai kesempurnaan. Hal inilah yang membuat *gamer* lebih sering memainkanya, hingga tanpa disadari mereka telah berada pada taraf kecanduan. Seperti pengakuan salah satu informan:

> *"Sebenarnya waktu aku pertama kali memainkan Mobile Legends gak faham cara penggunaanya mas.. ya menu-menu yang ada dalam game ini sebagian besar aku belum ngerti, jadi ya minta bantuan temen-temen yang sudah lebih dulu main sih, hehe.."*[9]

Hal senada juga diungkapkan oleh informan yang lain:

> *"Awalnya aku browsing dulu mas, supaya lebih tahu lagi soal Mobile Legends.. aku soalnya gengsi kalau tanya orang lain cara makek game ini.. baru kalau sudah radak paham banyak, main sama temen-temen, yaa juga sharing-sharing gitu.."*[10]

[9] Fikri, *Wawancara*, Surabaya, 27 Maret 2018.
[10] Saifullah Hidayat, *Wawancara*, Surabaya, 26 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Untuk *refresing* dan menghilangkan *stress*

Mayoritas informan juga mengakui bahwa kebutuhan untuk *refresing* dan menghilangkan *stress* adalah alasan lain yang juga mereka cari saat bermain *Mobile Legends Bang Bang*. Hal tersebut dapat terjadi karena bermain *Mobile Legends Bang Bang* merupakan suatu aktifitas yang menyenangkan sekaligus melenakan bagi mereka, sebagaimana yang dikatakan salah satu informan:

> *"Salah satu motivasi pentingku bermain Mobile Legends mungkin untuk menghilangkan stress.. aku kira jika motivasi tersebut berhasil didapatkan gamer, maka gamer akan merasa relaks dan gamer juga akan mendapatkan perasaan yang nyaman, sama seperti yang aku rasakan.."*[11]

Informan lain juga senada:

> *"Kalau aku nge-game sih cuma buat seneng-seneng saja.. gak ada niatan pengen serius kayak yang lain.. motifasiku karena lagi ada masalah atau pas lagi ada tugas dari kampus, terus karena memang dasarnya aku suka main PS (play station), ya udah aku larinya ke game Mobile Legends aja buat ngusir suntuk ku karena masalah itu.."*[12]

c. Mengikuti *trend*

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa *game Mobile Legends Bang Bang* telah menjadi game yang paling nge-*trend* belakangan ini. Pasalnya hampir diseluruh lapisan masyarakat kita telah ikut serta memainkanya, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa pun ikut.

---

[11] Taufiq, *Wawancara*, Surabaya, 19 Maret 2018.
[12] Abu Rizal, *Wawancara*, Surabaya, 29 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selalu melakukan yang sesuai dengan apa yang menjadi *trend* adalah sifat yang selalu menempel pada diri seorang mahasiswa jaman sekarang, walaupun ada juga mahasiswa yang terlalu idealis sehingga ia terkadang tidak mau mengikuti *trend*. Namun mahasiswa yang seperti itu lama-kelamaan juga pasti dianggap gaptek oleh teman-temanya. Jika dahulu lebih sering ditemui mahasiswa yang terkesan idealis, sebaliknya belakangan ini lebih sering ditemui mahasiswa yang terkesan dinamis, yang selalu *update* dengan perkembangan zaman. Seperti pengakuan salah satu informan:

> *"Sekarang Mobile Legends emang lagi ngtrend-ngetrednya mas, makanya aku juga ikut main.. dulu aku juga sempet ngikuti COC juga, tapi berhubung sekarang yang ngetrend Mobile Legends yaa aku ninggalin COC.. dan awal mulanya juga ikut temen-temen.."*[13]

Informan lain juga mengatakan hal serupa:

> *"Gimana ya.. kalau lihat sekarang sih hampir gak ada mahasiswa yang tidak main Mobile Legends, soalnya itu seperti kebutuhan juga, aku nganggepnya sih gitu.. aku sendiri juga sering main bareng sama orang lain yang tidak kenal pas lagi ngopi di warkop.."*[14]

Tak dapat dipungkiri juga, era modern telah menjadikan rasionalitas konsumsi lebih sering terjadi karena adanya pengaruh dari pihak lain. Kelompok referensi adalah peranan orang lain yang membuat rasionalitas konsumsi seseorang terjadi. Dari pengakuan para infroman, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan mereka mulai mengonsumsi *Mobile Legends Bang Bang* adalah karena saran dari

[13] Abu Rizal, *Wawancara*, Surabaya, 29 Maret 2018.
[14] Saifullah Hidayat, *Wawancara*, Surabaya, 26 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teman. Bagi mereka, memainkan *game* yang sama dengan kebanyakan temanya membuat mereka lebih nyaman ketika berada di tengah pembicaraan mengenai pupolaritas dari sebuah *game*.

Di samping itu, para informan berpendapat bahwa *Mobile Legends Bang Bang* merupakan hal yang paling fenomenal sekarang ini, selain banyaknya mahasiswa yang aktif memainkanya, kini para pecinta *Mobile Legends Bang Bang* juga banyak ditemui di mana-mana, sehingga ketika mereka bertemu bisa bermain bersama. Mereka juga mengaku bahwa memainkan *Mobile Legends Bang Bang* pada awalnya adalah mengikuti apa yang digunakan oleh teman dan orang terdekatnya, dengan harapan adanya hasil yang sama, yaitu perasaan puas yang luar biasa.

d. Tingkat kesulitan tinggi

Dikeluarkannya berbagai jenis *game* baru tiap tahun yang pastinya lebih canggih dan lebih seru dari tahun-tahun sebelumnya membuat para *gamer* sejati beralih ke *Mobile Legends Bang Bang*, karena di samping sebagai *game* yang berkategori baru, *Mobile Legends Bang Bang* juga memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Maka semakin lama mereka berkecimpung memainkanya, semakin lama pula mereka akan menyukai *game* ini. Seperti pengakuan salah satu informan:

> *"Yang paling bikin aku penasaran sih kalau ada game baru, biasanya kalau permainannya canggih tingkat kesulitannya biasanya juga nambah, seperti Mobile Legends ini.. ya itulah yang bikin aku tambah tertantang buat nyelesain tahapan-*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tahapan selanjutnya.. apalagi kalau nyerah ntar kayaknya nanggung banget, bisa-bisa dibilang goblok..”[15]

Dari pernyataan informan ini, dapat dilihat bahwa semakin sulit tingkat permainan sebuah *game*, semakin tertantang pula para *gamer* memainkannya. Apalagi bagi para *gamer* yang punya sifat maniak. Tentu hal tersebut akan menjadikannya lebih tertantang untuk menyelesaikannya hingga tuntas. Predikat sebagai ‘maniak gamer’ yang melekat pada dirinya tentu akan membuatnya malu di depan teman-temannya yang lain apabila dia tidak bisa menuntaskan permainan tersebut.

Sebagai seorang *gamer* sejati, ‘kehebatan’ mereka tidak cuma sekedar dihitung dari berapa lama mereka duduk berlama-lama di depan *smartphon*e. Namun bisa juga dari kesuksesannya menyelesaikan suatu permainan dan menciptakan sebuah karakter yang berkualitas. Dan saat mereka telah dapat menyelesaikan suatu perminan, mereka akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Semakin rumit, akan semakin puas rasanya. Adanya rasa tantangan yang ditawarkan *Mobile Legends Bang Bang* ini membuat *gamer* menganggapnya lebih spesial dan lebih menarik dari *game* lainnya.

“Kayak terpacu adrenalinnya mas waktu main Mobile Legends gini ini.. kalau kita main PS (play station) kan udah biasa, kalau ini rasanya baru dan tantangan yang diberikan juga beda dari sekedar main PS yang sering dimainin anak sekolahan..”[16]

---

[15] Fikri, *Wawancara*, Surabaya, 27 Maret 2018.
[16] Hafidz, *Wawancara*, Surabaya, 21 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dampak mahasiswa bermain *Mobile Legends Bang Bang*

a. Dampak Positif

Kegemaran seseorang menjadi *gamer* sejati memang tidak terjadi begitu saja. Butuh beberapa waktu yang cukup lama agar seseorang bisa mencintai game kesukaanya. Namun para *gamer Mobile Legends Bang Bang* rata-rata tidak butuh waktu lama untuk mencintai *game* tersebut. Karena di samping merupakan sarana untuk menghilangkan penat yang membebani, *Mobile Legends Bang Bang* sendiri memang mempunyai daya tarik tersendiri yang mengasyikkan seperti magnet yang bisa membuat malas untuk beralih dari layar *smartphone* walaupun sejenak. Para pecintanya bagaikan tersihir dan menjadi lupa segalanya. Dan yang terpenting adalah terdapatnya semacam kepuasan yang tak terkira yang hanya bisa dirasa oleh *gamer* sendiri. Sebagaimana yang dikatakan salah satu informan: *"Rasanya itu puas banget kalau bisa nyelesain pertarunganya dan menang walaupun cuma sekali.. gimana ya.. berasa menang pokoknya.."*[17]

Hal senada diungkapkan oleh informan yang lain:

> *"Hemmm.. gimana ya.. kalau aku suruh gambarin rasanya kayak apa puasnya, aku sendiri juga bingung, yang jelas ada kepuasan tersendiri yang dicapai waktu aku main, mungkin itu juga yang bikin aku jadi ketagihan kali ya.."*[18]

[17] Abu Rizal, *Wawancara*, Surabaya, 29 Maret 2018.
[18] Saifullah Hidayat, *Wawancara*, Surabaya, 26 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Dampak Negatif

Tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa *game Mobile Legends Bang Bang* ini menjadikan beberapa *gamer* kecanduan mempermainkannya. Alasan mereka bermain *game* ini karena *geme* ini menantang, penuh strategi dan bisa dimainkan secara berkelompok. Banyak anak muda khususnya mahasiswa yang menyukai *game* ini, tak ayal terkadang beberapa mahasiswa yang suka bermain *game* ini sempat lupa dengan waktu kuliahnya karena keasyikan bermain.

Kecanduan *game* ini menjadikan mahasiswa lebih menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dari pada mengerjakan tugas kuliahnya. Jika ingin melihat dan menemukan para *gamer Mobile Lagends* ini bermain, bisa ditemui di beberapa warung kopi yang memberikan fasilitas *free wifi* ataupun di tempat yang memiliki akses internet cepat. Tak jarang ketergantungan bermain *game* ini menjadikan beberapa mahasiswa tidak menyelesaikan beberapa tugas yang telah diberikan. Seperti yang dikatakan salah satu informan: *"Game ini pelepas penat kalau suntuk kuliah, tapi kadang bisa sampai lupa waktu sih.. kadang ya sampai gak kuliah gara-gara keenakan main.."*[19]

Pengakuan serupa juga diungkapkan informan lain:

> *"Kalau nge-game sih enaknya di warkop.. selain bisa kumpul rame-rame sama bisa pesen minuman juga, biasanya sih kita kalau nge-game satu sampai dua jam, tapi kalau lagi seru terus banyak partner yang bisa diajak main bisa sampek seharian.. kadang-kadang juga sampek gak kuliah.."*[20]

[19] Taufiq, *Wawancara*, Surabaya, 19 Maret 2018.
[20] Abu Rizal, *Wawancara*, Surabaya, 29 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Memang di sisi lain *game Mobile Legends Bang Bang* juga tidak sepenuhnya bersalah apabila seseorang menjadi kecanduan bermain, karena pada dasarnya semua itu tergantung dari individu masing-masing. Jika individu itu bisa mengerem keinginannya untuk tidak terlalu memaksa masuk dalam dunia tersebut, rasanya semuanya juga akan baik baik saja. Bagi *gamer* yang dapat mengendalikan perasaannya, bisa dipastikan mereka juga tidak terlalu terpengaruh akan efek kecanduan dan adiksi yang diciptakan oleh *Mobile Legends Bang Bang*. Namun bagi kebanyakan orang, hal ini amatlah sulit dilaksanakan. Seperti pernyataan informan:

> *"Kalau menurutku sejauh apa kita akan kecanduan Mobile Legends itu yaa.. tergantung dari diri kita sendiri mas.. kalau kita bisa kendaliin diri yaa kita gak akan kena imbas buruknya, justru malah stress kita ilang akan ilang.."*[21]

Informan lain senada:

> *"Kalau soal efek negatif yang ditimbulkan oleh Mobile Legends yaa.. semua orang udah pasti tau, kalau emang bermain Mobile Legends lama-lama bikin ketagihan apalagi kebanyakan emang temen-temenku pada ketagihan gitu.. enggak bisa sehari aja enggak ke game Mobile Legends.. aku sih emang udah kecanduan banget, tiap malem pengennya main terus.. yaa.. udah kayak gantinya pacar aja.. kangen kalau enggak ketemu..hehe"*[22]

Informan lain juga mengatakan:

> *"Gimana yaa mas.. soalnya kalau nge-game itu memang bikin suatu feeling yang emang beda aja gitu.. dan memang kita itu jadi kayak nemuin tantangan yang bikin kita males buat lepas dari hape waktu lagi asyik-syiknya main.. bahkan kadang aku marah*

[21] Fikri, *Wawancara*, Surabaya, 27 Maret 2018.
[22] Saifullah Hidayat, *Wawancara*, Surabaya, 26 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kalau ada yang ganggu waktu lagi nge-game, jadi kalau ada yang bilang itu bikin ketagihan yaa.. memang bener sih..”[23]

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

[23] Fikri, *Wawancara*, Surabaya, 27 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

ANALISIS *GAME* "*MOBILE LEGENDS BANG BANG*" DALAM TINJAUAN "*ONE DIMENSIONAL MAN*"

Setelah melihat pandangan dan kritiknya terhadap masyarakat industri modern yang telah penulis jelaskan pada bab II, maka penulis berpikir perlu untuk melakukan analisis secara kritis terhadap maraknya *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang sudah penulis jelaskan pada bab III.

Herbert Marcuse bukanlah tokoh pertama dan satu-satunya yang melakukan kritik terhadap kondisi masyarakat modern. Sebelum dan sesudah Marcuse, telah ada banyak pandangan dan ulasan yang diberikan oleh tokoh-tokoh lain mengenai hal tersebut. Di antara tokoh-tokoh yang juga mengutarakan kritiknya terhadap kondisi masyarakat modern selain Herbert Marcuse adalah: Erich Fromm (*The Revolution of Hope*), Gabriel Marcel (*Man Against Mass Society*), Riesman (*The Lonely Crowd*), Jurgen Habermas (*Towards a Rational Society*), dan lain-lain.[1]

Melalui karya-karyanya, khususnya *One Dimensional Man*, diakui bahwa Marcuse telah memberikan diagnosis yang tajam tentang 'penyakit-penyakit' masyarakat industri modern. Analisisnya telah memberikan penggambaran yang cukup luas tentang kondisi-kondisi tersebut. Dari analisis dan kritiknya terhadap

[1] Naimah Tuliastika Dewi, "*One Dimensional Man* (Studi Terhadap Kritik Herbert Marcuse Mengenai Masyarakat Modern" (Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim, Riau, 2013), 91.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masyarakat modern, penulis menilai ada beberapa kelebihan pandangan yang dimiliki oleh Herbert Marcuse. Dalam menelaahannya, terlihat bahwa dia telah memberikan gambaran yang utuh mengenai manusia dan masyarakat. Pemikirannya juga menunjukkan pandangan yang ideal tentang manusia.

Pada pandangan Marcuse, manusia mempunyai posisi yang demikian tinggi. Manusia adalah makhluk yang berbadan dan berbudi, dan merupakan pribadi yang unik serta merdeka. Bagi Marcuse, hidup dan peradaban merupakan proses, wadah dan wahana untuk mewujudkan kemampuan pribadi manusia melalui hubungan timbal balik dengan sesama dan lingkungan. Individu dimengerti secara utuh sebagai subjek yang hidup dalam ruang dan waktu tanpa pembedaan miskin-kaya, budak-merdeka, dan sedih atau gembira.[2] Individu adalah penentu bagi peran yang akan dimainkannya, maka dibandingkan dengan benda material atau makhluk hidup yang sekedar memiliki sejarah, individu memiliki tingkatan yang lebih tinggi karena individu adalah pelaku dan pencipta sejarah.

Menurut pembacaan penulis, Marcuse telah mengerahkan upaya yang besar untuk memahami manusia secara utuh. Dia telah memberikan pandangan-pandangan yang menyeluruh dan mencakup berbagai aspek kehidupan manusia, bahkan hingga ke dimensi estetika. Pandangan-pandangannya tersebut sangat membantu dalam usaha memahami manusia dari berbagai aspek.

Selanjutnya penulis melihat bahwa sisi positif dari Marcuse adalah pandangannya yang dinamis tentang masyarakat. Baginya, masyarakat yang baik

[2] Ibid., 92.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan sehat adalah masyarakat yang dinamis dan terbuka. Masyarakat yang menjamin kebebasan dan memberikan kesempatan bagi anggota-anggotanya untuk mengembangkan diri secara optimal. Kebebasan dan keterbukaan itu harus dikejewantahkan di dalam masyarakat agar dimensi-dimensi kehidupan manusia atau masyarakat bisa berkembang secara utuh.

Pada pandangan penulis, Marcuse telah cukup cemerlang dalam menganalisis masyarakat industri modern. Pandangan dan kritiknya merupakan suatu bentuk tanda peringatan bagi manusia dan masyarakat bahwa ada yang salah dalam kehidupan mereka. Hal tersebut memerlukan perhatian yang besar dari individu atau anggota masyarakat itu sendiri, sehingga membuat manusia menjadi sadar bahwa di dalam jejak-jejak peradaban manusia tersirat berbagai kepentingan ideologis, bahkan sampai pada taraf yang mendasar dan berkaitan dengan esensi manusia. Permasalahan-permasalahan yang diuraikannya adalah kenyataan yang tidak dapat disangkal dan benar-benar terjadi dalam masyarakat tidak hanya di masanya bahkan juga hingga hari ini. Hal itu mengundang perlunya refleksi atas kenyataan dan persoalan kemanusiaan dan jalannya perkembangan masyarakat itu sendiri.

A. Maraknya dan Tujuan Mahasiswa Bermain *Mobile Legends Bang Bang*

Sesungguhnya melalui slogan khasnya “agen perubahan”, seorang mahasiswa telah diberatkan oleh harapan masyarakat untuk dapat mengubah kondisi agar lebih baik dari sebelumnya. Slogan tersebut memberikan makna bahwa status menjadi mahasiswa adalah status yang telah terikat oleh nilai dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sikap yang berupa visi perguruan tinggi di seluruh Indonesia, yaitu Tri Dharma Perguruan Tinggi (pendidikan dan pengajaran, peneliitan dan pengembangan, dan pengabdian kepada masyarakat).[3]

Tuntutan di seluruh perguruan tinggi untuk mencetak insan kritis yang akademis, membuat banyak perguruan tinggi berlomba-lomba untuk berusaha mewujudkannya. Akan tetapi, seiring perkembangan zaman, kini hampir semua perguruan tinggi telah mengalami degradasi dalam mencetak mahasiswa yang kritis dan akademis. Hal ini bisa dibuktikan melalui tindakan-tindakan mahasiswa zaman sekarang yang jauh dari mencerminkan seorang yang berstatus 'akademis'. Mulai dari membuang sampah yang tidak pada tempatnya, pacaran di depan umum, hingga kecanduan bermain *game Mobile Legends Bang Bang*.

Tidak dapat dipungkiri juga, bahwa *game Mobile Legends Bang Bang* kini sudah menjadi kebutuhan sekaligus dampak yang luar biasa bagi kehidupan mahasiswa. Seperti yang kita ketahui, kejelihan mahasiswa dalam memilih mana yang baik dan buruk seharusnya mutlak diperlukan agar tidak terbawa arus yang negatif. Namun faktanya, mahasiswa sekarang telah di kenal rentan terhadap berbagai tantangan teknologi, termasuk *Mobile Legends Bang Bang*. Kelabilan cara berfikir demi kepuasan semata kerapkali menyeret mahasiswa pada kesenangan yang bila dibiarkan terus menerus akan menimbulkan kecanduan. Sehingga kecanduan tersebut telah berdampak dalam memanajemen waktu.

Sebagaimana yang sudah peneliti jelaskan dalam bab sebelumnya, menurut pengakuan para informan, mereka setidaknya membutuhkan waktu

[3] Dwi Siswoyo, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Pers, 2007), 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekitar 5 jam dalam sehari semalam untuk bermain *Mobile Legends Bang Bang*. Kegemaran nge-*game* yang telah menjadi candu bagi mahasiswa ini memang telah membutakan mereka sehingga mereka mau untuk mengorbankan apapun, karena menurut mereka hal itu sudah menjadi 'kebutuhan' yang harus dipenuhi. Bila ditelisik lebih lanjut, kesenangan bermain *Mobile Legends Bang Bang* yang melenakan tersebut membuat mereka lupa waktu belajar, hingga tugas-tugas kuliah pun sering tertunda atau bahkan tidak dikerjakan hanya demi memainkan game tersebut.

Menurut pengakuan para informan, penyebab *Mobile Legend Bang Bang* begitu menyenangkan dimainkan hingga menyebabkan lupa waktu juga adalah karena ketika memainkan *Mobile Legend Bang Bang*, para pemain bisa bemain bersama teman-temanya. Selain itu dalam *Mobile Legends Bang Bang* juga terdapat sistem peringkat yang mereka anggap paling penting karena ketika seorang pemain memiliki peringkat yang tinggi, pemain tersebut dapat mempamerkan peringkatnya kepada sesama pemain, sehingga pemain yang lain beranggapan bahwa pemain tersebut adalah pemain profesional.

Di samping itu, para informan juga berpendapat bahwa bermain *Mobile Legends Bang Bang* merupakan hal yang paling fenomenal sekarang ini, selain banyaknya mahasiswa yang aktif memainkanya, kini para pecinta *Mobile Legends Bang Bang* juga banyak di temui dimana-mana, sehingga ketika mereka bertemu bisa bermain bersama. Karena bagi mereka, memainkan *game* yang sama dengan kebanyakan temanya membuat mereka lebih nyaman ketika berada ditengah pembicaraan terkait pupolaritas sesuatu yang menjadi *trending*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Memang di sisi lain bermain *Mobile Legends Bang Bang* juga tidak sepenuhnya bersalah apabila seseorang menjadi kecanduan bermain, karena pada dasarnya semua itu tergantung dari individu masing-masing. Jika individu itu bisa mengerem keinginannya untuk tidak terlalu memaksa masuk dalam dunia tersebut, rasanya semuanya juga akan baik baik saja.

B. *Mobile Legends Bang Bang* di Kalangan Mahasiswa dalam Tunjauan *One Dimensional Man*

1. *Mobile Legends Bang Bang* sebagai gaya penindasan baru

Tidak bisa dipungkiri bahwa hingga hari ini, teknologi serta rasio teknologis[4] yang dibentuk dan dimanfaatkan oleh sistem totaliter *status quo,*[5] senantiasa terus menyelinap masuk ke dalam bentuk-bentuk baru evolusi perbudakannya. Dengan kenyataan yang demikian, jika manusia tidak kritis dan tidak berusaha untuk terus mempertanyakan segala sesuatu yang tengah terjadi, maka manusia modern akan tetap menjadi 'budak' dari sistem *status quo* yang represif. Sistem totaliter tersebut telah mengemas bentuk-bentuk penindasan dengan format baru yang tersaji dengan cara yang nyaman, lembut, dan rasional.[6] Sehingga sanggup untuk membuat individu dan

---

[4] Marcuse menegaskan bahwa rasio yang terjebak dan menjadi ideologi sebenarnya telah kehilangan sifat hakikinya sebagai rasio. Rasio tersebut di istilahkannya Marcuse sebagai 'rasio teknologis'.

[5] Secara sederhana, dalam bahasa yang paling awam, *tatus quo* bermakna kondisi yang ada saat ini dan sedang berjalan. Kosakata ini seringkali bermakna negatif karena berlawanan dengan makna perubahan, atau singkatnya 'anti perubahan'. *Status quo* ini banyak dipakai di dalam dunia perpolitikan, ataupun dalam hierarki dunia kerja untuk menyatakan kondisi, kultur atau habit kerja yang sudah ada dan telah berjalan cukup lama. Dalam https://id.m.wikipedia.org/wiki/Status_quo, diakses pada jam 21.00 WIB, 30 maret 2018.

[6] Herbert Marcuse, *One Dimensional Man; Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society* (London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1964), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masyarakat terlena hingga tidak menyadari bahwa apa yang tengah berlangsung adalah sebuah penindasan. Jika hal tersebut terus berlangsung, maka bukan hanya kaum pekerja saja yang menjadi korban dari sistem tersebut, melainkan seluruh wajah kemanusiaan dalam masyarakat juga menjadi korban.

Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa berbagai bentuk hiburan lainnya yang ada mungkin tidak akan menggoyangkan anggapan para pecinta *Mobile Legends Bang Bang* bahwa *game* ini tetap menjadi hiburan yang luar biasa dan memuaskan. Dari penuturan beberapa informan yang sudah penulis paparkan pada bab III dapat disimpulkan bahwa mereka (para *gamer*) mendapatkan suatu kepuasan yang luar biasa hingga sulit diungkapkan secara jelas. Bermacam keuntungan yang mereka dapatkan dari *game Mobile Legends Bang Bang* ini, semakin lama semakin membuat para penggemar setianya enggan beranjak meninggalkan hobinya ini.

Namun, sebagian dari mereka juga tidak menyadari bahaya atau kefatalan apa yang akan menunggu mereka saat *Mobile Legends Bang Bang* telah menjadi semacam 'kebutuhan' bagi mereka. Saat *Mobile Legends Bang Bang* telah menjadi semacam 'kebutuhan' tersendiri, maka pada saat itulah para *gamer* tidak akan dapat mengendalikan kekuatan yang diciptakan oleh sebuah *game online*. Akibatnya *game online* itulah yang akan mengendalikan para *gamer* tersebut. Maka bisa dibilang para *gamer* itu akan menjadi 'budak' bagi sebuah ciptaan teknologi yang bernama *Mobile Legends Bang Bang*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Fakta bahwa *Mobile Legends Bang Bang* ini diciptakan dan dikemas lebih menarik sehingga para penggemarnya betah berlama-lama untuk meng-*explor*e segala sesuatu yang berada di dalamnya. Mulai dari beragamnya *hero* beserta *skill*-nya yang berbeda-beda yang telah disediakan, *size* game yang kecil, grafik yang bagus dan *elegan*t, hingga sistem peringkat dari tingkat terendah sampai tertinggi. Inilah siasat yang sengaja dibuat oleh penciptanya, agar *gamer* dapat tergila-gila dengan perkembangan tekhnologi.

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

Mayarakat kita sekarang ini telah berada pada zona 'mabuk teknologi' yaitu zona yang ditunjukan oleh adanya hubungan yang rumit dan sering kali bertentangan antara teknologi dan pencarian kita akan makna yang substansial. Di satu sisi tekhnologi diyakini sebagai obat penawar bagi masyarakat, di sisi lain teknologi merupakan kekuatan tak terkendali yang bisa berdampak pada kerusakan massal.

Pandangan dan kritik yang diutarakan Marcuse telah memberikan sudut pandang baru yang diabaikan oleh Marx dalam menganalisis masyarakat industri. Berbeda dengan Marx yang melihat tidak akan adanya ruang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikasi yang bisa menjembatani pihak posisi dan oposisi (kapitalis dan proletar), Marcuse justru melihat bahwa kapitalis telah menciptakan ruang bagi kaum pekerja supaya mereka tidak bertindak di luar sistem yang ada.

Tidak bisa dipungkiri juga bahwa hingga hari ini, sistem totaliter bersama kapitalisme terus menyediakan ruang-ruang kebebasan bagi manusia modern dengan gagasan seperti emansipasi, kebebasan menyampaikan aspirasi, dan kemudahan dalam pemenuhan bagi hasrat mereka (termasuk juga nge-*game*). Dengan adanya ruang keterbukaan tersebut, masyarakat kapitalis membuat manusia-manusia modern dengan janji-janji kemapanan dan kenyamanan, dan pada akhirnya masyarakat modern akan mampu tergiring dan menyerahkan diri dengan suka rela ke dalam sistem represif yang telah terbentuk. Adanya kondisi tersebut menjadi bukti bahwa gagasan tentang kebebasan, kemerdekaan, dan emansipasi, telah dimanfaatkan dan menjadi bentuk baru bagi penindasan.

Kondisi penindasan tersebut kemudian menjadi lebih parah ketika sarana atau alat perlawanan masyarakat digunakan oleh sistem kapitalisme untuk menindas masyarakat itu sendiri. Jadi benar apa yang dikatakan Marcuse bahwa sistem totaliter tersebut berhasil membuat apapun yang tersentuh olehnya menjadi sarana bagi pencapaian kepentingan dan sumber untuk melanggengkan eksploitasi terselubung terhadap masyarakat.[7] Penulis sendiri berpendapat, dengan perkembangannya hingga hari ini, sistem

[7] Ibid., 78.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kapitalis merupakan sistem yang paling bisa memanfaatkan semua segi dalam masyarakat dan paling mampu beradaptasi dengan perubahan yang ada.

2. *Mobile Legends Bang Bang* sebagai "kebutuhan palsu"

Sebagaimana yang telah penulis uraikan pada pembahasan sebelumnya, bahwa sistem totaliter dengan kemajuan teknologinya telah memberikan dampak bagi kemajuan masyarakat khususnya dalam bidang ekonomi. Perbaikan kehidupan masyarakat dalam bidang ekonomi tersebut disusul oleh naiknya tingkat konsumsi masyarakat yang tentu tidak akan di sia-siakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan yaitu kelompok kapitalis. Agar masyarakat tidak terlepas dari jerat penindasan terselubung yang dilakukan oleh sistem, maka dibuat sebuah desain penguasaan yang tertata apik dan lembut dan menggunakan hasil-hasil produksi sebagai medianya dengan penciptaan masyarakat konsumtif sebagai tujuannya.

Istilah konsumsi sendiri dapat dimaknai sebagai sebuah proses objektifikasi, yaitu proses eksternalisasi atau internalisasi diri lewat objek-objek sebagai medianya. Maksudnya, bagaimana kita memahami dan mengkonseptualisasikan diri maupun orang lain atau realitas di sekitar kita melalui objek-objek material. Proses objektifikasi tersebut diikuti dengan proses penciptaan nilai-nilai melalui objek-objek dan kemudian memberikan pengakuan serta penginternalisasian nilai-nilai tersebut.[8]

Definisi tersebut memberi *frame* bagi kita dalam memahami alasan mengapa orang terus menerus berkonsumsi. Objek-objek konsumsi telah

[8] Yasraf Amir Piliang, *Dia yang dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan* (Bandung: Jalasutra, 2004), 53.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi bagian yang internal pada kedirian seseorang, sehingga sangat berpengaruh dalam pembentukan dan pemahaman konsep diri. Sebagai ilutrasi misalnya, banyak orang yang merasa dirinya benar-benar "modern" jika mereka memiliki *smartphone* atau bahkan pakaian yang sedang menjadi *trend*. Dari gambaran tersebut terlihat bahwa objek konsumsi lebih menjadi penanda identitas mereka di banding karakterstik, emosional ataupun penanda fisik pada tubuh mereka.

Dari sudut pandang linguistik, aktifitas konsumsi diartikan sebagai proses menggunakan atau mendekonstruksi tanda-tanda yang terkandung di dalam objek-objek. Ketika seseorang mengkonsumsi suatu objek, maka secara internal orang itu mendekonstruksi tanda atau nilai yang ada di balik objek tersebut. Pada tahapan selanjutnya, tanda-tanda dan nilai pada objek konsumsi ini kemudian digunakan untuk menandai relasi-relasi sosial. Maka tidak mengherankan jika kemudian objek konsumsi mampu menentukan *prestige* serta memberikan status dan simbol-simbol sosial tertentu bagi pemakainya.

Tidak bisa dipungkiri bahwa apa yang dicita-citakan oleh para pemilik modal telah berhasil dicapai. Masyarakat modern benar-benar telah terbentuk menjadi masyarakat yang selalu haus akan barang-barang produksi dan berubah menjadi masyarakat konsumtif.[9] Kehidupan masyarakat modern tersebut bisa digambarkan dalam slogan *I shop, therefore I am* (aku

[9] Pada hari ini, fenomena masyarakat konsumsi tidak hanya terjadi dibanyak negara- negara yang sudah sangat maju tapi juga telah merambah ke negara-negaara berkembang seperti Indonesia, utamanya masyarakat perkotaan. Menurut Yasraf Amir Piliang, fenomena yang menonjol dalam masyarakat indonesia, yang menyertai kemajuan ekonomi adalah berkembangnya budaya konsumsi yang ditandai dengan berkembangnya gaya hidup. Ibid., 54.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbelanja, maka akuda).[10] Ungkapan tersebut telah menjadi slogan populer yang mendefinisikan semangat berkonsumsi masyarakat modern saat ini.

Kondisi masyarakat modern yang 'gila' dengan barang-barang hasil produksi tersebut kemudian semakin dimanfaatkan oleh kapitalis. Hal ini terbukti dari tidak terhitungnya jumlah produk barang atau jasa baru yang dikeluarkan oleh perusahaan-perusahaan tiap bulan atau tahunnya. Contoh yang bisa kita lihat adalah pada konsumsi produk elektronik seperti *smartphone*. Hampir setiap tahun perusahaan-perusahaan seperti Apple, Samsung, dan lain-lain terus berkompetisi mengeluarkan produk baru mereka. Dan setiap produk tersebut di*launchin*g, para konsumen telah mengantri untuk membeli dan memiliki model dan seri terbaru produk tersebut meskipun pada dasarnya mereka telah memiliki barang dengan fungsi yang sama. Kemudian pasar akan merespon semangat masyarakat konsumtif tersebut dengan barang-barang yang akan mudah dan cepat berganti. Maka tidak heran jika Ipad 5 akan cepat digantikan oleh ipad 6, begitupun juga Samsung Galaxy S8 akan segera berganti Samsung Galaxy S9, dan semua itu akan cepat dilahap oleh konsumen.

Dan dari penuturan beberapa informan yang sudah penulis jelaskan pada bab III, dapat disimpulkan bahwa para informan tersebut mendapatkan suatu kepuasan yang luar biasa hingga sulit diungkapkan secara kongkrit ketika sedang keasyikan bermain *Mobile Legends Bang Bang*. Menurut penulis, mereka seakan menjadi semakin individulis dengan mementingkan

[10] Slogan ini mengikuti model diktum: *Cogito ergo sum (I Think, Therefore I am)*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepentinga mereka masing-masing. Hal ini dikarenakan ketika mereka sedang bermain cenderung asyik sendiri dengan dunianya, yaitu dunia maya yang ia mainkan tersebut. Mereka cenderung menjadi 'kebal' dengan keadaan sekitar, mereka tenggelam dalam dunia mereka sendiri. Sehingga lupa waktu, lupa tugas, dan bahkan cenderung tidak merasa sayang akan mengorbanan materi yang mereka keluarkan.

Di samping itu, penulis juga memandang bahwa mereka (para informan) menjadi semakin hedonis dengan berusaha memenuhi suatu hal yang sebenarnya tidak mereka butuhkan dan hanya untuk kesenangan semata karena untuk menyeragamkan dengan orang-orang di sekitar mereka. Hal tersebut juga karena kebanyakan mereka menganggap bahwa tekhnologi bisa membawa efektifitas, kesenangan dan kebahagiaan dalam kehidupan, sehingga mereka menganggap hal itu adalah sebuah kemajuan bagi kehidupan modern. Rasionalitas hedonisme yang dilakukan mereka melalui konsumsi bermain *Mobile Legends Bang Bang* sebenarnya menjadikan aktivitas konsumsi itu sendiri terkesan tidak rasional, karena konsumsi yang mereka lakukan bukan atas dasar untuk memenuhi kebutuhan dan daya guna. Sehingga untuk menjadikan tindakan konsumsi yang dapat diterima oleh orang lain, mereka membuat-buat suatu pemahaman dan rasionalisasi sendiri untuk mendasari tindakan konsumsi yang dilakukan tersebut. Yaitu semacam tindakan yang berorientasi pada pemahaman dan akan menghasilkan tindakan yang berasas pada rasionalitas yang dapat dimengerti oleh orang lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan demikian, kondisi yang tengah terjadi pada para informan tersebut sebenarnya menunjukkan bahwa bermain *Mobile Legends Bang Bang* memang tidak lagi sekedar kegiatan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar dan fungsional. Di sinilah kemudian pemikiran Marcuse tentang "kebutuhan palsu" (*false need)* menemukan relevansinya. Karena kebanyakan dari "kebutuhan palsu" hanyalah untuk bisa *rilexs* sementara, bersenang-senang, dan mengonsumsi sesuatu secara berlebihan. Seperti yang digambarkan oleh Marcuse sendiri bahwa "kebutuhan palsu" merupakan kebutuhan yang pemenuhannya dilakukan oleh individu karena adanya tuntutan dari luar. Kebutuhan-kebutuhan tersebut dipenuhi oleh individu karena pengaruh dari orang lain dan juga stimulus iklan atau promosi dari produk tersebut. Pada kondisi tersebutlah manusia hanya menuruti instingnya untuk dipuaskan sehingga tidak lagi dapat membedakan antara 'kemauan' dan 'kebutuhan'.

Inilah yang dimaksud Marcuse dengan "*one dimensional man*", yaitu manusia yang dalam seluruh aspek kehidupannya diarahkan pada satu tujuan belaka sehingga mengalami kekaburan akan kontradiksi yang seharusnya selalu dipahami. Kontradiksi tersebut adalah adanya kelompok-kelompok dominan yang selalu berupaya menguasai atau menyubordinaktan kelompok lainnya. Di dalam kehidupan "*one dimensional man*", perbedaan yang ada dikaburkan begitu rupa sehingga manusia sebagai seorang individu yang tidak lagi menyadari keberadaan dirinya dalam kontradiksi tersebut. Tidak adanya kesadaran individu menjadikan mereka mudah dikuasai (tanpa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perlawanan) karena hilangnya kesadaran mereka sebagai kelompok tertindas. Sehingga akan sulit bagi individu tersebut untuk menyadari mana "kebutuhan yang sebenarnya" dan mana "kebutuhan yang palsu".

Senada dengan di atas, dalam konteks sosial-keislaman, konstruksi aksiologis dari teori "*one dimensional man*" Herbert Marcuse adalah mengambil bentuk sikap kritis terhadap pelbagai penindasan yang tengah terjadi di masyarakat akibat dari kemajuan teknologi yang dibentuk dan dimanfaatkan oleh sistem totaliter *status quo* yang represif. Sistem ini senantiasa terus menyelinap masuk ke dalam bentuk-bentuk evolusi perbudakan yang baru. Sistem totaliter tersebut telah mengemas dalam bentuk-bentuk penindasan dengan format baru yang tersaji dengan cara yang nyaman, lembut, dan rasional, seperti pada kasus *game Mobile Legends Bang Bang* ini.

Karena bagaimanapun juga, kecanduan akan *game Mobile Legends Bang Bang* ini sebenarnya lebih banyak berdampak negatif daripada positifnya, sebab jika terlalu memainkanya secara terus menerus dan berlebihan akan menyebabkan kerugiaan yang bersifat fisik maupun psikis dan hanya untuk mendapatkan kepuasan sementara. Sehingga akan melupakan lingkungan sekitar dan melupakan hal yang seharusnya diutamakan terlebih dahulu. Sebagaimana yang dijelaskan dalam al-Qur'ant:

.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

وَمَا هَٰذِهِ ٱلۡحَيَوٰةُ ٱلدُّنۡيَآ إِلَّا لَهۡوٞ وَلَعِبٞۚ وَإِنَّ ٱلدَّارَ ٱلۡأٓخِرَةَ لَهِيَ ٱلۡحَيَوَانُۚ لَوۡ كَانُواْ يَعۡلَمُونَ ٦٤

"Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui". (Q.s. Al-Ankabut, ayat: 64).

۞يَٰبَنِيٓ ءَادَمَ خُذُواْ زِينَتَكُمۡ عِندَ كُلِّ مَسۡجِدٖ وَكُلُواْ وَٱشۡرَبُواْ وَلَا تُسۡرِفُوٓاْۚ إِنَّهُۥ لَا يُحِبُّ ٱلۡمُسۡرِفِينَ ٣١

"Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) mesjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan". (Q.s. Al-A'raf, ayat: 31).

إِنَّمَا ٱلۡحَيَوٰةُ ٱلدُّنۡيَا لَعِبٞ وَلَهۡوٞۚ وَإِن تُؤۡمِنُواْ وَتَتَّقُواْ يُؤۡتِكُمۡ أُجُورَكُمۡ وَلَا يَسۡـَٔلۡكُمۡ أَمۡوَٰلَكُمۡ ٣٦

"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". (Q.s. Muhammad, ayat: 36).

Selain itu, Islam juga telah mengingatkan kepada seorang muslim agar jangan sampai melupakan kewajiban yang perintahkan Allah demi mementingkan hal lain selain beribadah kepada-Nya (dalam hal ini adalah kecanduan *game online*). Di samping itu, Islam juga menganjurkan untuk menjauhi perkara-perkara yang dapat menyebabkan kecanduan. Sebagaimana yang telah Rasulullah SAW perintahkan:

"Jauhilah oleh kalian khamr, karena ia merupakan biang segala kebejatan". (HR. Muslim dan Tirmidzi dari hadist Abu Bakar).

"Setiap yang memabukkan adalah khamr dan semua khamr adalah haram. Barangsiapa meminumnya di dunia kemudian ia mati sebelum bertaubat sementara ia juga kecanduan terhadapnya, ia tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meminumnya lagi di akhirat. (HR. Bukhari, Muslim, Abu Daud, Tirmidzi, Nasai dan Baihaqi).

Seperti halnya kecanduan *khamr,* kecanduan *game online* juga sanggup untuk menjadikan orang lupa akan segalanya. Bila seseorang telah kecanduan *game online,* tidak jarang mereka akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, tidak jarang pula mereka akan melalaikan kewajibannya sebagai seorang muslim. Meski begitu, bagi para pemain yang telah kecanduan justru malah bersikap apatis dan mengabaikan dampak tersebut demi untuk mendapatkan kepuasan dari aktivitas nge-*game*nya. Menurut peneliti sendiri, sebenarnya hal ini sedikit ironis. Karena pada saat mereka merasa dimudahkan dengan teknologi, di sisi lain mereka juga menjadi sangat tergantung dan menjadi budak teknologi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Atas dasar uraian dalam bab-bab yang telah dianalisis, maka bisa disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, yang mendorong para mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya menjadi kecanduan bermain *game Mobile Legends Bang Bang* adalah karena (1) terdapat rasa penasaran yang besar dalam diri mereka terhadap *game Mobile Legends Bang Bang*, (2) mereka juga membutuhkan *refresing* guna untuk menghilangkan *stress* dari aktivitas perkuliahan, (3) di samping itu, mereka juga tengah mengikuti *trend* yang sedang marak di lingkungan sekitarnya, dan (4) menurut mereka tingkat kesulitan *game Mobile Legends Bang Bang* cukup tinggi, sehingga semakin lama mereka berkecimpung memainkanya, semakin lama pula mereka akan menyukai *game* ini. Sementara itu, terdapat dampak juga bagi para mahasiswa tersebut ketika sedang keasyikan bermain *Mobile Legends Bang Bang*, baik itu dampak positif maupun negatif. Pada dampak positifnya, mereka mendapatkan kepuasan yang luar biasa. Sedangkan pada dampak negatifnya, mereka cenderung lupa waktu, lupa tugas, dan bahkan cenderung tidak merasa sayang untuk mengorbankan materi yang mereka keluarkan demi untuk memenuhi kebutuhanya.

Kedua, perspektif teori "*One Dimensional Man*" Herbert Marcuse melihat bahwa kasus kecanduan *game online* yang tengah terjadi pada mahasiswa UIN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sunan Ampel Surabaya tersebut adalah akibat dari kemajuan teknologi yang dibentuk dan dimanfaatkan oleh sistem totaliter *status quo* yang represif. Sistem ini senantiasa terus menyelinap masuk ke dalam bentuk-bentuk evolusi perbudakan yang baru. Sistem totaliter tersebut telah mengemas dalam bentuk-bentuk penindasan dengan format baru yang tersaji dengan cara yang nyaman, lembut, dan rasional, seperti pada *game Mobile Legends Bang Bang*. Fakta bahwa *game Mobile Legends Bang Bang* ini dibuat dan dikemas lebih menarik sehingga para penggemarnya betah berlama-lama untuk meng-*explor*e segala sesuatu yang berada di dalamnya. Tak ayal, hal tersebut tentunya sanggup untuk membuat mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya terlena hingga tidak bisa menyadari bahwa apa yang tengah berlangsung adalah sebuah penindasan. Akibatnya, mereka menjadi semakin individualis, karena lebih mementingkan kepentinga mereka masing-masing. Disamping itu, mereka juga menjadi semakin hedonis dengan berusaha untuk memenuhi suatu hal yang sebenarnya tidak mereka butuhkan dan hanya untuk kesenangan semata guna untuk menyeragamkan dengan orang-orang disekitarnya. Kondisi yang tengah terjadi pada para mahasiswa tersebut memperlihatkan bahwa bermain *Mobile Legends Bang Bang* memang sudah tidak lagi menjadi kegiatan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar. Disinilah kemudian pemikiran Marcuse tentang "kebutuhan palsu" (*false need*) menemukan relevansinya.

B. Saran

Untuk kelanjutan penelitian ini di masa mendatang agar bermanfaat terhadap dunia keilmuwan dan kajian filsafat khususnya di UIN Sunan Ampel Surabaya, maka ada beberapa hal yang penulis sarankan, yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Penelitian-penelitian terhadap fenomena sosial semacam ini, merupakan suatu bentuk upaya pemahaman terhadap kondisi sosio-kultural yang terjadi di masyarakat (terlebih di kampus-kampus). Upaya ini diharapkan menjadi acuan dalam meminimalisisr krisis karakter dan gaya hidup yang konsumtif pada remaja, khususnya pada mahasiswa.
2. Dengan selesainya penelitian dalam bentuk skripsi yang telah penulis susun ini, bukan berarti kajian tentang penelitian ini berakhir sampai di sini saja. Perlu ada penelitian lebih lanjut mendiskusikan pemikiran Herbert Marcuse yang apabila masih ada yang belum tersentuh dalam kajian ini. Terutama bagaimana merefleksikan pemikiran-pemikiran Marcuse sebagai upaya menjawab persoalan-persoalan masyarakat modern yang masih belum terselesaikan hingga saat ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku:

Alif, Harsan. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Media Kita, 2011.

Bertens, K. *Filsafat Barat Kontemporer; Inggris-Jerman*. Jakarta: PT. Gramedia, 2002.

Marcuse, Herbert. *One Dimensional Man; Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1964.

Piliang, Yasraf Amir. *Dia yang dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Jalasutra, 2004.

Rollings Andrew dan Ernest Adams. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley CA: New Riders, 2006.

Saeng, Valentinus. *Herbert Marcuse; Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012.

Siswoyo, *Dwi. Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers, 2007.

2. Jurnal:

Ahyani Radhiani, Fitri. "Regulasi Emosi *Odapus (*Orang Dengan *Lupus* Atau *Systemic Lupus Erythematosus)*", *Jurnal Psikologi*, Vol. 08, No. 01, Juni, 2012.

Darmaji, Agus. "Herbert Marcuse tentang Manusia Satu Dimensi", *Jurnal Ilmu Ushuluddin*, Vol. 01, No. 06, Juni, 2013.

Ermida. "Sikap terhadap pembelian produk secara *online* (*E-Commerce*) ditinjau dari tipe kepribadian *ekstrovet-introvet*", *Jurnal Insan*, Vol. 03, No. 1, Desember, 2001.

3. Skripsi:

Ellyasari Susanto, Rieka, "Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi *Grounded* Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)". Skripsi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2010.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nur Aziz, Ragil, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan *Self Esteem* Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang". Skripsi, Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim, Malang, 2011.

Satria Putra Pratama, Arif, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada *Smartphone* (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung". Skripsi, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2017.

Tuliastika Dewi, Naimah. "*One Dimensional Man* (Studi Terhadap Kritik Herbert Marcuse Mengenai Masyarakat Modern". Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim, Riau, 2013.

4. Internet:

http://arsipuinsa.uinsby.ac.id/index.php/uinsa/visi-misi, "visi-misi UIN Sunan Ampel Surabaya" (diakses pada jam 13.00 WIB, 15 maret 2018).

https://id.wikipedia.org/wiki/Mahasiswa, "definisi mahasiswa" (diakses pada jam 11.00 WIB, 15 maret 2018).

https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, "definisi game online" (diakses pada jam 20.00 WIB, 28 maret 2018).

https://jurnalapps.co.id/inilah-8-karakter-mobile-legends-terbaik-2017-12465, "8 karakter mobile legends terbaik" (diakses pada jam 22.00 WIB, 28 maret 2018).

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Status_quo, "status quo" (diakses pada jam 21.00 WIB, 30 maret 2018).

5. Wawancara:

Taufiq, *Wawancara*, Surabaya, 19 Maret 2018.

Hafidz, *Wawancara*, Surabaya, 21 Maret 2018.

Saifullah Hidayat, *Wawancara*, Surabaya, 26 Maret 2018.

Fikri, *Wawancara*, Surabaya, 27 Maret 2018.

Abu Rizal, *Wawancara*, Surabaya, 29 Maret 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id