SKRIPSI

DAMPAK PERMAINAN *VIDEO GAME* TERHADAP PERILAKU SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS TANJUNGPURA

(Studi Kasus beberapa Café Jl. Reformasi)

Program Studi Sosiologi

Oleh :

Febri Angga Saputra

NIM E1042191012

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

SKRIPSI

DAMPAK PERMAINAN *VIDEO GAME* TERHADAP PERILAKU SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS TANJUNGPURA

(Studi Kasus beberapa Café Jl. Reformasi)

Untuk Memenuhi persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Sosiologi

Oleh:

Febri Angga Saputra

NIM E1042191012

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

DAMPAK PERMAINAN *VIDEO GAME* TERHADAP PERILAKU SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS TANJUNGPURA

(Studi Kasus beberapa Café Jl. Reformasi)

Tanggung Jawab Yuridis Pada :

Febri Angga Saputra
NIM E1042191012

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing Utama

Dr. Syarifah Ema Rahmaniah. M.Ed
NIP. 197708272006042001

Tanggal :

Dosen Pembimbing Pendamping

Narwijayanto. SH.Msi
NIP. 196708182007011002

Tanggal :

HALAMAN PENGESAHAN

DAMPAK PERMAINAN *VIDEO GAME* TERHADAP PERILAKU SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS TANJUNGPURA

(Studi Kasus beberapa Café Jl. Reformasi)

Oleh :

Febri Angga Saputra
NIM. E1042191012

Di Pertahankan : Pontianak

Pada Hari/Tanggal : Selasa 07-01-2025

Waktu : 15.00-17.00

Tempat : Ruang Sidang II

Tim Penguji

Ketua

Dr. Syarifah Ema Rahmaniah. M.E d
NIP.197708272006042001

Sekretaris

Nurwijayanto S.H. M.Si.
NIP.196708182007011002

Penguji Pertama

Dra. Syarmiati, M.Si
NIP. 196611221996032001

Penguji Kedua

Dr. Indah Listyaningrum,M.Si
NIP. 198304302005012001

Disahkan Oleh :
Dekan Fisip Untan

Dr. Herlan, S.Sos, M.si
NIP. 197205212006041001

ABSTRAK

Febri Angga Saputra (E1042191012) : Dampak Permainan *Video Game* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Universitas TanjungPura di Café Jalan Reformasi. **Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura, Pontianak 2024**.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman mengenai dampak permainan *Video Game* yang berbasis *Online* maupun *Offline* yang paling banyak disenangi oleh anak Mahasiswa Universitas Tanjungpura dalam mengisi waktu kegiatan mereka setelah Pulang Kuliah maupun kumpul Bersama teman sebaya mereka. Adapun tempat mereka bermain *Video Game Online/Offline* yang menjadi andalan mereka untuk bermain *Video Game Online/Offline* yaitu ada beberapa Café yang ada di jalan Reformasi Kec. Pontianak Tenggara Yaitu *Exito Coffe*, Kopi Reformasi, Ali Baba, Udinese Reformasi dan Teman Nongkrong. Beberapa 5 Café tersebut merupakan Tempat tongkrongan yang menjadi sarana mereka bermain *Video Game Online*/*Offline*, adapun dari beberapa Café andalan mereka tersebut juga banyak dari semua kalangan merasa terganggu dan merasa terusik dengan kehadiran anak mahasiswa baik Untan maupun Non-Untan saat bermain *Video Game* mengeluarkan kata-kata tidak pantas dan perilaku seolah seorang yang tidak terdidik dan tidak di ajarkan Tata Krama saat pergi ke tempat lain yang bukan rumah nya. Hasil tersebut juga sebenarnya mempengaruhi Akademis, Interaksi Sosial dan perilaku yang tidak mencerminkan anak mahasiswa Pada Umum nya khsus nya anak Mahasiswa Untan.

Kata Kunci : Dampak Permainan *Video Game* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Universitas Tanjungpura

ABSTRACT

Febri Angga Saputra (E1042191012): The Impact of Video Games on the Social Behavior of Tanjungpura University Students at Café on Jalan Reformasi. **Undergraduate Thesis, Sociology Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, Tanjungpura University, Pontianak 2024.**

The writing of this undergraduate thesis aims to show the impact of online and offline-based video games that are most popular among Tanjungpura University students after classes and when they are hanging out with friends. They usually go to cafés for this purpose. As for the Cafés they go to for playing Online/Offline Video Games, there are several on Jalan Reformasi, Southeast Pontianak Sub-District such as *Exito Coffee, Reformasi Coffee, Ali Baba, Udinese Reformasi* and *Teman Nongkrong* are the Cafés where students like to play their favorite Online/Offline Video Games. At some of these Cafés, when students are playing Online/Offline Video Games, many people feel disturbed by the students' presence due to their profanity. As a result, their obscene languege affects the academic life, social interaction, and behavior of university students in general, and Tanjungpura University students in particular.

Keywords: *The Impact of Video Games on Social Behavior of Tanjungpura University Students*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
UPA BAHASA

RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul ‘’Dampak Permainan *Video Game* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Universitas Tanjung Pura’’. Penulis tertarik dengan mengambil judul penelitiaan ini dikarenakan penulis melihat fenomena dampak *Video Game Online/Offline* yang mempengaruhi pola perilaku mahasiswa khusus nya mahasiswa Untan (Universitas Tanjungpura) dalam interaksi sosial, tidak mengenal tempat dengan umpatan kasar dan lalai akan tugas tanggung jawab sebagai anak mahasiswa dengan dampak pengaruh dari bermain *Video Game Online/Offline*.

Rumusan Masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana dampak pengaruh *Video Game* ini baik itu *Online* dan *Offline* sangat kuat dan juga menghipnotis anak mahasiswa sampai mengeluarkan kata-kata kasar yang ada pada dalam *Video Game* tersebut dan mempraktekan dengan kegiatan interaksi sosial mereka diluar, adapun dari dampak tersbut juga berpengaruh menjadi pola kebiasaan anak mahasiswa itu sendiri dan tidak mengenal tempat mengeluarkan kata-kata kasar yaitu beberapa café yang ada di Jl. Reformasi kec. Pontianak Tenggara.

Manfaat dari penelitian ini adalah mengetahui dan melihat dengan mata terbuka bahwasan nya dampak dari kemajuan teknologi yang dibuat manusia yaitu *Video Game Online/Offline* yang dikembangkan oleh beberapa perangkat yaitu *PC* (*Personal Computer*), *Console* 1. *PS* (*Playstation*) 2. *X-Box* 3. *Nintendo Switch* dan *Smartphone Mobile Game* yang banyak diseanangi khusus nya kalangan anak mahasiswa Untan hingga mempengaruhi *system* akademis dan *Attitude* mereka sebagai anak mahasiswa.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisa/analisis deskriptif, pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Penggunaan teknik ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data yang di perlukan lebih mendalam. Penelitian ini lebih melibatkan Mahasiswa, Kepala Camat, Kepala keluarahan dan RT/RW sebagai subjek dan subjek penelitian dan Objek Penilitian juga melibatkan beberapa Café yang ada di jalan Reformasi Kec. Pontianak Tenggara yang merupakan tempat mereka bermain *Video Game Online/Offline* yaitu sebanyak 29 café yang ada di jalan reformasi dan ada 5 café lokasi anak mahasiswa bermain *Video Game Online/Offline*

Hasil Penelitian ini ditemukan anak Mahasiswa Universitas Tanjungpura lebih banyak nongkrong dan menghabiskan waktu mereka bermain *Video Game Online/Offline*, dari peneliti pun melihat beberapa Fenomena yang sangat memalukan dan juga dikategorikan sebagai bukan seorang anak mahasiswa pada umum nya, yaitu pada pola perilaku sosial yang sangat amat tidak contoh untuk generasi adik-adik yang mau masuk perguruan tinggi. Dan yang dimaksud dari perilaku sosial nya yaitu mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas diucap oleh anak mahasiswa, dikarenakan sibuk menatap layar pada monitor Laptop Gaming dan layar *Smartphone*.

Saran dari penelitian ini yaitu diharapkan kepada seluruh anak mahassiwa agar lebih diperhatikan adab dan pola perilaku di tempat keramaian saat pergi ke Café dan tempat ramai yang banyak pengunjung selain mahasiswa itu sendiri. Dan bermain *Video Game* baik itu *Online* maupun *Offline* agar memawas diri

supaya tidak sampai terpengaruh dan tidak lupa akan tugas dan tanggung jawab perkuliahan untuk mengulangi Mata kuliah yang diberikan Dosen.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febri Angga Saputra

Nim : E1042191012

Program Studi : Sosiologi

Selanjutnya dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri serta belum pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengatahuan saya di dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbutkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak,-07-01-2025

Yang membuat pernyataan



Febri Angga Saputra

NIM. E1042191012

MOTTO PERSEMBAHAN

"Jika kamu ingin orang-orang percaya pada hal yang ingin kamu lakukan, hanya ada satu hal yang harus kamu lakukan; jangan hanya mengatakannya saja tapi lakukan dengan tindakanmu'

Skripsi ini di persembahkan untuk :

1. **Allah SWT yang telah melimpahkan begitu banyak nikmat yang berupa ilmu,taufiq dan hidayah nya serta kenikmatan lain nya dan tidak bisa terhitung betapa besar nya Ridho dan Rahmat nya.**
2. **Kedua orang tua saya yang pertama ibu saya yang melahirkan saya Bernama Rita Andari dan Bapak Saya yang Bernama Djoemail yang telah membesarkan saya dengan iklas sepenuh hati dan cinta nya sampai pengorbanan yang tidak bisa dihitung berapa materil. Untuk ibu dan bapak saya yang selalu berdoa dan mendoakan, mengsupport dari awal hingga akhir sehingga saya bisa menjadi pribadi yang kuat dan bermental baja hingga tahan banting.**
3. **Para dosen FISIP UNTAN yang telah mengajarkan begitu banyak ilmu kepada saya sehingga menjadikan saya lebih baik dan terkhusus dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing skripsi saya , saya mengucapkan terima kasih atas bimbingan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya dengan baik.**
4. **Teman-teman seperjuangan dan sepenanggungan program studi sosiologi di kampus FISIP UNTAN. Saya mengucapkan terima kasih atas dukungan yang di berikan serta sudah membersamai saya selama masa perkuliahan dan bisa berada di titik ini terima kasih banyak atas dukunga kalian selama ini dan bisa berada di titik ini terima kasih banyak atas dukunga kalian.**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya akhirnya karya ilmiah yang berbentuk skripsi dengan yang berjudul: "Dampak Permainan *Video Game* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Universitas Tanjungpura di Café jalan Reformasi Kecamatan Pontianak Tenggara" ini dapat diselesaikan dengan baik tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir dan merupakan kewajiban yang harus dipenuhi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unviversitas Tanjungpura Pontianak. Selanjutnya penulis menyadari akan kekurangan dari penulisan skripsi ini, karena hasil yang dicapai melalui penulisan ini baru merupakan langkah awal dari suatu perjalanan panjang khasanah ilmu pengetahuan yang penulis dapatkan.

Keberhasilan dalam penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan berbagai bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Herlan, S.Sos M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Dr. Syf. Ema Rahmaniah Almutahar M.Ed selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.

3. Desca Purnama Thea S.Sos, M.Si Selaku kordinator program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Tanjungpura Pontianak
4. Dr. SyF. Ema Rahmaniah, S.Sos, M.Ed selaku Pembimbing Utama dan Nurwijayanto, SH, M.Si selaku Pembimbing Pendamping yang telah membantu dalam membuat Proposal dan Skripsi sebagai pengantar tugas akhir anak mahasiswa Untan.
5. Dra. Syarmiati, M.Si Selaku Penguji Pertama dan Dr, Indah Listyaningrum, M.Si selaku Penguji pendamping yang telah memberikan penilaian terhadap Skripsi ini, baik secara metode penelitian serta literatur-literatur lain yang berkaitan dengan perihal skripsi ini yang akan di bahas.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
7. Staf Tata Usaha dan Akademik serta jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu oleh penulis yang telah banyak membantu sehingga terselesaikanya penyusunan usulan Skripsi penelitian ini.

Semoga segala kebaikan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT, dan hasil karya yang penulis lakukan ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta manfaat yang cukup berarti bagi semua pihak yang memerlukannya Aamiin.

Pontianak,07-01- 2025

Penulis

Febri Angga Saputra
NIM E1042191012

DAFTAR ISI

ABSTARAK..... **i**
ABSTRACT..... **ii**
RINGKASAN SKRIPSI ..... **iii**
PERNYATAAN KEASLIAN..... **vi**
MOTTO PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR..... **viii**
DAFTAR ISI..... **X**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN..... **1**
1.1 Latar Belakang..... **1**
1.2 Identifikasi Masalah **9**
1.3 Fokus Penelitian **10**
1.4 Rumusan Masalah **11**
1.5 Tujuan Penelitian..... **12**
1.6 Manfaat Penelitian..... **12**
1.6.1 Manfaat Teoritis..... **12**
1.6.2 Manfaat Praktis..... **12**
BAB II TINJAUAN PUSTAKA-..... **14**
2.1 Definisi Konsep-..... **14**
2.1.1 Pengertian *Video Game* **14**
2.1.2 Sejarah *Video Game*..... **16**
2.1.3 Jenis *Video Game*..... **18**
2.1.4 Dampak bermain *Video Game*..... **20**
2.2 Kajian Teori **20**
2.2.1 Teori Interaksi Sosial **21**
2.2.2 Teori Perilaku Sosial **21**
2.3 Hasil Penelitian Relevan **22**
2.4 Kerangka Pikir Penelitian **24**
BAB III METODE PENELITIAN **25**
3.1 Jenis Penelitian..... **25**
3.2. Langkah Penelitian..... **26**
3.3 Perencanaan Penelitian **27**
3.4 Tempat dan Waktu Penelitain..... **27**
3.4.1 Tempat Penelitian..... **28**
3.4.2 Waktu Penelitian **28**
3.5 Subjek dan Objek Penelitian **29**
3.5.1 Subjek Penelitian **29**
3.5.2 Objek Penelitian..... **30**

3.6 Teknik Pengumpulan data 30
3.6.1 Observasi 31
3.6.2 Wawancara 31
3.6.3 Dokumentasi 31
3.7 Alat Pengumpulan data 32
3.8 Teknik Analisa data 32
3.8.1 Reduksi data 33
3.8.2 Penyajian data 33
3.8.3 Verifikasi dan penarikan Kesimpulan- 33
BAB IV GAMBARAN UMUM DAN LOKASI PENELITIAN- 37
4.1 Deskripsi Penilitian 37
4.1.1 Geografis Kecamatan Pontianak Tenggara 38
4.1.2 Batas Wilayah Kecamatan Pontianak Tenggara 38
4.1.3 Batas Wilayah Kecamatan Pontianak Tenggara.....39
4.2 Profil Informan 41
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN- 44
5.1 Dampak *Video Game Online/Offline* terhadap Mahasiswa Untan..... 44
5.1.1 Menjadi Kecanduan 45
5.1.2 Pola Perilaku Kasar 48
5.1.3 Nilai Prestasi Mahasiswa Menurun 51
5.1.4 Muncul Tindakan Kriminal 55
5.2 Dampak terhaap Internal dan External terhadap anak Mahasiswa 61
5.2.1 Kesehatan mental terganggu 61
5.2.2 Bolos Kuliah 64
5.2.3 Pribadi Anti Sosial 67
5.2.4 Mendapat Respon Negatif 72
5.2.5 Melalaikan Ibadah/Sholat 76
5.2.6 Rusak nya pada gangguan Mata 80
BAB VI PENUTUP 85
6.1 Kesimpulan 85
6.2 keterbatasan penelitian 86
6.3 Saran 87
DAFTAR PUSTAKA 88
LAMPIRAN 92

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 1.1 Café Dijalan Reformasi Kecamatan Pontianak Tenggara……...8

Tabel 3.4.2 Waktu Penelitian.....29

Tabel 4.1.2 Batas Wilayah di kecamatan Pontianak Tenggara.....39

Tabel 4.1.3 Jumlah Penduduk Kec. Pontianak Tenggara- 39

Tabel 4.1.3 RT/RW kecamatan Pontianak Tenggara.....40

Tabel 4.1.3 Jumlah Penduduk Tahun 2022/2023- 40

Tabel 4.2 Profil Informan.....42

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 4.1.1 Peta Kecamatan Pontianak Tenggara- 38

Gambar 2.4 Kerangka Pikir Penelitian 24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

I Pedoman wawancara- 93
II Pedoman Observasi- 98
III Foto Pelaksanaan Penelitian- 100
IV Daftar Riwayat Hidup-..... 106
V Surat Tugas Penelitian-..... 107
VI Surat Keterangan Penelitian-..... 108

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia yaitu telah pesat dan begitu meluas. alhasil Di era *modern* ini juga ada perubahan yang paling menonjol terlihat pada perkembangan di bidang teknologi informasi. Hampir semua aspek kehidupan tak terlepas dari penggunaan teknologi. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat baik melalui media elektronik misalnya dengan *facebook*, baca berita secara *Online*, kirim berita lewat *e-mail* atau melalui *short massage service* (SMS).

Teknologi adalah salah satu istilah yang sering kita dengar. Secara sederhana, teknologi adalah aplikasi ilmu pengetahuan yang digunakan untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks modern, teknologi biasanya mengacu pada perangkat digital, alat, atau sistem yang memudahkan pekerjaan manusia. Dan yang dimaksud dengan tertera tersebut yaitu suatu rancangan yang di desain oleh pemikiran manusia untuk membuat suatu pekerjaan yang sangat sulit atau susah untuk dijangkau dari beberapa tempo yang dituju yaitu jarak antar berpegian jauh dan mengirimkan barang menggunakan transportasi seperti motor dan mobil dalam berbagai kegiatan masyarakat hasil kemajuan teknologi maju.

Kemajuan teknologi yang perangkat digital, alat, atau sistem yang memudahkan pekerjaan manusia juga sebenarnya mengacu pada sebuah kegiatan manusia dalam interaksi sosial, pekerjaan dan hiburan sebagai

kebutuhan Secunder manusia untuk kegiatan sehari-hari, seperti hal layak nya 1. *Smartphone* 2. Laptop 3. *Pc* (Personal Computer). 3 perangkat yang dimaksud merupakan kebutuhan primer ataupun secunder dalam pekerjaan maupun interaksi sosial manusia dalam kegiatan sehari-hari.

Perkembangan teknologi yang di buat manusia selain untuk kegiatan sosial maupun pekerjaan ada juga teknologi yang dibuat untuk hiburan manusia dikala mereka disibukan dengan kegiatan mereka itu sendiri baik itu dalam bekerja ataupun kegiatan yang banyak bertemu orang, pekembangan teknologi tersebut adalah *Video Game* yang banyak digemari oleh semua kalangan baik itu orang tua, anak-anak maupun dewasa adapun beberapa kalangan yang menyukai tersebut terdiri dari orang kantoran, mahasiswa maupun anak sekolah. Karena *Video Game* ini juga hasil perkembangan teknologi yang dibuat manusia untuk menghilangkan stress dari kegiatan sehari-hari mereka dalam interaksi sosial ataupun bekerja pada suatu instansi ataupun substansi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, menurut peneliti yang dilakukan mukodin pada tahun 2004 fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% *E-mail*, 84% *World Wide Web*, 79% *Chatting*, 68% *Downloading File*, 18% *UsenetNewagroup* dan *Game Online* sebesar 16% salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat

hiburan yaitu *Game Online*. *Game Online* ini paling banyak digunakan oleh anak-anak. Karena dunia anak memang identik dengan bermain (Ameliya,2008).

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi mengalami peningkatan yang terus berlanjut dari tahun ke tahun dan dari abad ke abad. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan teknologi juga telah menciptakan masyarakat global, sekaligus secara materi mengembangkan ruang kehidupan baru bagi manusia. Tanpa disadari, komunitas manusia kini hidup dalam dua dimensi kehidupan, yaitu masyarakat maya dan masyarakat nyata. (Bungin, 2008:160).

Perkembangan tersebut mendorong manusia untuk menciptakan mesin yang berfungsi sebagai sarana hiburan dan informasi. Salah satu mesin yang paling banyak diminati adalah *Video Game*. *Video Game* merupakan salah satu jenis konsol atau perangkat hiburan yang sangat digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. *Video Game* menjadi pilihan banyak orang karena berfungsi sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan rasa penat akibat aktivitas sehari-hari, atau yang sering disebut dalam istilah modern sebagai "peningkat mood" atau *mood booster*.

Namun, perkembangan tersebut juga membawa risiko yang dapat menimbulkan dampak negatif di masa depan akibat bermain *Video Game*. Salah satu kelompok yang paling sering menikmati *Video Game*, baik *Online* maupun *Offline*, adalah remaja yang masih bersekolah dan mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Aktivitas ini memiliki dampak yang

beragam, di mana di satu sisi dapat meningkatkan kreativitas mereka, namun di sisi lain juga dapat memengaruhi penurunan prestasi akademik di bangku perguruan tinggi.

Mahasiswa adalah kelompok remaja yang baru lulus dari SMA, yang berarti mereka baru saja menyelesaikan pendidikan di tingkat sekolah menengah dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi yang mereka pilih setelah melewati tahap seleksi. Pada tahap ini, pola pikir mereka umumnya masih berada dalam proses perkembangan, dengan kecenderungan untuk bermain, mengenal lingkungan sekitar, dan mencari jati diri. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika mereka masih menikmati aktivitas bermain dan menjelajahi dunia baru yang ditawarkan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat dan maju setiap harinya.

Perkembangan teknologi tersebut tidak dapat dipungkiri juga membawa dampak negatif, terutama jika mahasiswa Universitas Tanjungpura sudah kecanduan *Video Game*, baik *Online* maupun *Offline*. *Video Game* dapat diibaratkan seperti narkoba, yang awalnya hanya dimainkan sekadar iseng, namun lama-kelamaan dapat menyebabkan kecanduan yang sulit diatasi. Konsumsi *Video Game Online* yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, antara lain: malas melakukan aktivitas lain, kurangnya interaksi sosial dengan masyarakat, mengabaikan orang-orang terdekat, gangguan pada kesehatan mata, kebiasaan mengucapkan kata-kata kasar, dan lain sebagainya (Baliglobal.sch, 2016).

Dampak negatif dari kebiasaan bermain *Video Game* secara berlebihan, baik *Online* maupun *Offline*, sering kali tidak disadari oleh mahasiswa, khususnya mahasiswa Universitas Tanjungpura. Kebiasaan ini dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti selalu menunda pekerjaan atau tanggung jawab, menurunnya daya konsentrasi belajar, malas mandi dan menjaga kebersihan diri, mengorbankan waktu istirahat untuk bermain hingga lupa waktu, munculnya pola perilaku kasar, mengeluarkan tutur kata yang tidak pantas, serta kurangnya kepedulian terhadap keadaan dan lingkungan sekitar.

Dampak dari *Video Game*, baik *Online* maupun *Offline*, dapat menjadi sangat berbahaya jika tidak dikendalikan. *Video Game* sering kali mengandung adegan kekerasan, baik secara verbal maupun nonverbal, yang dapat memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan perilaku, terutama bagi mahasiswa Universitas Tanjungpura yang sedang menjalani kegiatan belajar di kampus. Dampak yang paling mengkhawatirkan adalah ketika *Video Game* membuat mahasiswa menjadi malas, hanya fokus bermain, dan kehilangan arah dalam hidupnya. Akibatnya, mereka tidak lagi memiliki semangat untuk mengejar cita-cita yang seharusnya menjadi tujuan utama di bangku perkuliahan.

Dampak dari *Video Game*, baik *Online* maupun *Offline*, yang cenderung negatif sebenarnya juga dapat memberikan dampak positif jika mahasiswa Universitas Tanjungpura memainkannya secara wajar dan tidak terpengaruh oleh elemen grafis atau konten yang dibuat oleh pengembang *Video Game*. Beberapa dampak positif tersebut antara lain: meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, mengasah kemampuan berpikir, melatih ketangkasan, memberikan

hiburan dan membantu menghilangkan stress dan otak di ajarkan untuk bisa berpikir dan menyusun strategi pada kondisi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa *Video Game* dapat memberikan manfaat asalkan dimainkan dalam batas yang sehat dan terkontrol.

Menurut Lukman Hakim, dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surabaya, bermain *Video Game* juga memiliki dampak positif, salah satunya adalah membiasakan diri untuk melakukan multiaktivitas. Hal ini berarti, ketika seseorang menghadapi pekerjaan yang melelahkan dan membuat pikiran menjadi penat hingga pekerjaan tersebut tidak terselesaikan, bermain *Video Game* dapat menjadi cara untuk mengatasi rasa tidak nyaman. Selain itu, bermain *Video Game* dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan keterampilan berpikir strategis, melatih kemampuan multitasking, dan mempererat hubungan sosial dengan teman. Namun, jika kebiasaan ini tidak dikontrol, dampak negatif seperti kecanduan, penurunan produktivitas, dan gangguan pada aktivitas akademik dapat muncul.

Secara umum, mahasiswa sering bermain *Video Game* di cafe karena tempat ini menawarkan suasana yang nyaman untuk melepas penat, bersosialisasi, dan menikmati hiburan. Cafe menyediakan fasilitas seperti koneksi internet cepat, makanan dan minuman yang terjangkau, serta lingkungan santai yang mendukung kegiatan rekreasi, termasuk bermain *Video Game*. Cafe menjadi tempat yang populer bagi mahasiswa karena menawarkan suasana yang santai dan fleksibel, berbeda dari lingkungan formal seperti kampus atau rumah. Secara umum, cafe menyediakan fasilitas yang mendukung kebutuhan mahasiswa,

seperti koneksi internet yang stabil untuk belajar atau hiburan, ruang yang nyaman untuk bersantai, serta berbagai menu makanan dan minuman yang terjangkau. Selain itu, cafe juga menjadi tempat interaksi sosial, di mana mahasiswa dapat bertemu teman, berdiskusi, atau sekadar menghabiskan waktu bersama. Kehadiran elemen hiburan, seperti musik, permainan *Video Game*, atau suasana tematik, semakin menarik perhatian mereka. Lingkungan yang tidak terlalu formal ini memungkinkan mahasiswa untuk melepas penat setelah aktivitas perkuliahan, menjadikan cafe sebagai tempat yang ideal untuk kombinasi belajar, bersosialisasi, dan hiburan.

Cafe di Jalan Reformasi, Kecamatan Pontianak Tenggara, menjadi lokasi penelitian karena sering dikunjungi mahasiswa Universitas Tanjungpura untuk bersosialisasi dan bermain *Video Game*. Lokasi ini menarik perhatian karena suasana nyaman, koneksi internet lumayan kenncang, harga sekelas kopi dan cemilan berupa gorengan dengan sesuai budget anak mahasiswa untan untuk bermain *Video Game Online* maupun *Offline* . Awalnya, mahasiswa bermain untuk bersenang-senang dan melepas penat, tetapi aktivitas ini sering berkembang menjadi kecanduan. Akibatnya, perilaku sosial mereka berubah, waktu belajar terganggu, dan perkuliahan terhambat, yang berdampak pada keterlambatan kelulusan mereka.

Tabel 1.1.

Café Dijalan Reformasi Kecamatan Pontianak Tenggara

No	Nama Café	Alamat
1	Kovila Coffee	Jl. Reformasi Kec. Pontianak Tenggara
2	Alibaba Coffe Shop	
3	DS Coffe	
4	HR Coffee	
5	Bang Bobs Coffe Shop	
6	Teman Nongkrong	
7	Café 24 HRS	
8	Exito Coffee	
9	Freshtanical	
10	Teman Nongkrong	
11	Udinese	
12	Café Sejuta	
13	Mr. One Coffee	
14	Kopi Setia	
15	Kopi Kelotok Sedulur	
16	Kopi Reformasi	
17	Rafco Chill Out Café	
18	RBK Café	
19	Warong Kite	
20	Jurnal Coffee	
21	Kals Indonesia	
22	Saca Coffee	
23	Kopi WA.E	
24	Warung Kopi Mahasiswa	
25	Pekarangan	
26	Amazon Coffe Shop	
27	5 CM	
28	Weng Coffee	
29	Unlimited Coffe Shop	

Sumber : Goggle Maps 2025

Berdasarkan tabel 1.1. diatas Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk fokus pada 5 dari total 29 cafe yang berada di Jalan Reformasi, Kecamatan Pontianak Tenggara, sebagai lokasi utama pengamatan. Kelima cafe tersebut adalah Udinese Reformasi, Teman Nongkrong, Exito *Coffee* dan Cafe Reformasi, Ali Baba *Coffee Shop*. Pemilihan cafe ini didasarkan pada

popularitasnya di kalangan mahasiswa Universitas Tanjungpura, yang sering mengunjungi tempat-tempat tersebut untuk berkumpul, bersosialisasi, dan bermain *Video Game*.

Dari total 29 cafe yang ada di Jalan Reformasi, kelima cafe yang dipilih ini menonjol karena memiliki fasilitas yang mendukung kebutuhan mahasiswa, seperti koneksi internet yang cepat, suasana nyaman, dan akses ke berbagai jenis hiburan. Cafe-cafe ini juga dikenal sebagai tempat favorit mahasiswa untuk melepas penat, bersosialisasi, dan bermain *Video Game,* yang menjadi salah satu aktivitas rekreasi populer di kalangan mereka.

Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa pengunjung cafe biasanya ramai di malam hari, dengan jumlah pengunjung setiap cafe berkisar antara 50 hingga 100 orang per malam. Hal ini menjadikan cafe-cafe tersebut sebagai tempat strategis untuk mengamati perilaku sosial mahasiswa dalam lingkungan yang informal dan dinamis. Dengan mengamati aktivitas mahasiswa di cafe-cafe ini, penelitian dapat difokuskan pada pengaruh lingkungan cafe terhadap perilaku sosial mahasiswa, khususnya dalam konteks kebiasaan bermain *Video Game*.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada pembahasan ini penulis ingin menjelaskan mengenai permasalahan-permasalahan yang lebih ringkas atau yang kemudian biasa disebut oleh identifikasi masalah. Identifikasi masalah merupakan titik temu yang memperlihatkan hamparan dengan adanya masalah suatu penelitian oleh penulis

ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk, serta banyaknya suatu masalah yang dapat di identifikasi oleh penulis.

Dari Latar Belakang diatas maka penulis mengambil Identifikasi Masalah sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi yang di buat manusia mengakibatkan dampak Positif dan Negatif yang mengubah kegiatan Manusia dalam kehiduapn sehari-hari.
2. Dampak permainan *Video Game Online/Offline* yang mempengaruhi akademis perkuliahan dan kegiatan interaksi sosial anak mahasiswa Universitas Tanjungpura.

1.3 Fokus Penelitian

Dari fokus penelitian ini yag dimaksudkan untuk membatasi studi penelitian kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana yang tidak relevan. menyampaikan bahwa problematik adalah bentuk pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, yang kemudian jawabannya akan diperoleh setelah melaksanakan penelitian setelah itu melakukan penarikan kesimpulan. Penelitian merupakan bentuk penyelesaian dari suatu problematik. Problematik secara keseluruhan akan terjawab ketika penelitian selesai digaungkan.

Fokus penelitian ini dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana yang tidak relevan. Pembatasan dalam penelitian kualitatif ini lebih didasarkan

fenomena yang real dan melihat dengan perkembangan dengan di dasari pada tingkat suatu kepentingan atau urgensi dari masalah yang di hadapi dalam penelitian ini

Maka peneliti akan menfokuskan pada suatu penelitian yang tertulis pada tujuan dari si penelitian tersebut agar bisa melihat dan menentukan apa dampak dari permasalahan yang di uji dari penelitian tersebut. Di karenakan untuk membuat penelitian ini juga pasti melihat fenomena-fenomena yang terjadi pada saat ini *trend* saat ini yang booming dan *Viral* berunjuk dari berjudul "Dampak Permainan *Video Game* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Universitas Tanjungpura Dicafe Reformasi Kecamatan Pontianak Tenggara".

1.4 Rumusan masalah

Rumusan masalah merupakan bentuk pengupayaan dalam menyampaikan secara konkrit mengenai pertanyaan-pertanyaan apa saja yang ingin dicari jawabannya. Bentuk perumusan masalah dijadikan indikator dalam menuntun setiap langkah-langkah yang akan di akomodir dan di teliti lebih lanjut oleh penulis dalam melaksanakan penelitian ini. Berdasarkan Latar Belakang yang telah di paparkan oleh di atas maka dapat di simpulkan dan ada beberapa masalah atau pun dampak dari penelitian adalah:

1. Faktor Apa yang mempengaruhi Mahasiswa bermain *Video Game* sehingga mempengaruhi pola perilaku mereka?
2. Mengapa mereka tidak menyaring dan melihat dampak dari bermain *Video Game* akibat kemajuan teknologi yang di ciptakan manusia.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai". Penelitian dilakukan tentunya karena ada hal yang dituju Selain paparan terkait latar belakang dan alasan keterkaitan penulis dengan topik di awal. Tulisan ini memiliki beberapa tujuan, yakni:

1. Mendiskripsikan dari arti dari *Video Game* yang sebenar nya dari kemajuan teknologi yang di buat manusia.
2. Mengetahui dan Menganalisa dari dampak positif dan negatif bermain *Video Game* baik itu *Online* ataupun *Offline* yang banyak di senangi Mahasiswa Untan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, maka manfaat penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan acuan untuk dijadikan pembelajaran dan pemahaman dari suatu kemajuan teknologi yang dibikin oleh manusia, dan hasil kemajuan teknologi manusia yang berhasil Pada abad ini dan menjadi primado dan idaman yang khusus nya yang paling banyak disenangi oleh anak Mahasiswa adalah *Video Game* yang ada dampak pengaruh nya baik dari segi positif dan negative. Selain itu penelitian ini juga

diharapkan dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya dan akan menjadi sebuah pemikiran ilmiah dalam melengkapi kajian-kajian yang mengaruh pada perkembangan suatu pengetahuan dan dampak yang akan terjadi jika terlalu sudah menjadi kecanduan yang akan menghambat kualitas segi Pendidikan perguruan tinggi kepada dampak pengaruh perilaku anak mahasiswa Universitas Tanjungpura.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan bahan Renungan akibat kemajuan teknologi yang dikembangkan dan dibuat oleh manusia yaitu *Video Game*. dan penelitian juga bisa dijadikan bahan Referensi dan bahan Renungan agar tidak terpengaruh dari bermain *Video Game* baik itu *Online* maupun *Offline* yang sangat bahaya dan bisa menjadi kecanduan yang berujung merusak kegiatan belajar mengajar anak Mahasiswa Universitas Tanjungpura itu sendiri.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menyadarkan kita semua baik itu anak Mahasiwa Universitas Tanjungpura, anak Sekolah bahkan kalangan orang yang sudah bekerja sekalipun agar tidak terlalu sering bermain *Video Game* baik itu *Online* maupun *Offline* karena dampak *Video Game* sangatlah berbahaya dan juga bisa menyebabkan rusak nya pola pikir, perilaku dan menjadi malas-malas san yang berujung lari nya tindak kriminal karena berbagai macam cara untuk selalu *Update* perilisan *Video Game* baru.