

***GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI DESA KARYA MAKMUR
KECAMATAN TABUKAN KABUPATEN BARITO KUALA
KALIMANTAN SELATAN:
ANALISIS JEAN BAUDRILLARD**

SKRIPSI

OLEH

ABDULLAH



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2024**

GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI DESA KARYA MAKMUR
KECAMATAN TABUKAN KABUPATEN BARITO KUALA
KALIMANTAN SELATAN:
ANALISIS JEAN BAUDRILLARD

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Agama (S. Ag)

Oleh
Abdullah
NIM. 190103030444

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PRODI AQIDAH DAN FILSAFAT ISLAM
BANJARMASIN
2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdullah
Nim : 190103030444
Tempat Tanggal Lahir: Batilap, 20 Mei 2000
Fakultas : Ushuluddin Dan Humaniora
Jurusan : Aqidah dan Filsafat Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "*Game Online Mobile Legends* di Desa Karya Makmur Kecamatan Tabukan Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan: Analisis Jean Baudrillard adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang sumbernya disebutkan. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi saya ini bukan hasil karya saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, ^{24 Oktober} 2024
Yang membuat
pernyataan,



ABDULLAH
NIM. 190103030444

PERSETUJUAN SKRIPSI

**GAME ONLINE REMAJA DI DESA KARYA MAKMUR KECAMATAN
TABUKAN KABUPATEN BARITO KUALA KALIMANTAN SELATAN:
ANALISIS JEAN BAUDRILLARD**

Dipersembahkan dan disusun oleh:

**Abdullah
190103030444**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dapat diajukan kepada tim penguji

Tanggal, 24 Oktober 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Fatrawati Kumari, M. Hum
NIP. 196809091996032002



Ahda Fithriani MHI.
NIP. 198806202020122003

Mengetahui,
Ketua Prodi Aqidah dan Filsafat Islam



H. Abdul Hakim, M. Ag
NIP. 19750202199903002

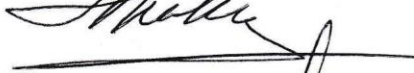


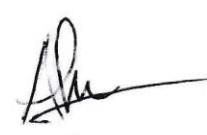

PENGESAHAN SKRIPSI

GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI DESA KARYA MAKMUR KECAMATAN TABUKAN KABUPATEN BARITO KUALA KALIMANTAN SELATAN: ANALISIS JEAN BAUDRILLARD

Dipersembahkan dan disusun oleh:

Abdullah
NIM. 190103030444

Telah diajukan kepada tim penguji
Pada hari Kamis, 07 November 2024
Tim Penguji

- | | | |
|--|----|---|
| 1. Ketua Penguji : H. Abdul Hakim, M.Ag | 1. |  |
| 2. Anggota : Dr. Muhammad Rusydi, M.Ag | 2. |  |
| 3. Anggota : Dr. Fatrawati Kumari, M.Hum | 3. |  |
| 4. Anggota : Ahda Fithriani, M.HI | 4. |  |
| 5. Notulis : Hafiz Mubarak, M. Pd.I | 5. |  |

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Antasari Banjarmasin



Dr. Dzikri Nirwana, M.Ag
NIP. 197812272003121002

MOTTO

“Jalani dan bersyukur dalam menjalani kehidupan, jangan takut dengan nasib kita kedepannya karena tuhan selalu ada dan selalu bersama dengan kita”

ABSTRAK

Abdullah, 190103030444. *Game Online Mobile Legends* di Desa Karya Karya Makmur Kecamatan Tabukan Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan: Analisis Jean Baudrillard. Pembimbing (I) Dr. Fatrawati Kumari M.Hum dan pembimbing (II) Ahda Fithriani M.HI. Skripsi program Aqidah dan Filsafat, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora.2024.

Kata Kunci: *Mobile Legends*, Remaja, Jean Baudrillard.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh maraknya *game online* yang sedang trend dimainkan di seluruh penjara dunia. *Game online* ini juga merambah ke daerah pelosok di Indonesia termasuk di Desa Karya Makmur yang berada di wilayah Kecamatan Tabukan Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan. *Game online* cukup memberikan dampak kepada masyarakat berupa dampak positif dan negatif. Menurut sebagian masyarakat *game online* banyak memberikan dampak negatif daripada dampak positif. Meski demikian, *game online* tetap berkembang pesat di kalangan remaja masyarakat Desa Karya Makmur. Hal ini, menarik untuk diteliti lebih mendalam dengan analisis Jean Baudrillard karena dalam salah satu teorinya mengatakan bahwa konsumsi sekarang ini lebih kepada gaya hidup bukan lagi terletak pada maknanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan *game online mobile legends* yang dimainkan oleh para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan dengan menggunakan analisis Jean Baudrillard.

Metode yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif dengan menjadikan *game online mobile legends* sebagai objek penelitian. Adapun subjek penelitian ini adalah para remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan. Penelitian ini dilaksanakan melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menggunakan analisa Jean Baudrillard.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para remaja bermain *mobile legends* di Desa Karya Makmur RT 04/02 dalam waktu yang panjang juga melakukan pembelian dalam *game* dengan alasan membuat mereka terlihat lebih keren, percaya diri. Perilaku ini membuat ruang lingkup sosialisasi para remaja cenderung sempit sebab mereka hanya berkomunikasi dengan sesama pemain *mobile legends*. Perilaku para remaja di Desa Karya Makmur RT 04/02 Menurut analisis Jean Baudrillard cenderung pada konsumerisme dan nilai tanda terkait waktu, energi dan biaya yang dikeluarkan sangat banyak. Mereka juga berada dalam *simulacra* sehingga mereka dapat bertahan dalam kepalsuan yang selanjutnya membawa mereka pada dunia hiperealitas, yaitu mereka tidak lagi bisa membedakan mana yang asli dan palsu, apalagi kepalsuan telah dianggap sebagai kenyataan yang asli.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Tuhan yang Maha Esa. serta dengan tak hentinya memanjatkan puji dan syukur ke kepada-nya yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji dan syukur, penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul “ *Game Online Mobile legends* di Desa Karya Makmur Kecamatan Tabukan Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan: Analisis Jean Baudrillard”.

Berbagai tahapan serta beragam tantangan telah berhasil penulis lalui sehingga tertulislah skripsi ini yang merupakan persembahan terbaik dari penulis. penulis sadar bahwa terdapat beragam kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, besar harapan penulis kepada para pembaca sekalian untuk menyampaikan kritik dan sarannya demi kemajuan penulis ke depannya.

Penyelesaian skripsi ini bukanlah hasil dari kerja keras penulis semata, tetapi karena adanya bantuan, bimbingan, saran, dan masukan dari banyak pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Dzikri Nirwana, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin yang telah menyetujui skripsi yang penulis tulis.
2. H. Abdul Hakim M,Ag selaku ketua Prodi Aqidah dan Filsafat Islam UIN Antasari Banjarmasin yang telah menyetujui skripsi yang telah penulis tulis.
3. Husnul Khatimah, M. Ag selaku sekretaris Prodi Aqidah dan Filsafat Islam UIN Antasari Banjarmasin yang telah menyetujui skripsi yang telah penulis tulis.

4. Dr. Fatrawati Kumari, M. Hum selaku dosen pembimbing I dan Ahda Fitriani M.HI. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi serta mendoakan penulis dalam proses penulisan skripsi ini.
 5. Semua dosen Prodi Aqidah dan Filsafat Islam beserta seluruh staffnya yang telah mengajarkan ilmunya kepada penulis selama menuntut ilmu di kampus UIN Antasari Banjarmasin.
 6. Seluruh mahasiswa jurusan Aqidah dan Filsafat, khususnya angkatan 2019 yang telah menemani dan membantu penulis selama menjalani proses perkuliahan.
 7. Kedua orang tua penulis yang tersayang, Bapak Kurdi dan Ibu Rusmina, serta semua orang-orang dekat serta teman-teman penulis, Desykha Khairmawati, Fikri Abdullah, Fadilah Nur Farizi dan Miftahul Akhyar. Semoga senantiasa dilimpahkan kesehatan, rezeki yang halal, dan usia panjang yang berkah.
- Terima kasih atas segala bantuan dari seluruh pihak. Penulis menyadari masih memiliki banyak kekurangan dalam menyusun skripsi ini.

Hormat Saya

Abdullah

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Dalam tulisan ini, seluruh kutipan yang memerlukan transliterasi Arab-Latin mengikuti pedoman transliterasi yang ditetapkan dalam buku Pedoman Karya Ilmiah edisi 2021 yang diterbitkan oleh Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

1. Penulisan Huruf

1.	ا	:	A	16.	ط	:	Th
2.	ب	:	B	17.	ظ	:	Zh
3.	ت	:	T	18.	ع	:	'
4.	ث	:	Ts	19.	غ	:	Gh
5.	ج	:	J	20.	ف	:	F
6.	ح	:	H	21.	ق	:	Q
7.	خ	:	Kh	22.	ك	:	K
8.	د	:	D	23.	ل	:	L
9.	ذ	:	Dz	24.	م	:	M
10.	ر	:	R	25.	ن	:	N
11.	ز	:	Z	26.	و	:	W
12.	س	:	S	27.	ه	:	H
13.	ش	:	Sy	28.	ء	:	'
14.	ص	:	Sh	29.	ي	:	Y
15.	ض	:	Dh				

2. Vokal

Jika pembagian vokal dilihat menurut tunggal atau majemuknya, vokal dalam bahasa Arab terdiri dari vokal tunggal (monoftong) dan vokal rangkap (diftong), sebagaimana vokal dalam bahasa Indonesia. Vokal tunggal (monoftong) memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
—◌َ	A	Fathah
—◌ِ	I	Kasrah
—◌ُ	U	Dhammah

Adapun untuk vokal rangkap (diftong), memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
—يَـ	ai	a dan i
—وَـ	au	a dan u

3. Vokal Panjang

Dalam Bahasa Arab, vokal panjang disebut dengan المد (*al-madd*). Vokal panjang (*al-madd*) memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
با	Ā	a dengan topi di atas
ئي	Ī	i dengan topi di atas
بو	Ū	u dengan topi di atas

4. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu dialihaksarakan menjadi huruf /l/, baik di ikuti huruf syamsiyah maupun huruf qamariah. Contoh: *al-rijâl* bukan *ar-rijâl*, *al-diwân* bukan *ad-diwân*.

5. Syiddah (*Tasydid*)

Syiddah (*tasydid*) pada aksara Arab dituliskan dengan tanda ّ. Dalam tulisan ini, tanda tasydid dialihaksarakan dengan cara menggandakan huruf yang menerima tersebut tanda. Contoh. ditulis dengan *wasathiyyah*, bukan *wasathiyah*.

Hal di atas tidak berlaku seandainya huruf yang menerima tasydid berada setelah kata sandang dan merupakan salah satu dari huruf-huruf syamsiyah.

6. *Ta` Marbûthah*

Ta` Marbûthah adalah huruf yang sering digunakan pada akhir sebuah kata dalam Bahasa Arab. Dalam tulisan ini, huruf *Ta` Marbûthah* dialihaksarakan menjadi huruf “h”. Contoh: di tulis dengan *wasathiyyah*, bukan *wasathiyyat*.

7. Huruf Kapital

Dalam ejaan Bahasa Indonesia, penggunaan huruf kapital telah diatur dan memiliki beberapa aturan penggunaan. Dalam tulisan ini, kosa kata dari Bahasa Arab yang maknanya sesuai dengan ketentuan penggunaan huruf kapital dalam Bahasa Indonesia akan dialihaksarakan dengan menggunakan huruf kapital pada awal katanya. Contoh: ditulis dengan ‘Umar bin al-Khaththâb, bukan ‘umar bin al-khaththâb.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penulisan.....	10
D. Signifikasi Penelitian	11
E. Definisi Operasional.....	11
F. Penelitian Terdahulu	13
G. Sitematika Penulisan	17
BAB II KONSEP PEMIKIRAN JEAN BADURILLARD	18
A. Biografi Jean Baudrillard	18
B. Karya-Karya Jean Baudrillard.....	19
C. Perspektif Jean Baudrillard	21
1. Konsep Nilai Tanda	21
2. Konsep Simulacra	22
3. Konsep Masyarakat Konsumsi.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	33

A. Jenis dan Metode Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Data dan Sumber Data	35
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	38
G. Teknik Keabsahan Data	43

BAB IV GAME ONLINE MOBILE LEGENDS ANALISIS JEAN

BAUDRILLARD

A. Lokasi Penelitian dan <i>Game Online Mobile Legends</i>	44
1. Gambaran lokasi penelitian.....	44
2. Sejarah dan Gambaran <i>Mobile Legends</i>	45
3. Alasan Para Remaja Bermain <i>Mobile Legends</i>	51
4. Alasan Para Remaja Menyukai <i>Mobile Legends</i>	52
5. Pengalaman yang dirasakan Saat Bermain	55
6. Pengaruh <i>Mobile Legends</i> Terhadap Para Remaja	57
7. Durasi Bermain	59
8. Fasilitas Yang diperlukan	60
9. Respon Keluarga	60
10. Respon Masyarakat Sekitar	61
B. Analisis Jean Baudrillard Terhadap <i>Game Online Mobile Legends</i>	62
1. Perilaku Konsumtif dan Nilai Tanda Para Remaja dalam Bermain	62
2. Simulakra Para Remaja dalam Bermain <i>Mobile Legends</i>	68
3. Hiperealitas Para Remaja dalam Bermain <i>Mobile Legends</i>	76

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan dan Saran.....	80
------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAPIRAN86

DAFTAR RIWAYAT HIDUP86