

**Moralitas Kompetisi dan Kerjasama antar Pemain Game Online
Mobile Legend pada Uinsa Esport (Studi Analisis Etika Al-Ghazali)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Program
Studi Aqidah dan Filsafat Islam



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Oleh :

Zoga Wisnu Dinata
NIM : 07010121098

PROGRAM STUDI AQIDAH DAN FILSAFAT ISLAM
FAKULTAS USHULUDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Zoga WisnuDinata

NIM 07040121098

Program Studi : Aqidah dan Filsafat Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Moralitas Kompetisi dan Kerjasama antar Pemain Game Online Mobile Legend pada Uinsa Esport (Studi Analisis Etika Al-Ghazali)" secara keseluruhan adalah hasil penelitian dan karya sendiri, bukan hasil plagiat kecuali pada beberapa bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 02 Juni 2025

Saya yang menyatakan,



Zoga WisnuDinata

07040121098

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Moralitas Kompetisi dan Kerjasama antar Pemain Game Online Mobile Legend pada Uinsa Esport (Studi Analisis Etika Al-Ghazali)” yang ditulis oleh Zoga Wisnu Dinata ini telah disetujui

Pada tanggal Juni 2025

Surabaya, Juni

2025

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Anas Amin Alamsyah', followed by a horizontal line.

Dr. Anas Amin Alamsyah, M.Ag.

NIP. 197004292005011004

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

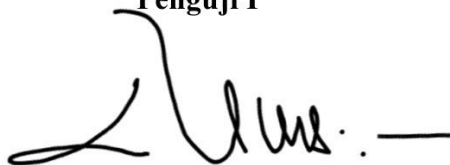
MORALITAS KOMPETISI DAN KERJASAMA ANTAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND PADA UINSA ESPORT (STUDI ANALISIS ETIKA AL- GHAZALI)

SKRIPSI

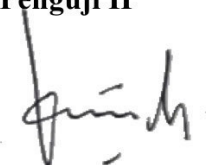
Disusun oleh
Zoga Wisnu Dinata (07040121098)
telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu pada tanggal

Tim Penguji

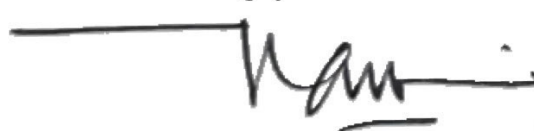
Penguji I


Dr. Anas Amin Alamsyah, M.Ag
197004292005011004

Penguji II


Prof. Dr. H. Muktafi, M.Ag
196008131994031003

Penguji III


Dr. Rofhani, M. Ag
197101301997032001

Penguji IV


Dr. Tasmuji, M.Ag
196209271992031005

Surabaya, 26 Juni 2025



Prof. Abdul Kadir Riyadi, Ph.D.
197008132005011003

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Zoga Wisnu Dinata
NIM : 07040121098
Fakultas/Jurusan : Ushuludin dan Filsafat
E-mail address :

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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,

Penulis



(Zoga Wisnu Dinata)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Penelitian ini membahas dinamika moralitas dalam kompetisi dan kerja sama di kalangan pemain game online Mobile Legends dalam komunitas UINSA Esports, dengan menggunakan pendekatan etika Islam klasik melalui perspektif Al-Ghazali. Dalam konteks game online, interaksi pemain tidak hanya bersifat teknis dan strategis, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai sosial yang mencerminkan aspek moralitas, seperti sportivitas, solidaritas, tanggung jawab, dan kejujuran.

Melalui metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi langsung dan wawancara mendalam terhadap anggota komunitas UINSA Esports. Penelitian ini menganalisis bagaimana nilai-nilai etika Al-Ghazali seperti *mīzān* (keseimbangan), *i'tidāl* (moderasi), *mas'ūliyyah* (tanggung jawab sosial), dan *tazkiyat al-nafs* (penyucian diri) tercermin dalam praktik kompetitif dan kolaboratif para pemain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa moralitas dalam komunitas ini tidak hanya ditentukan oleh aturan formal permainan, tetapi juga dibentuk melalui norma sosial dan kesadaran etis antar pemain. Kerja sama yang efektif dan kompetisi yang sehat dapat menjadi sarana pembentukan karakter melalui penginternalisasian nilai-nilai etika Islam. Dengan demikian, pendekatan Al-Ghazali mampu memberikan landasan normatif dalam memahami etika digital dalam dunia game, sekaligus menjadi kontribusi penting dalam pembentukan komunitas E-sports yang lebih etis dan berkarakter.

Kata Kunci: moralitas, kompetisi, kerja sama, Mobile Legends, etika Al-Ghazali, UINSA Esports

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO.....	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
F. Kajian Terdahulu	10
G. Kajian Teori.....	16
H. Metodologi Penelitian.....	18
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	18
2. Sumber dan Metode Pengumpulan Data.....	19
3. Metode Pengumpulan Data	20
4. Analisis Data	22
I. Sistematika Pembahasan.....	24

BAB II PEMBAHASAN MORALITAS, KOMPETISI, DAN KERJASAMA	
DALAM KONTEKS GAME ONLINE	26
A. Game Online sebagai Ruang Interaksi dan Konstruksi Sosial	26
B. Kompetisi dan Kerjasama dalam Bermain Game Online	30
C. Moralitas dalam Kompetisi dan Kerjasama Pemain Game Online	39
D. Perbedaan Antara Moralitas dan Etika	43
E. Tantangan Etika dalam Bermain Game Online	46
F. Relevansi Etika Al-Ghazali terhadap Moralitas dalam Bermain Game Online	49
1. Konsep <i>Al-Akhlāq al-Karīmah</i> (Akhlak Mulia).....	50
2. Prinsip <i>Mīzān</i> (Keseimbangan) dan <i>I'tidāl</i> (Moderasi).....	51
3. <i>Mas'ūliyyah</i> (Tanggung Jawab Sosial).....	53
4. <i>Tazkiyat al-Nafs</i> (Penyucian Diri).....	55
BAB III MORALITAS KOMPETISI DAN KERJA SAMA DALAM	
KOMUNITAS UINSA <i>E-SPORTS</i>.....	58
A. Dinamika Kompetisi di UINSA <i>E-sports</i>	59
B. Pola Kerja Sama dalam Permainan dan Komunitas	64
C. Representasi Moralitas dalam Aktivitas Harian Komunitas	69
BAB IV ANALISIS MORALITAS KOMPETISI DAN KERJA SAMA TIM	
UINSA ESPORTS DIVISI MOBILE LEGENDS DITINJAU DENGAN TEORI	
ETIKA AL-GHAZALI.....	72
A. Analisis Moralitas Kompetisi Berdasarkan Teori Etika Al-Ghazali.....	72
B. Analisis Moralitas Kerja Sama Tim Berdasarkan Teori Etika Al-Ghazali.....	78
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	90

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Fatoni. "Filosofi Pendidikan Islam: Membentuk Jiwa Anak Usia Dini sebagai Cerminan Fitrah dan Akhlak Mulia." *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 6, no. 2 (30 November 2024): 188–206. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i2.9040>.
- Al-Ghazali, Abu Hamid. *Ihya' Ulum al-Din, jilid 1*. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2005.
- . *Mizan al-Amal*. Beirut: Dar al-Kotob al-'Ilmiyyah, 1997.
- Amalia, Nur, dan Natana Aunillah Naya. "Analisis Dampak Game Online Mobile Legend terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta Didik Kelas V." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (30 September 2023): 1171–79. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>.
- Amanda, Zabrina Fitri Novi, Robby Firdaus Rachman, Hesti Kartika Sari, Tarsianus Jebarus, dan Eni Nurhayati. "Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z di Sidoarjo." *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris* 2, no. 1 (13 Januari 2024): 110–22. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.341>.
- Andriansyah, Wiza Atholla, dan Waryani Fajar Riyanto. "Etika Baru Imam Al-Ghazali dalam Ihya Ulumuddin dan Implikasinya bagi Masyarakat Modern." *Jurnal Filsafat Indonesia* 6, no. 3 (6 Oktober 2023): 394–403. <https://doi.org/10.23887/jfi.v6i3.62532>.
- Arifin, Maulana Abdul, Linggua Sanjaya Usop, Patrisia Cuesdeyeni, Rini Susilawati, Suryanata Suryanata, dan Umega Umega. "Perilaku Toxic dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang." *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa* 1, no. 3 (2023): 266–83. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.628>.

- Fitrianto, Ari Tri. "Relevansi Pendidikan Jasmani dengan Tujuan Pendidikan Islam dalam Membentuk Individu yang Seimbang Secara Fisik, Mental, dan Spiritual." *AL GHAZALI: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 3, no. 2 (4 Desember 2023): 148–66. <https://doi.org/10.69900/ag.v3i2.194>.
- Fitrianto, Rizal Akbar, Arda Surya Editya, Arinda Putri Husaini, Wirahandy Ekavanda, dan Moch. Arief Ferdiansyah. "Membangun Solidaritas melalui Turnamen Esports Mobile Legends di Komunitas Gaming Pedesaan." *Nusantara Community Empowerment Review* 2, no. 2 (12 Juli 2024): 68–72. <https://doi.org/10.55732/ncer.v2i2.1328>.
- Hairani, Esi. "Relevansi Konsep Pemikiran Al-Ghozali dalam Pendidikan Moral Anak di Era Digital." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 03 (2022). <https://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/4289>.
- Kohlberg, Lawrence. *The Psychology of Moral Development*. Vol. 2. San Francisco: Harper & Row, 1987.
- Krismawan, David, dan Qoni'ah Nur Wijayani. "Analisis Mobile Legends Dibalik Layar Dunia Maya (Kecanduan dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat)." *Journal Mediaakademik* 1, no. 1 (2024): 107–29. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/9/10>.
- Li, Feiyue, Di Zhang, Suowei Wu, Rui Zhou, Chaoqun Dong, dan Jingjing Zhang. "Positive Effects of Online Games on the Growth of College Students: A Qualitative Study from China." *Frontiers in Psychology* 14 (24 Februari 2023): 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1008211>.
- Lubis, Naswa Salsabila, dan Muhammad Irwan Padli Nasution. "Perkembangan Teknologi Informasi dan Dampaknya Pada Masyarakat." *Kohesi: Jurnal Multidisplin Saintek* 1, no. 12 (2023): 41–50. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/kohesi/article/view/1311>.

- Mukarromah, Rohman, dan Rika Sartika. "Pendidikan Karakter Perspektif Al-Ghazali (Analisis terhadap Pemikiran Al-Ghazali tentang Pendidikan Karakter sebagai Solusi Problem Dekadensi Moral dan Signifikansinya dalam Pendidikan di Indonesia)." *JURNAL TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)* 2, no. 2 (26 Desember 2022): 302–23. <https://doi.org/10.56874/tila.v2i2.1073>.
- Parrott, Justin. "Al-Ghazali and the Golden Rule: Ethics of Reciprocity in the Works of a Muslim Sage." *Journal of Religious & Theological Information* 16, no. 2 (3 April 2017): 68–78. <https://doi.org/10.1080/10477845.2017.1281067>.
- Putri, Diva Natasya, dan Muchammad Ismail. "Solidaritas Sosial Komunitas Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2021-2023 (Tinjauan Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim)." *Jurnal PUBLIQUE* 4, no. 2 (28 November 2023): 137–56. <https://doi.org/10.15642/publique.2023.4.2.137-156>.
- Rahmadi, Rahmadi. "Konsep Guru dan Murid Menurut Ulama Abad Pertengahan (Komparasi Antara Al-Mawardi dan Al-Ghazali)." *Khazanah: Jurnal Studi Islam dan Humaniora* 13, no. 2 (29 September 2017): 172–94. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v14i2.1561>.
- Santrock, John W. *A Topical Approach to Life-Span Development*. 7 ed. New York: McGraw Hill International Edition, 2014.
- Sinaga, Pardi Aman, Silviana Purwanti, Johantan Alfando Wikandana Sucipta, dan Jaka Farih Agustian. "Pengaruh Kecanduan Game Mobile Legends Terhadap Etika Berkomunikasi." *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 7086–7100. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/11589>.
- Siregar, Adnan Faris Naufal, dan Wantini Wantini. "Patalogi Sosial Manusia Menurut Imam Al-Ghazali pada Kitab Ihya Ulumuddin." *Al-Musyrif: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 7, no. 1 (20 April 2024): 67–82. <https://doi.org/10.38073/almusyrif.v7i1.1723>.

Sitepu, Nur Alfina Sari, dan Ira Suryani. “Konsep Al Ghazali dalam Perspektif Akhlak dan Relevansinya di Era Modern.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (12 Januari 2025): 1819–26. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24487>.

Sitorus, Catherine S Lorentz, Devi Patricia Hutagalung, dan Yuliana Sari. “Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend di Kalangan Muda Yuliana Sari.” *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa* 2, no. 5 (2024): 40–49. <https://journal.arimsi.or.id/index.php/Algoritma/article/view/121/190>.

Suler, John. “The Online Disinhibition Effect.” *CyberPsychology & Behavior* 7, no. 3 (Juni 2004): 321–26. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>.



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA