

DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP
PELAKSANAAN IBADAH SHALAT PADA MAHASISWA (STUDI
KASUS UKM E-SPORT ARENA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA)



SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi pada
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Oleh:

Revi Andika

NIM: 20170710036

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Revi Andika

NIM : 20170710036

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul "DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH SHALAT PADA MAHASISWA (STUDI KASUS UKM E-SPORT ARENA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA)". Ditulis dan merupakan hasil karya sendiri, adapun karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi lain dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah skripsi ini dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Revi Andika
NIM 20170710036

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhannahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kasih dan sayang-Nya, memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu, yang penulis beri judul “Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Pada Mahasiswa (Studi Kasus UKM E-Sport Arena Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)”.

Tujuan penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Strata Satu pada Fakultas Agama Islam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, penulis berterima kasih atas bimbingan, dukungan serta doa yang telah diberikan, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P., IPM. ASEAN. Eng selaku rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Syakir Jamaluddin, M.A selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Ahmad Hermawan, Lc., M.A selaku Kepala Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang selalu memberikan support bagi mahasiswanya.
4. Bapak Dr. Imam Suprabowo, S.Sos.I., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing peneliti dengan sabar, memberikan peneliti masukan serta motivasi, hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Orangtua Ayah Syahrial dan Ibu Suryani (alm) sebagai motivasi terbesar dalam penyelesaian skripsi ini, terimakasih telah mengajarkan peneliti banyak hal, telah memberikan dukungan luar biasa, telah memberikan kasih dan sayang yang tak terkira dan selalu memanjatkan doa. Gelar Sarjana S.Sos ini terkhusus dipersembahkan untuk kalian.
6. Keluarga besar Ayah dan keluarga besar Ibu yang turut mendoakan peneliti.
7. Segenap dosen dan staf Tata Usaha Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
8. Pak H.Nazarudin sebagai salah satu panutan
9. Pengurus dan Anggota UKM E-Sport Arena UMY
10. Teman-teman angkatan dan teman-teman seperjuangan
11. Almater Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY).

12. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu dan telah membantu proses penyusunan skripsi, memberikan dukungan serta do'a kepada peneliti.

Peneliti mengucapkan *jazakumullahu khoir*. Semoga Allah memberikan balasan terbaik atas banyak waktu, tenaga, juga materi yang dikeluarkan untuk membantu peneliti menyelesaikan penelitian. Penulis menyadari skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis memohon maaf sebesarbesarnya dan mengharapkan kritik saran dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 13 Mei 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Revi Andika' with the initials 'R.A.' written below it.

Revi Andika
NIM 20170710036

DAFTAR ISI

COVER

NOTA DINAS.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Kerangka Teori	9
2.2.1 Game Online (Mobile Legends)	9
2.2.1.1 Pengertian Game Online.....	9
2.2.1.2 Pengertian Game Mobile Legends Bang Bang.....	10
2.2.1.3 Fitur Game Mobile Legends Bang Bang.....	11
2.2.1.4 Aturan Bermain Game Mobile Legends Bang Bang.....	12
2.2.1.5 Jenis-Jenis Game Online.....	12
2.2.1.6 Unsur-Unsur Game Online	17
2.2.1.7 Kriteria Durasi Waktu Bermain Game Online	17
2.2.1.8 Aspek-Aspek Kecanduan Game Online	18
2.2.1.9 Ciri-Ciri Seseorang Kecandua Game Online	19
2.2.1.10 Dampak Bermain Game Online	20
2.2.2 Ibadah Shalat.....	24
2.2.2.1 Pengertian Ibadah	24
2.2.2.2 Macam-Macam Ibadah	26
2.2.2.3 Fungsi dan Tujuan Ibadah	28
2.2.2.4 Pengertian Shalat	29
2.2.2.5 Hukum Shalat	30

2.2.2.6 Kedudukan Shalat.....	30
2.2.2.7 Keutamaan Shalat.....	31
2.2.2.8 Syarat-Syarat Shalat.....	31
2.2.2.9 Waktu Shalat.....	32
2.2.2.10 Rukun-Rukun Shalat.....	33
2.2.2.11 Hukum Meninggalkan Shalat.....	36
2.2.3. Mahasiswa.....	37
2.2.3.1 Pengertian Mahasiswa.....	37
2.2.3.2 Peranan Mahasiswa.....	38
2.2.3.3 Tugas dan Kewajiban Mahasiswa.....	39
BAB III. METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Pendekatan Penelitian.....	40
3.2 Operasionalisasi Konsep.....	40
3.2.1 Game Online Mobile Legends Bang-Bang.....	40
3.2.2 Ibadah Shalat.....	41
3.2.3 Mahasiswa.....	41
3.3 Subyek dan Obyek Penelitian.....	41
3.3.1 Subyek Penelitian.....	41
3.3.2 Obyek Penelitian.....	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.4.1 Observasi.....	42
3.4.2 Wawancara.....	43
3.4.3 Dokumentasi.....	43
3.5 Kredibilitas Penelitian.....	44
3.6 Analisis Data.....	45
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Profil UKM E-Sport Arena UMY.....	46
4.1.1 Gambaran Umum UKM E-Sport Arena UMY.....	46
4.1.2 Tujuan UKM E-Sport Arena UMY.....	46
4.1.3 Kegiatan UKM E-Sport Arena UMY.....	46
4.1.4 Kepengurusan UKM E-Sport Arena UMY.....	47
4.1.5 Prestasi UKM E-Sport Arena UMY.....	47
4.1.6 Divisi dan Anggota UKM E-Sport Arena UMY.....	48

4.2 Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat bagi Mahasiswa UKM E-Sport Arena UMY	51
4.2.1 Dampak Positif Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat	52
4.2.2 Dampak Negatif Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat	57
4.3 Upaya Mahasiswa di UKM E-Sport Arena UMY Dalam Meminimalisir Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat	65
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN	