

201910310311019
Riko Riza Liansyah
Prodi Sosiologi

**DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT
BELAJAR DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH MALANG**
(Studi Partisipasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Sosiologi



Disusun Oleh :

Riko Riza Liansyah

(201910310311019)

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Tutik Sulistyowati, M.Si

2. Ahmad Mujahid Arrozy, M.Sos

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2026

**DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE
TERHADAP MINAT BELAJAR DI KALANGAN MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

Diajukan Oleh :

RIKO RIZA LIANSYAH
201910310311019

Telah disetujui
Pada Hari Kamis, 22 Januari 2026

Pembimbing I



Dr. Tutik Sulistyowati, M.Si

Wakil Dekan I FISIP,



Dr. Juhri Sasilo, S.Sos., M.Si

Pembimbing II



Ahmad Mujahid Arrozy, M.Sos

Ketua Program Studi
Sosiologi,



Awan Setia Dharmawan, M.Si

**DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE
TERHADAP MINAT BELAJAR DI KALANGAN MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

Diajukan Oleh :

RIKO RIZA LIANSYAH
201910310311019

Telah disetujui
Pada Hari Kamis, 22 Januari 2026

Pembimbing I



Dr. Tutik Sulistyowati, M.Si

Wakil Dekan I FISIP,



Dr. Jukli Susilo, S.Sos., M.Si

Pembimbing II



Ahmad Mujahid Arrozy, M.Sos

Ketua Program Studi
Sosiologi,



Awan Setia Dharmawan, M.Si

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Riko Riza Liansyah
NIM : 201910310311019
Program Studi : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul : DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH MALANG
Pembimbing : 1. Dr. Tutik Sulistyowati, M.Si
2. Ahmad Mujahid Arrozy, M.Sos

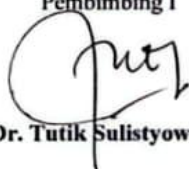
Konsultasi Skripsi :

Tanggal	Keterangan	Paraf	
		Pembimbing I	Pembimbing II
28 Juni 2024	ACC Proposal Skripsi		
3 Juli 2024	Seminar Proposal Skripsi		
28 Juni 2024	ACC BAB I		
28 Juni 2024	ACC BAB II		
28 Juni 2024	ACC BAB III		
3 Desember 2025	ACC BAB IV		
3 Desember 2025	ACC BAB V		

Malang, 7 Desember 2025

Menyetujui,

Pembimbing I



(Dr. Tutik Sulistyowati, M.Si)

Pembimbing II



(Ahmad Mujahid Arrozy, M.Sos)

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



(Awan Setia Dharmawan, M.Si)



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK

fisip.umm.ac.id | fisip@umm.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Riko Riza Liansyah
NIM : 201910310311019
Program Studi : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :
DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG adalah hasil karya saya, dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka
2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 5 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Riko Riza Liansyah



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutami No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

ABSTRAK

Riko Riza Liansyah, 201910310311019. Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing 1) Dr. Tutik Sulistyowati, M.Si. Pembimbing 2) Ahmad Mujahid Arrozy, M.Sos

Peneliti ini berjudul “Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa secara sosiologis dampak kecanduan *game online* terhadap minat belajar di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang. Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Malang. Metode penelitian adalah kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik penentuan subjek penelitian menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, wawancara. Teori yang digunakan untuk analisa dalam penelitian ini adalah teori konsumsi media yang digagas oleh Jean Baudrillard. Adapun hasil dari penelitian ini adalah faktor yang mempengaruhi kecanduan game online dilatarbelakangi oleh faktor individu, faktor sosial, faktor teknologi dan desain game. Kemudian dampak kecanduan *game online* yaitu manajemen waktu buruk, gangguan konsentrasi, pengaruh dalam berinteraksi sosial. Jika dianalisis menggunakan teori konsumsi media, Adapun simulasi mengindikasikan seakan-akan yang tidak ada batasnya saat sedang memainkan *game online*, simulacra yang menciptakan identitas virtual dengan pencapaian yang bisa didapatkan seperti reward atau imbalan, dengan hyperealitas yang menyebabkan impulsif dengan membuat pemain menjadi memiliki keterikatan emosional dengan game tersebut.

Kata Kunci : Dampak, Kecanduan, *Game Online*, Minat Belajar, Mahasiswa

Dosen Pembimbing 1



Dr. Tutik Sulistyowati, M.Si

Dosen Pembimbing 2



Ahmad Mujahid Arrozy, M.Sos

ABSTRACT

Riko Riza Liansyah. 201910310311019. *The Impact of Online Game Addiction on Learning Interest Among Students at the University of Muhammadiyah Malang. Supervisor 1) Dr. Tutik Sulistyowati, M.Si. Supervisor 2) Ahmad Mujahid Arrozy, M.Sos*

This research is entitled "The Impact of Online Game Addiction on Learning Interest Among Students of the University of Muhammadiyah Malang". This study aims to analyze the sociological impact of online game addiction on learning interest among students of the University of Muhammadiyah Malang. This research was conducted at the University of Muhammadiyah Malang. The research method is qualitative with a case study research type. The technique for determining research subjects uses purposive sampling. Data collection techniques are obtained through observation, documentation, interviews. The theory used for analysis in this study is the theory of media consumption initiated by Jean Baudrillard. The results of this study are factors that influence online game addiction are based on individual factors, social factors, technological factors and game design. Then the impact of online game addiction is poor time management, impaired concentration, influence in social interaction. If analyzed using media consumption theory, the simulation indicates as if there is no limit when playing online games, simulacra that creates a virtual identity with achievements that can be obtained such as rewards or rewards, with hyperreality that causes impossibility by making players become emotionally attached to the game.

Keywords: *Impact, Addiction, Online Games, Learning Interest, Students*

Supervisor 1



Dr. Tutik Sulistyowati, M.Si

Supervisor 2



Ahmad Mujahid Arrozy, M.Sos

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT. Yang mana dalam hal ini telah memberikan nikmat begitu sangat luar biasa, memberikan segala kesehatan serta kekuatan. Atas karunia serta kemudahan yang telah diberikan, sehingga peneliti dapat mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang sederhana ini. Shalawat serta salam tidak lupa tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Dengan segala perjuangan akhirnya peneliti bisa sampai pada titik ini, peneliti persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang telah memberikan semangat dan dukungan penuh sehingga peneliti bisa kuat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

1. Kepada Prof. Dr. Nazaruddin Malik, SE., M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang
2. Kepada Dr. Fauzik Lendriyono, M. Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang
3. Kepada Bapak Awan Setia Dharmawan, M. Si, selaku Ketua Program Studi Sosiologi
4. Kepada Dosen Pembimbing Ibu Dr. Tutik Sulistyowati, M.Si dan Bapak Ahmad Mujahid Arrozy, M.Sos. Terimakasih atas kesabaran serta keikhlasannya dalam proses bimbingan tugas akhir ini sampai selesai. Semoga Ibu Tutik dan Pak Ozy selalu sehat dan selalu di kelilingi hal-hal baik.

5. Bapak Rachmad K. Dwi Susilo, MA., Ph.D, selaku Dosen Wali terimakasih atas bimbingan, motivasi, arahan serta saran yang telah diberikan. Semoga selalu sehat dan dikelilingi hal-hal baik.
6. Kepada seluruh jajaran dosen Program Studi Sosiologi, terimakasih atas waktu, didikan dan ilmu yang telah diberikan selama penulis menempuh perkuliahan. Semoga selalu diberikan kesehatan dan dipenuhi dengan hal-hal yang baik.
7. Kepada Ayah tercinta Jamaludin dan Ibu tersayang Sri Sundari. Terimakasih sudah selalu sabar menunggu, selalu mendoakan, menguatkan serta meyakinkan saya untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga Ayah dan Ibu selalu sehat dan selalu mendampingi saya dalam proses selanjutnya.
8. Devan Pramana IP selaku teman saya, terimakasih atas berbagai motivasi yang diberikan. Semoga kalian selalu sehat dan kita bisa sama-sama terus sampai kapanpun itu.
9. Kepada semua keluarga dan kerabat saya, terimakasih atas do'a dan dukungan yang telah diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada teman-teman seperjuangan, seangkatan yang telah ikut berpartisipasi dan memberikan dukungan selama mengerjakan tugas akhir ini.

11. Kepada sahabat seperantauan yang mungkin tidak bisa disebut semua namanya, terimakasih telah menjadi sahabat yang baik dan sudah banyak membantu selama sama-sama di perantauan.
12. Terakhir, kepada diri sendiri, terimakasih telah mampu berusaha keras sejauh ini. Terimakasih sudah menjadi orang kuat yang mau bertahan serta mengendalikan diri dari berbagai tekanan batin yang dirasakan. Terimakasih sudah mau berjuang dan tidak mau menyerah dalam menyusun dan menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan karunianya serta membalas kebaikan kepada kalian semua yang telah berjasa dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis berharap semoga tugas akhir skripsi ini bisa dapat bermanfaat bagi banyak orang. Oleh sebab itu dengan penuh harapan, adanya kritik dan saran menjadikan tulisan ini menjadi lebih baik.

Malang, 5 Desember 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
SURAT KETERANGAN PLAGIASI	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Secara Teoritis	5
1.4.2 Secara Praktis.....	5
1.5 Definisi Konseptual	6
1.5.1 Dampak.....	6
1.5.2 Kecanduan.....	6
1.5.3 Game <i>online</i>	6
1.5.4 Minat Belajar	7
1.5.5 Mahasiswa.....	7
1.6 Metode Penelitian	7
1.6.1 Pendekatan Penelitian	7
1.6.2 Jenis Penelitian.....	8
1.6.3 Lokasi Penelitian.....	9
1.6.4 Teknik Penentuan Subjek Penelitian.....	9
1.6.5 Teknik Pengumpulan Data.....	9
1.6.6 Observasi.....	10
1.6.7 Wawancara.....	10

1.6.8 Dokumentasi	11
1.6.9 Teknik Analisa Data.....	11
1.6.10 Keabsahan Data.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Penelitian Terdahulu	14
2.2 Tinjauan Pustaka	19
2.2.1 Game online	19
2.2.2 Kecanduan <i>Game online</i>	20
2.2.3 Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	22
2.2.4 Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game online</i>	24
2.2.5 Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game online</i>	25
2.2.6 Bahaya <i>Game online</i> Bagi Pelajar	27
2.3 Kajian Teori: Konsumsi Media J. Baudrillard	30
BAB III DESKRIPSI LOKASI.....	32
3.1 Gambaran Umum Kota Malang	32
3.1.1 Keadaan Geografi	33
3.2 Profil Universitas Muhammadiyah Malang	34
3.2.1 Sejarah.....	35
3.2.2 Fakultas	38
3.2.3 Visi dan Misi Universitas Muhammadiyah Malang	39
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISA DATA	40
4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	40
4.2 Deskripsi Subjek Penelitian	41
4.3 Temuan	45
4.3.1 Analisa Data.....	45
4.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	45
4.3.3 Deskripsi Tentang Kecanduan	47
4.3.4 Dampak Kecanduan	48
4.3.5 Dampak kecanduan <i>game online</i>	48
4.4 Analisa Teori.....	51
BAB V KESIMPULAN	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

LAMPIRAN	57
CATATAN LAPANG.....	58
TRANSKRIP WAWANCARA	66



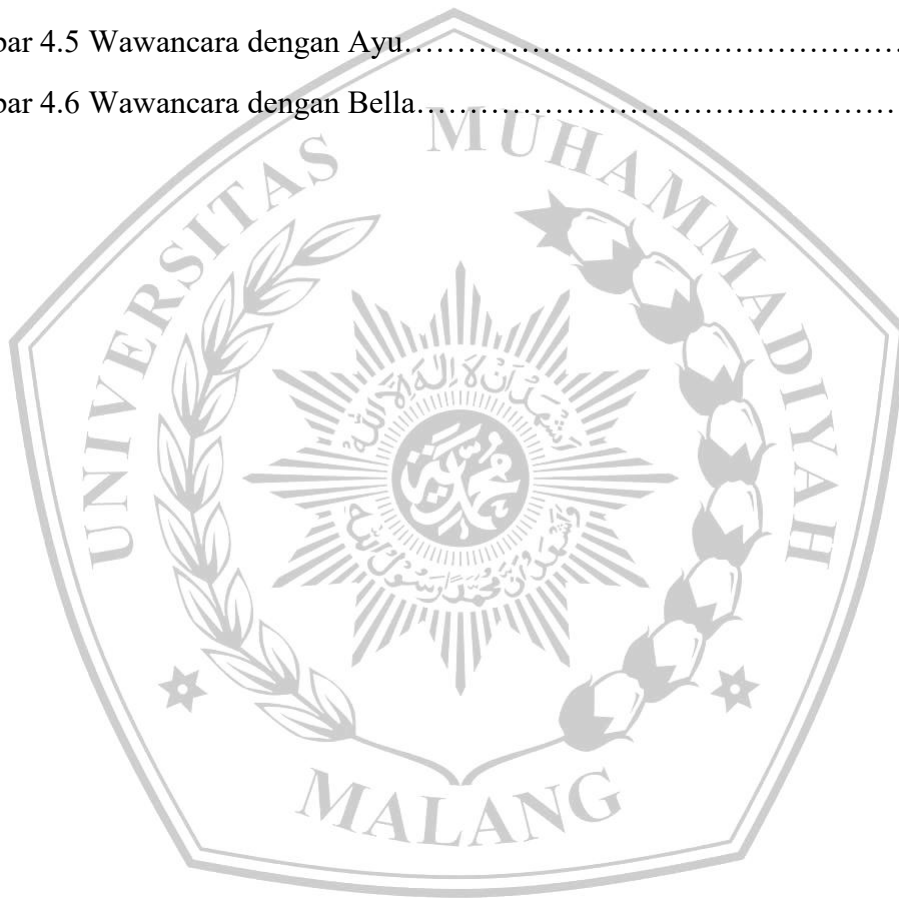
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 4.1 Subjek Penelitian.....	41
Tabel 4.2 Teori Analisa Konsumsi Media J. Baudrillard.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambar Peta Wilayah Kota Malang.....	33
Gambar 4.1 Wawancara dengan Aldi.....	42
Gambar 4.2 Wawancara dengan Aziz.....	42
Gambar 4.3 Wawancara dengan Ahmad.....	43
Gambar 4.4 Wawancara dengan Riska.....	43
Gambar 4.5 Wawancara dengan Ayu.....	44
Gambar 4.6 Wawancara dengan Bella.....	44



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis dan Nurhayati, Psikologi dalam Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2014, h. 44
- Affandi, Pramudhita, Sasmita. 2020.” Sistem Pakar Klasifikasi Kecanduan Gadget Menggunakan Teori Arthur T. Hovart Dengan Metode Naïve Bayes Classifier Untuk Anak Sekolah Dasar”. Dalam Seminar Informatika Aplikatif Polinema (SIAP).
- Baudrillard, J. (1981). *For a Critique of the Economic of the Sign*, trans. And intro. By Charles Levis. New York: Telos Press.
- Bertrand, AL 1962. “Kehadiran dan prestasi sekolah: Fungsi dan disfungsi sistem sosial sekolah dan keluarga. Kekuatan Sosial”, 40 (3), hlm 228-233.
- Creswell, John. 1998. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Traditions*. London: SAGE Publications
- Eriyanti, R. W., Kusumastuti, F., Yumitro, G., Roziqin, A., Dintarini, M., Arrozy, A., ... & Muhibah, S. (2022). Humanistic Literacy: Exploring Education Policies for MBKM (Collegiate Independent Learning) Programs from the Participation of the Academic Community in Indonesia. *Education Quarterly Reviews*, 5(2), 47-58.
- Hadisaputra, Andi Asywir Nur, Sulfiana. 2022.”Fenomena Kecanduan Game online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)”, *Jurnal Ilmiah Kependidikan* vol.2, no.2 hlm 391-402.
- Indra Sena, 2024. Indonesia Jadi Pusat Gamer Dunia, Hampir 100 Persen Pengguna Internet Aktif Bermain Game.
- Keraf, Gorys. 1998. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama.
- King, D., & Delfabbro, P. 2019. Prevention and Harm Reduction for IGD. In D. L. King, & P. H. Delfabbro, *Internet Gaming Disorder* (pp. 201-241). London: Academic Press.

- L.J Moleong. 2007. “*Metode Penelitian Kualitatif*” edisi revisi. PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Meidy D.Ar Noya S.Th. Jenny M.Salamor 2021.”Dampak Kecanduan Game online Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game online Di Universitas Hein Namotemo)”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*. Vol. 5, No. 01 Hlm 18-24.
- Moleong,L.J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*” edisi revisi. PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Nisrinafatin, N. 2020. “Pengaruh games online terhadap motivasi belajar siswa”. *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol 1, No 1, Hal 135–142.
- Persada, G. A., Hafina, A., & Nurhudaya, N. 2017. “Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi Games online Pada Remaja”. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, Vol 1. No 1, Hal 79–92.
- Qomar Surya S.Pd. 2024. *Perkembangan Teknologi Komunikasi: Dari Masa ke Masa*
- Rahmawati. 2022,”Game online Di Kalangan Mahasiswa Universitas Halu Oleo”, *Jurnal Kerabat Antropologi*. Vol. 6, No. 2 Hlm 235-243.
- Rischa Pramudia Trisnani, Silvia Yula Wardani. 2018.“Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game online Pada Anak”. *Jurnal Sosiolog*, Vol 2. No 2, Hal 71-80.
- Ritzer. 1985. *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*. Jakarta: CV Rajawali.
- Ritzer. 2012. *Teori Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yin, Robert K, 2014.*Studi Kasus Desain & Metode*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Zakiyah Daradjat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi aksara, 2014, h. 305



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK

SOSIOLOGI

sosiologi.umm.ac.id | sosiologi@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/013/Sosiologi/FISIP-UMM/1/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Riko Riza Liansyah
NIM : 201910310311019
Judul : DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Tutik Sulistyowati, M.Si
2. Ahmad Mujahid Arrozy, M.Sos

telah melakukan cek plagiasi pada naskah Skripsi sebagaimana judul di atas, dengan hasil sebagai berikut:

	BAB I	BAB II	BAB III	BAB IV	BAB V
Similarity*)	9	15	15	15	13

*) Similarity maksimal 15% untuk setiap Bab.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai syarat pengurusan bebas tanggungan di UPT. Perpustakaan UMM.



Malang, 30 Januari 2026

Hormat Kami,


Awan Setia Dharmawan, M.Si
Ka. Prodi. Sosiologi



Kampus I
Jl. Baniwang 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id