

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Lokasi Penelitian

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan memiliki 12 Jurusan yang mempunyai tujuan untuk membentuk Sarjana pendidik dan kependidikan Islam yang berkemampuan dalam melaksanakan dan mengembangkan pendidikan Islampada setiap jenjang pendidikan dan memiliki kemampuan dalam merencanakan dan mengembangkan pendidikan pada umumnya.

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terletak di JL. Ahmad Yani KM. 4,5 Kelurahan Kebun Bunga, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.¹

1. Sejarah Berdirinya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Keinginan untuk mendirikan Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari di Banjarmasin pada dasarnya sudah lama direncanakan oleh tokoh-tokoh pendidikan di Banjarmasin karena semakin banyaknya alumni dari lembaga setingkat SLTA, baim berstatus negeri maupun swasta yang ingin melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi. Di samping itu, guru-guru agama yang ingin melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi. Di samping itu, guru-guru agama yang berpendidikan tinggi masih sangat langka, baik pada sekolah

¹ Panduam Akademik Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin

Lanjutan tingkat pertama (SMP/MTs) pada sekolah lanjutan tingkat atas (SMA/MA). IAIN Antasari di Banjarmasin hanya mempunyai satu fakultas, yaitu Fakultas Syariah. Fakultas Tarbiyah sendiri saat itu hanya ada di Barabai sebagai cabang dari IAIN Antasari.

Berdasarkan kenyataan diatas, Zafry Zamzam sebagai Rektor IAIN Antasari waktu itu merasa perlu agar di Banjarmasin didirikan Fakultas Tarbiyah. Pada tanggal 22 September 1965, Rektor IAIN Antasari Banjarmasin mengeluarkan Surat Keputusan Nomor 14/BR/IV/1965 tentang Pembukaan Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin. Terbitnya SK rektor juga erat kaitannya dengan adanya penyerahan Fakultas Publisistik Unisan (Universitas Islam Antasari) di Banjarmasin untuk dijadikan Fakultas Tarbiyah. Dengan adanya penyerahan tersebut, mahasiswa Fakultas Publisistik menjadi mahasiswa Fakultas Tarbiyah Banjarmasin.

Sebagai tindak lanjut dari dikeluarkannya SK Rektor di atas tentang Pembukaan Fakultas Tarbiyah Banjarmasin, selanjutnya keluar Surat Keputusan Rektor IAIN Antasari Nomor 20/BR/IV/1965 tanggal 1 Oktober 1965 yang menunjuk Drs. M. Adenansi Iskandar, B. A. sebagai Pembantu Dekandan sebagai tenaga administrasi adalah Amberi Pane dan Mansyah.

Selanjutnya, pada hari sabtu tanggal 9 Oktober 1965 rektor IAIN Antasari (Zafry Zamzam) meresmikan pembukaan Fakultas Tarbiyah Banjarmasin yang bertempat di Balai Wartawan Banjarmasin (sekarang Wisma Batung Batulis). Peristiwa tersebut ditandai pula dengan diserahkannya sejumlah

kitab agama oleh H. Makmur Amri (Direktur PT. Taqwa Banjarmasin) sebagai wakaf beliau kepada IAIN Antasari Banjarmasin.

Berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2017 Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Tanggal 3 April 2017 bahwa IAIN Antasari Banjarmasin secara resmi bertransformasi atau berubah status menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin.²

2. Visi dan Misi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Antasari Banjarmasin.

a. Visi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

Visi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yaitu, Menjadi pusat pembinaan dan pengembangan ilmu pendidikan dan tenaga kependidikan yang Islami, unggul dan kompetitif.³

b. Misi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran guna menghasilkan tenaga-tenaga kependidikan yang Islami,
- 2) Melakukan pengkajian dan pengembangan teori-teori, konsep-konsep dan praktik dalam bidang kependidikan yang Islami, tekstual dan kontekstual,
- 3) Mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni-budaya yang Islamimelalui pengkajian dan penelitian,

² Setengah Abad IAIN Antasari Jalan Menuju Universitas Islam Negeri Antasari, h. 114

³ Panduam Akademik Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin, h. 7

- 4) Memberikan pelayanan dan informasi kepada masyarakat dan stakeholder dalam aspek konsep, teori dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi kependidikan Islami,
- 5) Memberikan keteladan bagi masyarakat dan dunia profesional yang didasarkan atas nilai-nilai Islami dan nilai-nilai kebangsaan,
- 6) Melakukan inovasi dan regulasi yang proaktif dalam proses pemberdayaan dan pembangunan masyarakat.⁴

B. Penyajian Data

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan mendeskripsikan dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap agresivitas mahasiswa serta bentuk agresivitas dalam bermain *Game Online Mobile Legends* mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Dalam penelitian ini dimulai dari observasi kelapangan untuk mencari subjek penelitian dan mendata kemudian dipilih secara *snowball* yaitu berjumlah 5 orang berdasarkan intensitas bermain *Mobile Legends*, semua subjek adalah mahasiswa mulai dari angkatan 2014-2016, berikut profil responden dengan jumlah 5 orang antara lain:

a. Responden MHS01

MHS01 adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam, terdaftar sebagai mahasiswa sejak tahun 2013. Lahir

⁴ *Ibid. h. 7*

Margasari, 29 Juli 1994 dan sekarang tinggal di jalan. Melati Indah Komplek Mandastana V kecamatan Banjarmasin Timur.

b. Responden MHS02

MHS02 adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Bahasa Arab, terdaftar sebagai mahasiswa sejak tahun 2014. Lahir di Buntok, 26 mei 1996 dan sekarang tinggal Jalan. Veteran Gang Tanjung Raya.

c. Responden MHS03

MHS03 adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Fakultas Tarbiya Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, terdaftar sebagai mahasiswa sejak tahun 2016. Lahir di Gambut 23 agustus 1997 dan sekarang tinggal di jalan. Veteran gang tanjung raya.

d. Responden MHS04

MHS04 adalah Mahsiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Manajemen Pendidikan Islam. Terdaftar sebagai mahasiswa sejak tahun 2015. Lahir di Amuntai, 28 mei 1995 dan sekarang tinggal di JL. Pramuka, Komplek Melati Indah V.

e. Responden MHS05

MHS05 adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Fakultas Tarbiyan Dan Keguruan Jurusan Pendidikan

Agama Islam. Terdaftar sebagai mahasiswa sejak tahun 2014. Lahir tanah laut, 13 oktober 1996. Sekarang tinggal jalan. Sungai Lulut Komplek Purnama Permai.

Langkah selanjutnya dilakukan wawancara kepada 5 orang tersebut, berikut wawancara dengan mahasiswa tentang dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap Agresivitas mahasiswa serta bentuk Agresivitas dalam bermain *Game Online Mobile Legends* mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. Adapun data hasil wawancara penulis kepada responden sebagai berikut:

1. Waktu mengenal *game online mobile legends*

Awal mengetahui dan bermain *game online mobile legends* adalah saat pertama kali mengenal *game* tersebut, MHS01 sebagai responden terpilih mengungkapkan awal mengenal *game* tersebut sebagai berikut:

*“Kemarin itu aku main game online ini nih kalau kada salah itu sudah pas di pertengahan 2017an, itu aku download gamenya di hp terus main game ini sampai sekarang karna game ini viral dan banyak dimainkan orang.”*⁵

MHS02 mengungkapkan bagaimana cara mengenal *game online mobile legends* sebagai berikut:

*“Kalau game mobile legends sudah lumayan lawas aku beisi akunya kira-kira dua tahunan kalo leh sudah, kada ingat bulannya bulan apa tapi dua tahun itu termasuk lawas sudah soalnya levelnya sudah lumayan tinggi. 2017 kalau kada salah.”*⁶

⁵ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

⁶ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

Hal yang berbeda diungkapkan oleh MHS03 tentang bagaimana awal mengenal *game online mobile legends* tersebut:

*“Kalau ulun kada salah ingat bang, ulun main itu tuh sudah pas rami-raminya. 2016 akhir sudah download”*⁷

Tidak jauh berbeda dengan pernyataan MHS04 yang sedikit menjelaskan tentang awal mula rilisnya *game onlie mobile legends* tersebut:

*“Jadi sanak ai, game ini nih rilis dari pertengahan 2016 di play stor di android. Nah aku mengunduhnya tahun berikutnya dipertengahan 2017an.”*⁸

Hampir sama dengan pernyataan MHS01, MHS05 juga mengungkapkan 2017 awal mengenal game tersebut sebagai berikut:

*“2017 sudah main mobile legends, itu pas rami-raminya tuh. Pas banar jua hp kawa mendownload. Minimal hp kita ram 2 GB supaya tidak cekat pas dalam permainan, nah hitung aja berapa lawas sudah aku main game itu, setahunan lebih atau dua tahunan lebih.”*⁹

Setelah melakukan wawancara ditemukan hasil bahwa 2 responden yaitu MHS01 dan MHS05 mengenal *game online mobile legends* pada tahun 2017, berbeda dengan MHS02 dan MHS04 yang mengenal *game online mobile legends* pada tahun 2016 sedangkan MHS03 tidak mengingat kapan tepatnya mengenal

⁷ Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

⁸ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁹ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 24 November 2018

game tersebut hanya saja ia mengenal *game* tersebut saat sudah *booming* dikalangan teman-temannya.

2. Teman bermain *game online mobile legends*

Penulis melakukan wawancara kepada 5 responden tentang siapa yang memperkenalkan dan mengajak untuk bermain *game online mobile legends*, MHS01 mengungkapkan siapa yang mengajak bermain *mobile legends* sebagai berikut:

“karena kemarin itu lagi booming dan hampir banyak mahasiswa lain beisi akun game ini jadi langsung ai jua umpat download.”¹⁰

Sedeikit berbeda dengan MHS01, MHS02 memulai bermain *game online mobile legends* karena melihat teman satu kontrakannya semua memiliki *game* tersebut dan setelah itu dia baru sadar bahwa *game* tersebut sangat membuatnya tertarik untuk memainkan, seperti pernyataan MHS02 berikut:

“waktu itu awalnya kurang tertarik tapi rasa belum handak mendownload, nah karena kawan hampir satu kos main jadi aku unduh ai gamenya. Ehh ternyata rami banar sekalinya”¹¹

Berbeda dengan dua pernyataan responden sebelumnya, MHS03 mulai mengikuti *game online mobile legends* karena diajak teman satu kampusnya, seperti pernyataan berikut:

“ulun semalam bang ai dibawai kawan ulun dikampus ini jua..”¹²

¹⁰ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

¹¹ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

Hal serupa juga diungkapkan oleh MHS04 bahwa diajak diajari oleh temannya seperti berikut:

“semalam kawanku membawai main, sampai dilajari sampai aku paham.”¹³

MHS05 juga menyatakan bahwa ia memulai bermain *game online mobile legends* berawal dari ajakan temannya, ungkapanya sebagai berikut:

“temenku yang membawai lawan memberi aplikasinya, inya jua yang menginstalakn di hp ku.”¹⁴

Setelah melakukan wawancara ditemukan hasil bahwa semua responden memulai pertama kali karena diajak oleh temannya. Selain itu ada 2 responden yang menyatakan memulai mengikuti *game* tersebut karena melihat orang lain atau lingkungan teman-temannya banyak memainkannya.

3. Alasan tertarik dengan game online mobile legends

MHS01 mengungkapkan apa yang menarik perhatiannya dalam *game online mobile legends* tersebut sebagai berikut:

“Menurutku gamenya tuh unik, soalnya permainan team disana lawan jua mengatur strategi kerjasama team 5 vs 5. Imbah itu karakter atau hero-hero di ML (mobile legends) itu unik-unik kemampuannya beda-beda masing-masing, jadi fungsinya masing-masing jua. Terus mudah di akses di android.”¹⁵

¹² Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

¹³ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

¹⁴ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

¹⁵ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

Hampir sama dengan MHS01, MHS02 juga mengungkapkan kalau *game* tersebut memiliki karakter yang unik, seperti pernyataan berikut:

“Gamenya seru, ada kerjasama team, Karakternya unik, menambah banyak kenalan dari mana-mana. Terus ada rangkingnya, hadiahnya banyak seperti kostum baju heronya, heronya dan banyak ai lagi yang lain. Bila kita rancak menang banyak jua hadiahnya dapat.”¹⁶

Sedikit berbeda dari MHS01 dan MHS02, MHS03 mengungkapkan hal yang menurutnya menarik dari *game online* tersebut sebagai berikut:

“Yang menariknya bang leh. Kalo ulun menariknya tuh ya strateginya bang. Disana selain menghancurkan base atau tower musuh, kita harus menjaga tower kita jua setim. Jadi saling mempertahankan aja, lawan ada kaya prestasinya di dalap tuh ya istilahnya tuh win rate, jadi bila win rate kita bagus pasti orang katuju main bareng lawan kita.”¹⁷

MHS04 menyatakan yang berbeda terkait hal menarik dari *game online mobile legends* tersebut:

“Menarik banar sanak ai, grafiknya lebih ok sudah wahini di banding game yang sejenis mobile legends kaya AOV atau DOTA. Jadi sanak ai heronya itu nah. Itu ada gatot kaca tokoh wayang di indonesia, kita kawa mengasah ketangkasan kita disini, supaya cerdas strategi, lawan game ini nih rancak sudah di adakan pertandingan dimana-mana sanak ai.”¹⁸

Berbeda dengan responden sebelumnya MHS05 mengungkapkan apa yang membuatnya tertarik dengan *game* tersebut:

¹⁶ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

¹⁷ Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

¹⁸ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

“Pertama di dalam game itu ada rangkingnya, kemudian cara bertahan lawan mempertahankan wilayah kita jangan sampai hancur, terus game ini game jenis peperangan. Keahlian hero nya beda-beda, tugas lawan posisinya gin beda jua. Misalnya hero yang kuat jarak jauh kada boleh memaksa jarak dekat, terus ada yang khusus jadi pelindung dan banyak lagi tugasnya, intinya ya kerjasama team, bila timnya bagus otomatis prestasinya bagus jua.”¹⁹

Setelah penulis melakukan wawancara kepada 5 orang responden terdapat 2 responden yang memiliki kesamaan yaitu MHS01 dan MHS02 pendapat tentang ketertarikan dengan *game online mobile legends* yaitu karna karakter dalam *gamenya* yang unik-unik, sedangkan 3 orang lainnya memiliki pendapat yang berbeda yaitu karna stateginya, pertahanan tim, mengasah ketangkasan seeta jenis *game* peperangan.

4. Tempat bermain game online mobile legends

Tempat yang sering digunakan untuk bermain *game online mobile legends*, MHS01 seperti yang diungkapkannya berikut:

“biasanya main di kos, bisa jua diluar kayak di Alfamart bila sekalian handak nongkrong, yang pasti ada wifi nya lebih bagus.”²⁰

Hampir sama dengan pernyataan MHS01, MHS02 juga menyatakan kalau sering bermain di kost-kosan, seperti pernyataan berikut:

“kadang-kadang di luar, kadang-kadang di kos.. tapi yang paling sering itu di kost pang, soalnya lebih tenang sedikit.”²¹

¹⁹ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

²⁰ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

²¹ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

Sedikit berbeda dengan responden sebelumnya MHS03 juga menyatakan terkait tempat dimana dirinya sering bermain tergantung situasi dan keadaan sebagai berikut:

“kalaupun ulun lah kondisional aja, bila rasas handak main keluar ya dikampus, alfamart, indomart, atau café yang ada wifinya. bila koler kemana-mana ulun main di kost.”²²

Hampir sama dengan responden sebelumnya, MHS04 juga mengungkapkan sering bermain tergantung situasi dan kondisi sebagai berikut:

“tergantung kawan dimana banyak main, aku main umpat gabung, di alfamart, tempat ngopi yang ada wifinya, apalagi kost-kosan paling sering.”²³

Tempat yang sering di pergunakan untuk bermain *game online mobile legends* juga diungkapkan MHS05 sebagai berikut:

“di kost, di alfamart, café, kampus, wifi corner, pokoknya dimana yang memungkinkan.”²⁴

Berdasarkan wawancara kepada 5 orang responden terdapat 2 orang responden yang memiliki pernyataan sama terkait tempat dalam bermain *game* yaitu MHS03 dan MHS04 yang menyatakan kalau tergantung kondisi dan situasi

²² Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

²³ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

²⁴ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

sedangkan 3 orang lainnya yaitu MHS01, MHS02 serta MHS05 menyatakan bahwa tempat paling sering digunakan yaitu kos atau rumah kontrakan.

5. Suasana tempat berpengaruh terhadap permainan

Suasana tempat begitu berpengaruh terhadap nyaman bermain *game online mobile legends*, seperti yang diungkapkan oleh MHS01 sebagai berikut:

“suasana tempat berpengaruh ai, mun terlalu berisik kada rami jua, ya sekiranya sedang-sedang aja lah jangan telalu berisik, makanya rancak main di kost.”²⁵

Hal serupa juga diungkapkan MHS02 bahwa tempat yang terlalu berisik dapat mengganggu permainan, ungkapanya sebagai berikut:

“berpengaruh karena kada fokus bila terlalu ribut di tempat. Biasanya kalaunya aku lebih suka tempat yang lumayan tenanglah dikit”²⁶

Sedikit berbeda dari responden sebelumnya MHS03 mengungkapkan bahwa tidak terlalu mementingkan keadaan yang penting main dimana ada waktu, ungkapanya sebagai berikut:

“ulun dimana hati senang ya disitu main, dimana ada waktu kosong ulun main, soalnya pakai headset jua main.”²⁷

Berbeda dengan MHS04 lebih memilih tempat yang lebih tenang dan tidak banyak gangguan, dinyatakannya berikut:

²⁵ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

²⁶ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

²⁷ Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

“aku lebih katuju tempat yang sedikit lebih tenang, misalkan main diluar kost ya memilih yang kada terlalu banyak orang.”²⁸

MHS05 hampir sama dengan MHS04 yang memilih tempat lebih tenang, diungkapnya sebagai berikut:

“tempat yang nyaman, tenang paling stabil pas lagi main.”²⁹

Berdasarkan wawancara tersebut ditemukan alasan yang sama oleh penulis tentang seberapa berpengaruhnya suasana tempat terhadap permainan, ada responden memilih tempat yang tidak terlalu ribut seperti MHS01 dan MHS02, sedangkan MHS03 tidak terlalu mempermasalahkan suasana, berbeda dengan MHS04 dan MHS05 yang lebih memilih tempat yang lebih tenang.

6. Jangka waktu menghabiskan waktu dalam bermain

Seperti yang diungkapkan MHS01 yang mengatakan bahwa lama bermain kurang lebih 5 sampai 6 jam untuk bermain:

“kurang tahu soal waktunya, ya kurang lebih 6 jam lah biasanya yang non stop.”³⁰

tidak berbeda dengan pernyataan MHS02 yang menyatakan kalau menghabiskan waktu bermain biasanya 5 hingga 6 jam seperti pernyataan berikut:

²⁸ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

²⁹ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

³⁰ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

“kurang lebih ya 5 sampai 6 jam an lah aku main biasanya bila malam.”³¹

Berbeda lagu dengan MHS03 yang menyatakan sering main bahkan lebih dari 5 jam, seperti pernyataan berikut:

“kaya nya ulun lebih pang 5 jam soalnya siang bila kosong ulun main, apa lagi malam.”³²

Hal serupa juga dinyatakan oleh MHS04 dengan menghabiskan waktu hingga lebih dari 5 jam, ungkapinya sebagai berikut:

“beh, kada kehitungan waktunya, bisa jua main malam sampai subuh, apalagi pas lagi rami-raminya tekumpulan kawanana.”³³

MHS05 juga menyatakan bahwa sering ,menghabiskan waktu kurang lebih 5 jam, seperti berikut:

“paling kada 5 jam kurang lebih dan biasanya aku main malam hari, bila siang kada sampai 5 jam karna ada kegiatan lain.”³⁴

Berdasarkan wawancara tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa durasi bermain yang cukup panjang dari para responden yaitu 5 sampai 6 jam atau lebih..

7. Tujuan bermain game online mobile legends

³¹ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

³² Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

³³ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

³⁴ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

Dari pertanyaan tersebut MHS01 mengungkapkan sebagai berikut:

*“meningkatkan kemampuan kerjasama, mencari kepuasan.”*³⁵

MHS02 tidak jauh berbeda dalam pernyataannya sebagai berikut:

*“mengasah kemampuan membaca situasi dan kerjasama tim.”*³⁶

Berbeda dengan responden sebelumnya, MHS03 selain mencari kesenangan juga sekaligus memperbanyak kenalan, ungkapinya sebagai berikut:

*“pertama ulun mencari kawan, , terus kepuasan dan senang.”*³⁷

MHS04 dalam pernyataannya juga mencari banyak teman dan relasi dari jauh, seperti pernyataannya berikut:

*“hiburan dan mencari banyak relasi dan teman dari daerah-daerah lain seperti pulau jawa, sumatra dan lain-lain..”*³⁸

Sedangkan MHS05 memiliki pendapatnya sendiri terkait tujuan bermain *game online* tersebut agar tidak ketinggalan zaman dan ketinggalan informasi, seperti pernyataannya berikut:

*“supaya kada ketinggalan jaman aja lawan informasi dari kawan.”*³⁹

³⁵ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

³⁶ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

³⁷ Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

³⁸ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

Berdasarkan wawancara penulis dengan 5 responden tersebut berbeda-beda meski sedikit ada kesamaan, seperti yang diungkapkan MHS01 dan MHS02 yang bertujuan mengasah kemampuan kerjasama selain kesenangan. Adapun MHS03 dan MHS04 bertujuan ingin menambah teman. sedangkan MHS05 dalam pernyataannya tidak ingin ketinggalan zaman dan ketinggalan informasi

8. Pengaruh kemenangan dalam bermain terhadap anda

MHS01 mengungkapkan bahwa kemenangan sangat berpengaruh terhadap prestasi bermainnya, seperti ungkapnya sebagai berikut:

“sangat berpengaruh karena kita mempertahankan rangkingnya disana, dan orang lain bisa melihat prestasi bermain kita.”⁴⁰

Hampir sama dengan MHS01, MHS02 juga mengungkapkan sama seperti berikut:

“berpengaruh banar karena ada rangking disana, orang jauh kawa memantau kualitas permainan melihat dari rangkingnya.”⁴¹

Sedikit berbeda dari responden terdahulu MHS03 yang mengatakan bahwa kemenangan dapat dengan mudah mendapatkan banyak teman, ungkapnya sebagai berikut:

³⁹ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

⁴⁰ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

⁴¹ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

“kalau kita rancak menang bang ai, nyaman dapat kawan main, lawan jua orang lain kada jera membawai kita main kaina-kainanya, nah kira-kira itu pengaruhnya bang ai.”⁴²

MHS04 juga mengatakan hal sama seperti dengan MHS01 dan MHS02 seperti pernyataan berikut:

“berpengaruh lawan rangking atau prestasi permainan kita sanak ai, bahaya bila kalah, bisa merusak kualitas permainan.”⁴³

Tidak jauh berbeda dengan MHS01, MHS02, dan MHS04, MHS05 juga menyatakan hal serupa seperti pernyataannya berikut:

“sangat berpengaruh terhadap rangking, bila banyak menang semakin bagus kemampuan dan level permainan meningkat.”⁴⁴

Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan 4 responden MHS01, MHS02, MHS04, MHS05 yang menyatakan pengaruh kemenangan sangat berpengaruh terhadap rangking dan prestasi dalam bermain yang dapat meningkatkan kualitas. Sedangkan . MHS03 menyatakan bahwa kemenangan sangat berpengaruh dalam mendapatkan teman bermain dengan mudah.

9. Kegiatan selain bermain game online mobile legends

Responden MHS01 menyatakan kegiatan lainnya selain bermain *game online mobile legends* seperti berikut:

⁴² Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

⁴³ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁴⁴ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

“selain main game ini, aku kuliah sambil berorganisasi sanggar dikampus jua.”⁴⁵

MHS02 juga menyatakan bahwa selain kuliah juga sambil bekerja seperti pernyataan berikut:

“kegiatan lain ya kuliah kaya maha siswa lain jua,tapi aku sambil begawi jua yang ringan-ringan.”⁴⁶

MHS03 juga menyatakan hal yang sama seperti pernyataannya berikut:

“ulun kuliah dengan organisasi seni seperti sanggar jua bang.”⁴⁷

Sama seperti MHS01, MHS04 menyatakan bahwa kegiatannya hanya kuliah dan organisasi seperti:

“kuliah dan organisasi olah raga nyatanya dulu.”⁴⁸

Sedikit berbeda pernyataan dari MHS05 yang menyatakan bahwa hanya kuliah dan bermain game online, seperti pernyataan berikut:

“aku kadada kegiatan lain selain kuliah lawan main game.”⁴⁹

⁴⁵ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

⁴⁶ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

⁴⁷ Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

⁴⁸ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁴⁹ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

Berdasarkan wawancara tersebut 5 responden menyatakan bahwa kegiatan lain mereka ialah kuliah dan berorganisasi. Sedikit berbeda seperti MHS02 yang sambil bekerja, MHS05 hanya kuliah dan main *game*. .

10. Perkembangan diri selama mengenal *game online mobile legends*?

MHS01 mengungkapkan perkembangan dirinya selama mengenal *game online mobile legends* yang membuat dirinya mudah bergaul berikut:

*“aku jadi nyaman handak bekawan lawan orang lain.”*⁵⁰

MHS02 mengatakan hampir sama dengan responden sebelumnya yang dapat meningkatkan *eksistensi* dan memiliki pengaruh besar terhadap dirinya, seperti berikut:

*“jadi dikenal banyak orang dan banyak kawan baru dan ada pengaruh disana.”*⁵¹

MHS03 juga menyatakan hal yang sama selama mengenal *game* tersebut, dirinya lebih mudah bergaul dan dikenal banyak orang, seperti pernyataan berikut:

*“ulun lebih gampang nyaman bergaul lawan orang lawan rancak tuh ada haja yang kenal lawan ulu, padahal ulun kada tahu inya tuh siapa, hee.”*⁵²

⁵⁰ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

⁵¹ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

⁵² Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

Sedangkan MHS04 sedikit berbeda, selain dikenal banyak orang dirinya juga merasa tidak gagap teknologi jaman sekarang yang serba *online*, seperti pernyataan berikut:

*“ya aku jadi eksis, mudah bergaul dan kada gaptek.”*⁵³

MHS05 sedikit berbeda dengan pernyataannya yang dimana dirinya merasa lebih lancar dalam komunikasi, seperti pernyataannya berikut:

*“aku jadi lancar bicara, yang awalnya gagap bapandir lawan urang.”*⁵⁴

Dari pernyataan semua responden tentang perkembangan dirinya setelah mengenal *game online* tersebut sebagian ada yang sama dan sebagian juga punya pernyataan sendiri selain mudah bergaul dan dikenal banyak orang. Seperti MHS05 yang merasa dirinya lebih lancar dalam berbicara

11. Sikap saat bermain mobile legends

MHS01 mengungkapkan bagaimana kebiasaannya saat sedang bermain *game online mobile legends*, sebagai berikut:

*“ya biasanya kalau lagi main itu serius, ribut, teriak-teriak, ya kaytu pang pokoknya abut kada kontrol lagi dan paling kada katuju bila diganggu.”*⁵⁵

⁵³ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁵⁴ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

⁵⁵ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

Tidak jauh berbeda dengan MHS01 yang menyatakan sikapnya kalau dirinya saat bermain dalam keadaan serius, ribut, teriak-teriak, dan tidak suka diganggu saat serius, MHS02 juga menyatakan sama, seperti berikut:

*“abut, gaduh, teriak-teriak. Tapi harus tetap serius, dan jangan diganggu, kalau diganggu bisa emosi kita.”*⁵⁶

MHS03 menyatakan kalau sikapnya saat bermain santai tetapi kadang-kadang juga bisa berteriak dengan tiba-tiba sebab dirinya sudah terbawa arus permainan, ungkapannya seperti berikut:

*“Kalau ulun tergantung bang ay santai ja, tapi kadang-kadang mau ay bekuriang saurangan, soalnya terbawa suasana.”*⁵⁷

MHS04 menyatakan bahwa dirinya sensitif bila sedang bermain, tidak suka diganggu, ungkapannya sebagai berikut:

*“kalau aku agak sensitif bila lagi main kada katuju diganggu, soalnya aku main serius.”*⁵⁸

MHS05 juga tidak jauh berbeda dirinya saat bermain kadang tenang, kadang ribut, kadang pukul-pukul meja dan susah diajak bicara, ungkapannya sebagai berikut:

*“kadang sikapku ya sedikit teriak-riak, kadang aku pukul meja kadang bisa kada nyambung jua bila dibawa bapandiran kaena lagi fokus.”*⁵⁹

⁵⁶ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

⁵⁷ Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

⁵⁸ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁵⁹ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

Berdasarkan wawancara tersebut kepada 5 responden yaitu mereka hampir tidak berbeda sikapnya saat sedang bermain *game online mobile legends* yang suka ribut dan teriak-teriak, sensitif tidak suka di ganggu, juga susah diajak bicara.

12. Sikap sebelum bermain game online mobile legends

MHS01 menyatakan pendapat bahwa sebelum bermain dirinya biasa-biasa saja, tidak teriak-teriak karena tidak ada kegiatan yang memicu bangkitnya adrenalin, ungkapnya, seperti pernyataan berikut:

“kalau sebelum main santai aja, kadada teriak-teriak karena adrenalin kada terpacng.”⁶⁰

MHS02 menyatakan kalau dirinya tidak membuat kegaduhan sebab tidak bermain *game online mobile legends*, seperti berikut:

“kalau kada main ya kadada keributan apa-apa, biasa aja.”⁶¹

MHS03 dalam pernyataannya bahwa dirinya tidak melakukan tindakan seperti teriak-teriak dan bikin kegaduhan ungkapnya seperti berikut:

“kalau sebelum main game, biasa aja bang.”⁶²

MHS04 menyatakan dirinya biasa saja sebelum bermain, karena tidak ada tindakan apa-apa, seperti pernyataan berikut:

⁶⁰ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

⁶¹ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

⁶² Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

*“biasa ai, soalnya kadada tindakan apa-apa.”*⁶³

MHS05 menyatakan pendapat yang sama seperti MHS04, seperti pernyataannya berikut:

*“kalau sebelum main ya kadada ai.”*⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara semua responden menyatakan sikap mereka yang biasa-biasa saja, tidak membuat keributan, tidak mengeluarkan suara yang keras seperti berteiak-teriak sendiri, dan tidak memperlihatkan tindakan seperti memukul sebuah benda

13. Hal yang menjadi kesalah pahaman saat bermain dengan teman

MHS001 menyatakan bahwa dirinya sering terjadi kesalahan pahaman dengan teman bermain dalam ungkapnya sebagai berikut:

*“kesalah pahaman sering terjadi, karena kita disini main team kalo, jadi rancak haja salah paham.”*⁶⁵

MHS02 juga menyatakan pernyataannya bahwa sering terjadi kesalah pahaman dalam bermain, apalagi disaat hendak mengatur strategi permainan dalam pernyataannya sebagai berikut:

*“sering ai salah paham lawan kawan, biasa pas lagi me atur strategi permainan, nah disana sempat haja behualan dulu.”*⁶⁶

⁶³ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁶⁴ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

⁶⁵ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

⁶⁶ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

MHS03 tidak jauh berbeda dengan responden sebelumnya, dalam pernyataannya sebagai berikut:

“wah, rancak bang ai salah paham tuh, biasanya saling kada mengerti pas lagi dalam game.”⁶⁷

MHS04 dalam pernyataannya sedikit berbeda, dirinya menganggap perselisihan paham ketika bermain itu sudah biasa terjadi saat bermain, seperti ungapannya berikut:

“selisih paham itu biasa aja sudah ada pas lagi main, paling setumat yang kaitu tuh.”⁶⁸

MHS05 dalam pernyataannya tidak jauh berbeda dengan MHS01, MHS02 dan MHS03 yang menyatakan sering terjadi kesalah pahaman dengan teman saat bermain, seperti berikut:

“bujur, sering terjadi pas lagi mengatur pola permainan biasanya.”⁶⁹

Dari hasil wawancara dengan 5 responden, rata-rata menyatakan sering terjadi kesalah pahaman yang timbul saat hendak mengatur pola permainan dan mengatur strategi permainan dalam tim bermain *game online mobile legends*.

14. Masalah dengan teman bermain diluar game online mobile legends

MHS01 menyatakan bahwa sebelumnya tidak ada masalah dengan teman bermain, seperti pernyataannya sebagai berikut:

⁶⁷ Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

⁶⁸ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁶⁹ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

*“ sebelumnya kadada masalah.”*⁷⁰

MHS02 tidak jauh berbeda dengan MHS01, dalam pernyataanya bahwa tidak ada masalah kerena tidak bermain, seperti ungkapya berikut:

*“ ya sebelumnya kadada masalah, soalnya belum main.”*⁷¹

MHS03 juga menyatakan tidak ada masalah sebelumnya, ungkapya seperti berikut:

*“ kadada bang ai, kadada masalah sebelumnya.”*⁷²

MHS04 menyatakan tidak ada masalah dengan teman bermain sebelumnya, seperti berikut:

*“ tidak ada masalah sebelumnya.”*⁷³

MHS05 juga menyatakan seperti responden yang lain, ungkapya seperti berikut:

*“ ya kadada masalah pang sebelumnya.”*⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara kepada 5 responden mereka menyatakan pernyataan mereka tidak jauh berbeda bahwa tidak ada masalah dengan teman bermain sebelum bermain *game online mobile legends*.

⁷⁰ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

⁷¹ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

⁷² Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

⁷³ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁷⁴ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

15. Hal yang dilakukan saat menemukan teman bermain yang sulit diajak kerjasama selama bermain

Yang dilakukan apabila ada teman bermain *game* yang sulit diatur oleh

MHS01 ialah sabar dan santai seperti pernyataan berikut:

“Biasanya orang sulit diatur itu kita tegur dulu. “ woi sabar, santai aja dulu jangan gegabah mainnya” nah biasanya kaya itu dulu. Bila masih haja kada kawa di atur terpaksa disariki ai, terpaksa di kasari.”⁷⁵

MHS02 mengungkapkan hal yang berbeda yang ia lakukan apabila ada teman bermain yang sulit diatur seperti berikut:

“Ya paling kaini. “ kalau main pakai otak, jangan pakai emosi”, itu supaya orang itu sadar kalau nya situasinya kada pas gasan menyerang, supaya man jangan cerdas, kada bodoh.”⁷⁶

MHS03 yang memilih dengan menegur dengan cara halus dulu baru dengan kata-kata kasar seperti berikut:

“Rajin tuh ya ditegur ai dengan santai aja bang ai, tapi bila tetap aja ya terpaksa keras tegurannya. Memakinya kalau perlu bang ai.”⁷⁷

Sama halnya dengan MHS03, MHS04 juga memilih menegur dengan cara halus atau lembut terlebih dahulu baru dengan kata-kata kasar kalau dengan cara lembut sudah tidak bisa mempan, seperti pernyataannya berikut:

⁷⁵ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

⁷⁶ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

⁷⁷ Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

“Biasanya kita tegur dengan halus dulu, nah kalau sudah cara halus kada kawa jua sanak ai. Hanyar kita dengan cara yang lebih kasar. Supaya inya sadar kalonya inya main buruk. Bahanu mau kada mau tasambat ai rajin bungul, goblok, kada pintar, karna muar dipadahi kada maasi.”⁷⁸

Sedangkan MHS05 memiliki pendapatnya sendiri terkait teman bermainnya yang sulit diatur, dirinya menyatakan sebuah sifat keras kepala terhadap teman bermain yang sulit diatur terbut, bermain tidak dengan baik memancing kata-kata kasar keluar dari mulutnya saat menegur, ungkapnya seperti berikut:

“Haha, kalau orang ngalih di atur itu berarti egois tuh orang, orang egois intu biasanya ,melawan di tegur, sok ngatur jalan permainan padahal inya ja kada becus mainnya, main kada cerdas. Ya ada bau-bau tolol dikit lah, hahaha. Orang kaya itu cocoknya sekolah dulu bujur-bujur supaya pintar supaya otaknya dipakai.”⁷⁹

Berdasarkan wawancara penulis dengan 5 responden tersebut dapat disimpulkan bahwa 3 responden memilih menegur dengan kata-kata santai terlebih dahulu kalau sudah tidak bisa baru menggunakan kata-kata kasar sedangkan 2 responden yaitu MHS01 dan MHS05 memilih langsung menggunakan kata-kata kasar karena menurutnya yang bersangkutan harus disekolahkan lagi supaya otaknya bisa dipakai.

16. Kata-kata seperti apa yang sering diucapkan saat kesal dalam bermain

MHS01 mengungkapkan kata-kata berikut ini yang sering diucapkan jika sedang kesal terhadap teman satu tim atau tim lawan:

⁷⁸ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁷⁹ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

“Rancak tuh kaya goblok, tolol, bodoh, kampret, ga ada otak, taik, anjir, bego, banyak lagi lainnya tergantung situasinya pang.”⁸⁰

Hampir sama dengan MHS01, MHS02 juga mengungkapkan kata-kata berikut ini yang sering diucapkan jika sedang kesal terhadap teman satu tim atau tim lawan:

“Yang rancak ku sambat tu lah palingan bungul, kada beotak, anak haram, anjir, goblok, jangan main ML kalau ga ada otak. Nah itu paling rancak.”⁸¹

Sedikit berbeda dari responden terdahulu MHS03 memilih menyesuaikan dengan keadaan seperti pernyataannya berikut:

“Tergantung keadaan bang ai, bila inya menyambati bedahulu ya ulun sambati jua. Misalnya menyambati ulun yang kasar kaya goblok atau sejenisnya ya ulun sambat ai jua bodoh tolol, anjing, taik, goblok, bencong dan lain-lain ai bang ai.”⁸²

MHS04 juga mengatakan hal sama seperti dengan MHS01 dan MHS02 seperti pernyataan berikut:

“Biasanya sanak ai kata-katanya tuh kaya anjing, oblo, kampret, tolol, cacat, anak haram, brengsyek, otak udang, mental kerupuk, itu pantas dapat itu orang.”⁸³

Tidak jauh berbeda dengan MHS01, MHS02, dan MHS04, MHS05 juga menyatakan hal serupa seperti pernyataannya berikut:

⁸⁰ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

⁸¹ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

⁸² Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

⁸³ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

“Waduh haha.. ya kira-kira rancak haja kalo mendengar apa aja yang disambat bila main mobile legend nih, tolol, goblok, anjing oblo, cacat, dan lain-lain ai lagi tuh yang disambati biasanya haha.”⁸⁴

Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan 4 responden yang langsung mengeluarkan kata-kata kasar jika sedang kesal terhadap teman dalam satu tim ataupun tim lawan seperti goblok, tolol, bodoh, kampret, anjir, bego dan sebagainya sedangkan 1 responden yang memilih menyesuaikan keadaan dengan tidak langsung mengeluarkan kata-kata kasar

17. Hal yang dilakukan saat ada teman tim atau tim lawan yang menjelekkkan permainan

Terkai tentang apa yang dilakukan oleh serponden saat permainannya di jelek-jelekkkan oleh teman tim atau tim bermain dalam pernyataan oleh MHS01 yang dimana dirinya akan membalas balik atas perlakuan teman tim atau tim lawan seperti ungkapannya berikut:

“ wah, itu auto balik menyambati jua kita, kaina merasa paling benar terus main.”⁸⁵

MHS02 tidak jauh berbeda dalam pernyataan responden sebelumnya dengan cara membalas atas perbuatan atau perlakuan teman tim atau tim lawan karena dianggapnya yang menjelekkkan akan merasa paling hebat dalam bermain:\

“bila orang menyambati, sambati jua, kaina inya merasa paling harat main game.”⁸⁶

⁸⁴ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

⁸⁵ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

⁸⁶ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

Sedikit berbeda dalam pernyataannya, MHS03 lebih memilih tidak cepat terpancing terlebih dahulu, kecuali terlalu sering dan berlebihan, ungkapannya sebagai berikut:

“kalau ulun kada langsung membalas bang, dangari dulu inya kayapa, terus kalaunya sudah karancakan lawan kalawasan. Hanyar dibalas jua.”⁸⁷

MHS04 dalam pernyataannya mengatakan bahwa dirinya juga memilih untuk membalas perlakuan teman tim atau tim musuh atas perlakuan menjelekkkan permainan terhadapnya, seperti berikut:

“ ya jelas kalau kita dihina, ya hina jua jadi sama-sama hina, biasanya kaitu.”⁸⁸

MHS05 juga menyatakan tidak jauh berbeda dengan responden yang lain terkait dirinya akan membalas perlakuan yang menjelekkkan dirinya, seperti berikut:

“bila aku dijelkkan orang, kita balas jua. Dalam permainan tim pasti rancak terjadi kesalah pahaman.”⁸⁹

Dalam hasil wawancara dengan 5 responden terkait soal menyikapi adanya teman tim atau tim musuh yang menjelekkkan permainan para responden, tidak jauh berbeda bahwa mereka juga akan membalikkan dan membalas perlakuan yang menjelekkkan permainan.

⁸⁷ Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

⁸⁸ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁸⁹ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

18. Ekspresi untuk sebuah kekalahan

MHS01 mengungkapkan ekspresi kekealahannya saat kalah dalam bermain *game online mobile legends* sebagai berikut:

“Ya kecewa kadang-kadang rasa handak mehampas ke hp ada jua, berkata kasar ai jua biasanya, kadang bekuriak ai jua, hee.”⁹⁰

Sedangkan MHS02 mengekspresikan kekalahan serta kekecewaanya dengan memukul atau menendang meja atau pun benda yang ada disekitarnya seperti pernyataan berikut:

“Aku biasanya kecewa pang sedikit, memukul meja atau menendang dinding atau benda apa aja, biasanya itu reflek pang jua padahal. Besasambat macam-macam ai jua.”⁹¹

Tidak jauh berbeda dengan MHS01, MHS03 juga mengekspresikan kekecewaanya dengan berdiam diri ataupun berteriak ditambah dengan memainkan handphonenya dengan persaan kesal seperti pernyataan berikut:

“Kalau ulun bediam haja pang padahal, paling bekuriak sediki ah ada jua, palin mengacak-ngacak hp ulun sorang, memicik hpnya gancang-gancang, he.”⁹²

Sedangkan MHS04 mengekspresikan kekealahannya dalam bermain *game online mobile legends* dengan perasaan kesal dan dongkol hingga memiliki

⁹⁰ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

⁹¹ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

⁹² Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

keinginan untuk melemparkan handphonenya kedinding seperti pernyataan berikut:

“Sangkal sanak ay mun kalah nih, saurang tuhuk-tuhuk berjuang sudah ya kalah jua akhirnya. Itu paling mengecewakan banr tuh, rasa handak ku tawakakan ka dinding hp nya ada jua, tapi hp larang pang, mun rusak kada kawa main lagi kaina aku hahahaha, tapi intinya sangkal mun kalah, bekurang poin kita pang masalahnya.”⁹³

Berbeda dengan responden yang lain MHS05 menyatakan ekspresi kekealahannya dalam bermain dengan biasa saja hanya dengan sedikit perasaan kecewa karna sudah merasa membuang waktu untuk main, seperti pernyataan berikut:

“Kalau aku biasa aja pang sebujuhnya, ya sedikit-sedikitlah kecewa kan soalnya rasa tabuang-buang waktu, baik main lawan kawan yang harat main.”⁹⁴

19. Perkelahian secara fisik antara teman satu tim

MHS01 menyatakan tidak pernah terjadi perkelahian secara fisik namun perkelahian secara batin, seperti ungkapannya berikut:

“Kalau berkelahi secara fisik kada pernah pang, paling pernah tuh secara batin aja, karena kecewa.”⁹⁵

MHS02 menyatakan hampir pernah terjadi perkelahian secara fisik dan sempat di damaikan oleh teman bermain yang lain, seperti ungkapannya berikut:

⁹³ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁹⁴ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

⁹⁵ Wawancara dengan MHS01, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 19 November 2018

“pernah aku handak bekalahi lawan kawan main, karena sempat bakarasan, tapi kami sempat didinginakan lawan kawan yang lain.”⁹⁶

MHS03 menyatakan hal yang sama seperti MHS02, dirinya pernah hampir berkelahi secara fisik dengan teman bermain saat sedang emosi dan sering disalahkan saat bermain, ungkapannya sebagai berikut:

“karena u emosi banar bang ai, ulun pernah hampir bekalahi lawan kawan karena inya menyalahkan ulun terus.”⁹⁷

MHS04 dengan pernyataan yang berbeda, dirinya tidak pernah berkelahi secara fisik, tetapi berkelahi dengan kata-kata kesal dan saling membalas satu sama lain, seperti ungkapannya berikut:

“kada pernah pang aku bekalahi fisik, tapi bekalahi muntung aja pernah, kaya be kakancangan.”⁹⁸

Sedang MHS05 tidak jauh berbeda dengan MHS01, dalam pernyataannya seperti berikut:

“kada pernah pang seingatku, paling perang batin ja lawan kawan bila tahual.”⁹⁹

Dari wawancara dengan 5 orang responden tidak pernah terjadi perkelahian secara fisik, namun ada yang sebagian hampir terjadi, dan ada sebagian yang hanya

⁹⁶ Wawancara dengan MHS02, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 20 November 2018

⁹⁷ Wawancara dengan MHS03, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 21 November 2018

⁹⁸ Wawancara dengan MHS04, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 22 November 2018

⁹⁹ Wawancara dengan MHS05, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 23 November 2018

perang secara batin seperti ungkapan MHS01 dan MHS05 yang hanya pernah perang batin saja dengan teman bermain.

Adapun peneliti juga melakukan wawancara dengan teman atau keluarga dari 5 responden yang bermain *game online mobile legends*

1. Tanggapan Lingkungan Sekitar Terhadap Individu Yang Bermain *Game Online Mobile Legends*

Responden yang berinisial MK adalah teman yang dekat dengan MHS01 yang menyatakan bahwa temannya sudah mengenal *mobile legends* lumayan lama sejak tahun 2017 dan sering melihat kegaduhan, teriak-teriak saat temannya bermain *mobile legends* baik di kontrakan maupun di luar, MK pun merasakan perubahan terhadap temannya selama bermain *mobile legends* yang sulit diajak bicara dan sensitif ketika sedang bermain. MK berpendapat kurang suka dengan perubahan temannya tersebut dan pendapat orang sekitar juga tidak positif terhadap temannya yang bermain *mobile legends* tersebut.

Responden yang berinisial SY adalah teman dari MHS02 yang menyatakan kurang tau kapan temannya mengenal *mobile legends* tersebut. SY juga mengatakan sering melihat dan mendengar keributan saat temannya bermain bersama maupun sendirian ketika di kost-kostan. SY juga pernah melihat temannya bermain seperti di café sedang bermain dengan teman-temannya, perubahan yang terlihat dibenarkan oleh SY bahwa temannya sulit diajak berkumpul dan berdiskusi, saat bermainpun SY juga pernah melihat temannya marah-marah saat

bermain. SY pun mengaku kurang suka dengan perubahannya selama bermain game tersebut.

Responden yang berinisial RN adalah teman dari MHS03 yang juga menyatakan bahwa sudah lama mengetahui temannya bermain *mobile legends*, RN sering melihat dan mendengar kata-kata kasar yang keluar dari mulut temannya saat bermain. RN hanya mengetahui temannya main ketika di kost atau kontraknya, SY pun mengaku sangat tidak suka dengan temannya yang mengenal *mobile legends* karena MHS03 hampi jarang belajar dan sering keluar malam.

Responden yang berinisial AN adalah teman dari MHS04 menyatakan bahwa temannya mengenal *mobile legends* kurang lebih tahun 2016, selama temannya bermain *game* tersebut SY sering melihat kegaduhan saat bermain, mendengar kata-kata yang jorok dan kasar, SY sudah mengaku sudah terbiasa melihat itu dan yang paling tidak dia suka selama temannya mengenal *game* tersebut terkait waktu yang terbuang banyak untuk bermain game tersebut. Karena dapat mengganggu tetangga dan pernah ditegur.

Responden yang berinisial JH adalah teman dekat dari MHS05 yang juga termasuk pemain *game online*, tetapi berbeda basic permainannya. JH sering mendengar suara keras dan ribut saat temannya bermain. Selain di temannya bermain di kontrakan, JH juga sering keluar dengan temannya ketempat yang orang-orang banyak melakukan aktifitas bermain *game online*. JH tidak terlalu mempermasalahkan soal

perubahan temannya, namun yang kurang dia suka adalah sikap yang sedikit berlebihan terhadap seperti selalu membahas game online setiap waktu, membangga-banggakan game yang dimainkan. SY pun mengatakan orang-orang sekitar merasa aneh dengan temannya saat bermain.

C. Analisis Data

Berdasarkan penyajian data penelitian tentang dampak *game online mobile legends* terhadap agresivitas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin maka dalam tahap ini penulis akan menganalisis data hasil penelitian.

Game online mobile legends adalah permainan berjenis pertempuran antara dua tim yaitu 5 lawan 5 yang dimana masing-masing tim harus berjuang untuk mempertahankan wilayah mereka dalam permainan tersebut dengan strategi menyerang dan bertahan serta kekompakan dalam bermain. *Game online mobile legends* dimainkan secara *online*, teman bermain atau lawan yang diatur secara random. Adapun karakter atau hero yang tersedia dalam game tersebut unik dan menarik serta masing-masing dari karakter tersebut memiliki keahlian yang beragam sehingga *game online mobile legends* sangat banyak diminati oleh banyak orang.

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya dalam penyajian data berupa wawancara yang sudah diselesaikan oleh penulis dengan jumlah 5 responden sebagai sample penelitian. Berkaitan dengan hal demikian, adapun data yang dikumpulkan dalam penyajian data dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti

dengan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan sebagai responden tentang dampak *game online mobile legends* terhadap agresivitas.

Berdasarkan penyajian data berupa hasil wawancara dengan 5 orang responden maka peneliti dapat menyimpulkan dampak *game online mobile legends* bahwa *game online mobile legends* dapat memberikan dampak terhadap agresivitas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antsari Banjarmasin. Rata-rata pernyataan responden mengenal *game* tersebut di tahun 2016 dan 2017 berdasarkan ajakan atau rekomendasi dari teman dan eksistensi *game* tersebut yang sangat ramai dimainkan oleh orang-orang. Bagian yang menarik dari *game online mobile legends* sehingga responden mau mengunduh permainan tersebut yang telah dijelaskan di penyajian data dalam wawancaranya bahwa *game online mobile legends* adalah game adu ketangkasan, kerjasama, ditambah lagi fitur-fitur dan karakter yang unik dilalamnya, selain itu juga *game* ini sangat gampang didapat untuk dimainkan di *smartphone*.

Tempat atau lokasi yang sering responden gunakan untuk bermain *game online mobile legends* seperti di kos-kosan, kontrakan, *alfamart*, *indomart*, *wifi corner*, *café* dan kampus. Suasana bermain memberikan pengaruh pada individu, dimana suasana yang tenang dan tidak terlalu berisik atau gaduh disebabkan dapat mengganggu konsentrasi dan fokus saat bermain. Adapun terkait tentang lama waktu bermain *game online mobile legends* rata-rata reponden menyatakan dalam wawancara bahwa menghabiskan waktu 5 sampai 6 jam dalam satu hari bermain bahkan lebih.

Tujuan bermain *game online mobile legends* diungkapkan masing-masing responden memiliki pendapat yang sama dan berbeda seperti mengasah kemampuan dalam bekerjasama, mencari kesenangan, mencari teman, agar eksis dan *update*. dalam *game online mobile legends* kemenangan sangat berpengaruh terhadap prestasi atau ranking dalam permainan tersebut yang dimana prestasi itu dapat menentukan ekstistensi para pemain seperti dikenal oleh banyak orang , mudah mendapatkan teman dan selalu di ajak bermain apabila prestasi bermain mereka meningkat dengan baik atsa kemenangn dalam permainan tersebut.

Melihat dari data responden yang seluruhnya adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyan dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, mereka menyatakan bahwa memiliki kegiatan lain selain bermain *game online mobile legends* mereka juga terlibat dalam organisasi *internal* kampus seperti seni atau sanggar dan ada juga yang bekerja paruh waktu.

Agresivitas yang muncul selama mereka mengenal *game online mobile legends* mulai dari sikap mereka saat bermain menimbulkan kegaduhan, suara-suara berisik, teriakan-teriakan bahkan memukul-mukul benda sekitar mereka. Berbeda saat mereka tidak bermain game tersebut yang dengan sikap biasa saja dan tidak memperlihatkan kegaduhan juga teriakan.

Game online mobile legends adalah permainan yang dimainkan secara tim dengan jumlah pemain 5 lawan 5. Dalam hal ini para responden menyatakan bahwa sering terjadi kesalah pahaman dengan teman bermain saat bermain *game* tersebut seperti saat ingin menentukan strategi bermain, pemilihan hero atau karakter juga pola permainan ketika ingin menyerang dan bertahan. Para

responden juga menyatakan terkait apa yang mereka lakukan apabila menemukan teman yang sulit diajak bekerjasama selama bermain, mulai menegur dengan cara yang halus dan lembut sampai cara yang kasar. Hal itu sering terjadi dimana para pemain merasa dirinya lebih baik dari orang lain dan sangat mudah menyalahkan dan menghina atau mengejek permainan teman bermainnya.

Bentuk agresivitas terlihat setelah individu mengenal *game online* tersebut, hal ini disadari orang-orang sekitar subjek. Perubahan terlihat seperti sulit diajak bicara dan sensitif saat sedang bermain, sulitnya diajak berkumpul dan berdiskusi, jarang belajar dan sering keluar malam serta timbul kegaduhan saat bermain juga sering terdengar kata-kata kotor dan kasar.

Adapun kata-kata kasar sebagai agresivitas bentuk verbal yang sering keluar dari mulut mereka saat bermain seperti kata bodoh, goblok, tolol, bangsat, kampret, anjir dan kata-kata kasar lainnya sebagai bentuk kekesalan mereka saat bermain. Tidak luput juga sikap mereka mengikuti kata-kata tersebut sebagai agresivitas dalam bentuk fisik seperti memukul benda-benda sekitar, ingin melempar benda sekitar sampai hampir terjadi perkelahian secara fisik dengan teman bermain satu timnya.

Berdasarkan hasil analisis dan dikaitkan berdasarkan teori dari Dunning-Kruger efek yaitu Suatu bias kognitif ketika seseorang yang tidak memiliki kemampuan mengalami superioritas ilusif, artinya ia merasa kemampuannya lebih hebat dari pada orang lain pada umumnya yang dimana fenomena agresivitas yang terlihat seperti merendahkan orang lain dan merasa dirinya lebih baik dari orang lain. Adapun agresivitas terlihat berdasarkan teori agresi sebagai respon dari

frustrasi, John Dollard dan rekannya menyatakan bahwa “frustrasi selalu mengarahkan individu pada suatu bentuk agresi”. Frustrasi (*frustation*) adalah segala sesuatu (misalnya mesin penjual minuman yang rusak pada cerita di atas) yang menghalangi pencapaian tujuan kita. Frustrasi berkembang saat motivasi kita untuk mencapai suatu tujuan sangat kuat, saat kita mengharapkan penghargaan, dan saat penghalang benar-benar membuat tidak dapat mencapai tujuan. Dari teori tersebut dapat dianalisis dari sajian data berupa wawancara dengan responden bahwa responden setelah mengenal *game online mobile legends* menyatakan sebuah sikap mulai dari sering membuat kegaduhan, mudah tersinggung, mudah marah, suka teriak-teriak, bebas mengeluarkan kata-kata kasar, lain bahkan memukul-mukul benda sekitar sebagai pelampiasan kekecewaan saat bermain.