

Fenomena Permainan Game Online di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Negeri Raden Fatah Palembang Ditinjau dari Perspektif *One Dimensional Man* Herbert Marcuse

Sobri Pebri Yanto, A. Rifai Abun, Jamhari
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Email: sobrifebrianto.sf@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang fakta permainan daring di kalangan pelajar Fusphi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang dalam pandangan “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse. Penelitian ini merupakan pengkajian lapangan. langkah ini guna mendapatkan sebagai karakteristik kebenaran aktual perihal segala sesuatu yang sedang berlangsung pada mahasiswa Fusphi yang dieskpresikan dalam bentuk gejala atau proses. Adapun sumber data yang peneliti ambil ialah bahan primer serta sekunder. Teknik dalam penghimpunan bahan di dalam kajian ini ialah dengan pemantauan, tanya jawab, serta dokumentasi. Dan teknik analisis data menggunakan *deskriptif kualitatif*. Sedangkan paham “*One Dimensional Man*” menurut Marcuse Fakta permainan daring yang sedang berlangsung bagi pelajar Fusphi terdapat beberapa poin pemikiran Marcuse yang sesuai dengan kondisi rill mahasiswa Fusphi adalah permainan daring sebagai kebutuhan yang palsu, pecitraan pada sosial media, sebagai pengantar komunikasi antar pemain.

Kata Kunci: Fenomena, Permainan Daring, Mahasiswa, *One Dimensional Man*

Abstract

This study aims to describe the phenomenon of online games plays among Fusphi students of UIN Raden Fatah Palembang from the perspective of “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse. This research is filed research. This method is to find specifically the actual reality of what happening to Fusphi students which is expressed in the form of symptoms or processes. The data sources that the researchers took were primary and secondary data. Techniques in collecting material data in this study are monitoing, question and answer and documentation. Data analysis techniques using descriptive qualitative. Meanwhile, Marcuse’s theory of “*One Dimensional Man*” sees that the online game Phenomenon that is happening to Fusphi students, there are several points of Marcuse’s thought that are accordance with the real conditions of Fusphi students, online games as a false need, imagery on social media, as an introcution to communication between players.

Keywords: Phenomenon, online game, student, *One Dimensional Man*

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan dan pertumbuhan filsafat, dikenal adanya tahapan-tahapan dalam berpikir yang dilakukan oleh para filsuf. Mulai dari tahap mistis, cosmoentris, teosentris, antroposentris hingga pada puncaknya zaman logosentris. Seiring dengan perkembangan waktu, maka pemikiran yang bersifat teosentris, yang berkembang di abad pertengahan yang lebih terperangkap kepada pemikiran intuitif sebagai sebuah implikasi dari peran gereja yang sangat dominan. Maka dengan masuknya zaman Antroposentris yang ditandai dengan babakan baru lahirnya otoritas berpikir bagi manusia yang ditandai dengan periode dan atau sebutan renaissance dan kemudian disusul dengan masa aufklaerung, dan bergerak ke logosentris, secara perlahan-lahan orang sudah mulai keluar dari dominasi gereja tersebut. Berkembangnya pemikiran di zaman modern yang ditandai dengan lahirnya zaman renaissance dan aufklaerung seperti penulis urakan diatas, tentu saja tidak terlepas dari cikal bakal pemikiran Rene Desrates (1596-1650), seorang filsuf dan ahli matematika yang dikenal sebagai Bapak Filsafat Modern, Descartes merintis upaya system filsafat berlandaskan pada manusia yang berpikir, dan dalam berpikir itu

manusia memiliki sebuah kesadaran (rasio). Melalui pemikirannya, manusia mengeluarkan berbagai gagasan tentang sesuatu yang bersifat ilmiah.¹

Secara harfiah kata 'Renaissance' mempunyai arti lahirnya kembali. Dalam hal ini kalau melihat dari sisi aspek historis Renaissance merupakan sebuah dorongan yang melalui suatu era dimana manusia sebagai makhluk menganggap dirinya telah diterbit kembali dalam suatu sivilisasi. Artinya bahwa manusia balik menjumpai asal-usul nan-bersih pada sebuah ilmu kebijaksanaan serta kemuliaan yang ada. Aliran ini dikenal adanya upaya demi mengaktifkan pula budaya kaum Yunani-Romawi. sebab aliran reformasi ini sebenarnya telah dibuat oleh bangsa Italia yang di ingat dengan kiprah humanis yang sebenarnya telah dilaksanakan sedari era pertengahan. Tak bisa dipungkiri di periode pertengahan sesungguhnya manusia sudah menjajaki ciptaan besar dari ahli pikir Yunani, namun segala sesuatu yang sudah dibuat manusia pada kurun pertengahan itu berselisih dengan apa yang dibuat kaum humanis pada kala Renainsance yang

¹ Ulasan penulis dari hasil wawancara dengan Bapak A. Rifai Abun, 22 April 2020.

bukan berfundamental lagi pada pengaruh dogma gereja.²

Sejarah periode ini, dengan didukung oleh sebuah semangat untuk menciptakan manusia baru dalam paradigma berpikir yang bebas, dan tidak terikat sepenuhnya oleh otoritas gereja yang selama ini menghantui pemikiran mereka. Maka, pemikiran-pemikiran kefilosofan Yunani dan Romawi kuno yang tumbuh dan berkembang kembali ditampilkan, dengan mengalami koreksi, hingga akhirnya pemikiran filsafat lebih Filsafat bercorak “*Anthropocentris*” dalam arti manusia menjadi subjek dan objek utama dalam pembahasan kefilosofan, kemudian secara berangsur-angsur agama mulai di tinggalkan oleh filsafat dan masing-masing kembali kepada otoritasnya sendiri-sendiri yaitu pemikiran kefilosofan yang bertumpu kepada akal pikir atau rasio sedangkan agama kembali kepada wahyu atau intuitif. Dengan lahirnya manusia baru dalam berpikir maka tidak beberapa lama munculnya semboyan Bacon yang terkenal yaitu “Ilmu pengetahuan adalah kekuasaan”.³

Sebagaimana fungsi dari filsafat ialah bisa memenuhi cita-cita manusia, itulah fungsinya. Sehingga manusia mempunyai akal pikiran,

kemudian gaya berfikir orang pun menjumpai transformasi berawal suatu zaman waktu ke zaman seterusnya, sejalan dengan adanya transformasi yang mengikat akar seni aktivitas manusia sebagai makhluk sosial. Semua orang telah menghadapi perkembangan luar biasa terkhusus bidang sains dan teknologi.⁴

Fungsi filsafat dalam proses kehidupan manusia telah terdapat sebuah perubahan dan paradigma manusia dari zaman klasik hingga kontemporer, telah menjadikan filsafat sebagai sebuah disiplin keilmuan yang menjadikan manusia punya otoritas untuk upaya ilmu pengetahuan yang terus berkembang terutama dalam bidang sains dan teknologi yang telah berimplikasi ke dalam kehidupan manusia baik positif maupun negatif.

Berkat adanya ilmu pengetahuan seseorang bisa mencapai kemakmuran yang luas biasa mencengangkan hampir di seluruh bagian aktivitas dalam kesehariannya. Transformasi dari IPTEK khususnya sisi teknologi yang semakin berkembang kian hari serta sangat istimewa ialah contoh bentuk sebuah evolusi ilmu pengetahuan hingga saat ini. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat spektakuler dan bahkan menakjubkan, untuk itu seseorang

² Kaelan, *Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*, Yogyakarta, Paradigma, 2017, 46-7.

³ Slamet Sustrisno, *Tugas Filsafat Dalam Perkembangan Budaya*, Yogyakarta, Liberty Yogyakarta, 1986, 102-3.

⁴ Ali Maksum, *Pengantar Filsafat Dari Klasik Hingga Postmodernisme*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2016, 19.

bisa saja mempercayai bahwasannya ilmu pengetahuan menjadi semacam rujukan hampir dalam segala-galanya. Sehingga adanya upaya menyakinkan semua orang bahwasannya IPTEK dapat menyelesaikan segala persoalan yang ada dalam kehidupan manusia.⁵

Dari berbagai lacakan literatur, mewujudkan adanya contoh yang terdapat dan atau dicapai dari perkembangan IPTEK hanya saja bersifat tidak permanen. Dengan demikian, diperlukan inovasi serta disempurnakan seiring dengan perkembangan waktu dan zaman, dengan cara melakukan pengkajian ulang melalui sebuah penelitian yang sesuai dengan kekhususannya.

Melihat realita yang ada, filsafat mempunyai tugas untuk memperbaiki kembali tujuan ilmu pengetahuan serta teknologi yang ada dari akar metafisiknya. Demikianlah, ilmu filsafat melaraskan serta meninjau lagi dataran IPTEK guna daripada sisi epistemologi, ontologi, serta aksiologi. Dalam hal ini jika tidak cepat ditindak lanjuti, seakan bisa membuat seseorang jadinya kehilangan ruh mengenai pencapaian, pencarian arah, eksistensinya, serta kemerdekaannya. Dengan demikian, filsafat harus meninjau ulang lagi dasar etika serta nilai untuk ladataran dunia sains modernisme.

⁵ Ali Maksum, *Pengantar Filsafat Dari Klasik Hingga Postmodernisme*, 24-5.

Misi Philosophy bukan hanya sekedar mencerminkan zaman dimana kita hidup, melainkan adanya prospek kemajuan. Manfaat dari filsafat ialah adanya kreativitas memberikan nilai, capaian, adanya pencarian, serta tertuju pada jalan baru. Philosophy seharusnya mampu membuat yakin pada kita guna menghadapi realita globalisasi, menciptakan orang sehingga membuat golongan berdasarkan pada negara, suku, serta kepercayaan religius kepada kemanusiaan yang diharapkan.

Berbeda dengan penerapan filsafat dalam suatu kehidupan, dalam suatu institusi atau pendidikan tinggi filsafat, maka seorang akademisi bidang filsafat senantiasa belajar ilmu filsafat. Dalam pengertian ini filsafat dipandang sebagai suatu ilmu dan harus memiliki syarat-syarat ilmiah. Sebagaimana dipahami dalam perkembangan filsafat ilmu pengetahuan, bahwa filsafat pada awalnya sebagai induk dari seluruh ilmu pengetahuan.⁶

Slamet Sutrisno berpendapat "Pendidikan Tinggi adalah lembaga pendidikan formal tertinggi berupa Universitas, Institut dan Akademi. Adapun fungsi dan kedudukan pendidikan Tinggi di Indonesia sebagai pemeliharaan, penelitian, dan pengembangan dunia IPTEK. Sesuai

⁶ Kaelan, *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*, Yogyakarta, Paradigma, 2005, 25.

dengan kebutuhan pembangunan masa sekarang dan masa datang”.⁷ Hal itu tidak lain oleh karena fungsi dan kedudukan pendidikan tinggi ditinjau dari konteksnya dengan pembangunan bangsa. “Adapun semua itu dilakukan di dalam kerangka Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan dan Pengajaran, Penelitian dan Pengabdian masyarakat”.⁸

Perguruan Tinggi sendiri harus mampu memberi karya yang dapat menunjang dan memberi pengarahan yang dinamis bagi proses keberlangsung di dunia IPTEK. Perkembangan Iptek terutama di bidang teknologi yang melahirkan sebuah hiburan bagi kalangan masyarakat. Terutama di kalangan mahasiswa yakni Game Online.

“Mahasiswa adalah sebuah sebutan seseorang yang sedang menempuh atau menjalani pendidikan tinggi seperti sekolah tinggi, akademi, dan yang paling umum adalah universitas”.⁹ Ilmu sains serta teknologi teranyar, akal pikiran serta menyangkut etika dalam beberapa realita ialah hal terbaru yang sedang di pelajari oleh kaum pelajar. Dengan ciri khasnya

“agen perubahan”, pelajar dibebankan sebuah cita-cita masyarakat teruntuk bisa mengubah situasi agar bisa berguna. Adapun slogan tersebut, pelajar juga terhubung oleh hakikat etika berupa visi serta misi perguruan tinggi di seluruh wilayah Republik Indonesia. Ialah Tri dharma Perguruan Tinggi sebagai berikut: *pertama*, pendidikan serta pengajaran, *kedua*, penelitian dengan pengembangan dan *ketiga* adalah pengabdian kepada masyarakat.

Zaman era milenial saat seperti ini tidak bisa diterelakan lagi, bahwa dunia IPTEK saat ini menjadikan semacam keperluan bagi aktivitas sehari-hari manusia dalam melakukan segala kegiatannya. IPTEK khususnya dunia industri teknologi saat ini menjalar kebeberapa bagian aspek, mulai dari kerjaan, dunia pendidikan, keperluan rumah tangga, transportasi, bahkan menginap dan liburan semuanya serba online. Teknologi seperti ponsel pintar, *laptop* terkhusus akan menjadikan semacam kebutuhan bagi setiap manusia, tidak terkecuali bagi kaum pelajar terlebih lagi untuk keperluan pembelajaran dan juga pada waktu tertentu dijadikan untuk hiburan seperti permainan daring.

Permainan daring menurut Burhan sebagai permainan perangkat digital yang dimainkan oleh seorang pemain melalui jaringan koneksi data. Untuk itu tersedia semacam penambahan pelayanan penyedia jasa

⁷ Slamet Sustrisno, *Tugas Filsafat Dalam Perkembangan Budaya*, 115.

⁸ Sri Yuliawati, *Jurnal: Kajian Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Sebagai Fenomena Pendidikan Tinggi Di Indonesia*, Tahun 29, Nomor 318, Maret 2012, 28.

⁹

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mahasiswa>.
16 November 2019

ataupun bisa melalui akses secara langsung dari aplikasi yang khusus tersedia permainan daring. Dalam bermain permainan daring mendapatkan spesifikasi penting yang mampu dipunyai ialah sebuah computer ataupun ponsel pintar dengan spesifikasi yang memadai serta langsung terhubung melalui jaringan koneksi internet.¹⁰

METODE PENELITIAN

Kajian dalam pengambilan data serta studi ini termasuk kedalam kajian lapangan. Penelitian lapangan yaitu melihat secara langsung mengenai latar belakang keadaan lokasi penelitian, adanya hubungan suatu sosial, individu, kelompok, serta masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.¹¹ Oleh sebab itu data yang digunakan sebagai data primer ialah “data yang diperoleh langsung pada objek sebagai sumber informasi yang dicari”.¹² Data primer dalam kajian ini adalah mahasiswa Fusphi yakni, meliputi interview dengan mahasiswa Fusphi angkatan 2016-2017 yang masih terdaftar sebagai mahasiswa aktif serta bersedia untuk menjadi subjek penelitian. Penelitian ini hanya mengambil 10 orang mahasiswa untuk diwawancarai dari berbagai jurusan yang ada di Fusphi.

¹⁰ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online*, Magetan, CV. AE Media Grafika, 2019, 5-7.

¹¹ Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta, Bumi Aksara, him 4

¹² M. Sitorus, *Sosiologi*, Jakarta, Erlangga, 2000, him 81

Sedangkan sekunder ialah seperti buku, majalah, jurnal, berita siaran televisi yang ada relevansinya tentang tema penelitian.

Metode pengambilan data dari kajian ini ialah observasi, interview, serta dokumentasi. Observasi adalah “suatu penyelidikan secara sistematis menggunakan kemampuan indrawi manusia”.¹³ Dalam penelitian ini peneliti mengamati secara langsung dan mengikuti kegiatan para narasumber di lingkungan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam tepatnya di area *free wifi* gasnet serta ikut juga bermain game online secara bersama. Wawancara adalah suatu metode dalam mendapatkan sebuah keterangan yang berguna dalam kajian dengan adanya memberikan pertanyaan kemudian dijawab antara pewawancara dan informan ataupun seseorang yang sedang diwawancarai, di mana pewawancara terlibat dalam kehidupan informan. Dengan demikian, wawancara yang dilakukan oleh peneliti adanya ketelibatannya dalam kehidupan informan.¹⁴

Wawancara dihimpun langsung dari key informan, yaitu orang-rang yang memberikan informasi atau juru kunci yang terkait dengan penelitian ini. Adapun key informan

¹³ Suwardi Endraswara, *Metode Penelitian Budaya*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2012, him 208

¹⁴ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikasi Ekonomi Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta, Kencana, 2011, 111.

yakni mahasiswa Fusphi UIN Raden Fatah Palembang, yang berjumlah sebanyak 10 orang dari angkatan 2016-2017 yang maniac terhadap game online. Disamping itu juga, “pengambilan sampel akan menggunakan *purposive sampling* yaitu apabila penentuan sampel didasarkan pada karakteristik atau ciri-ciri tertentu berdasarkan ciri atau sifat populasinya”.¹⁵

Purposive sampling dimaksudkan yaitu mendapatkan deskripsi keseluruhan yang ada di lapangan dan tidak dimaksudkan untuk mendapatkan generalisasi. Untuk itu penelitian ini memiliki kriteria pemilihan informan yang didasarkan pada tiga hal, yakni mahasiswa yang mengikuti perkembangan permainan daring, mengetahui jenis permainan daring, serta memainkan permainan daring setidaknya dalam sehari 1-2 jam. Dokumentasi ialah sebuah cara dalam mendapatkan data dengan berupa adanya yang berbentuk seperti foto (gambar) data terdokumentasi nantinya akan digunakan ialah semacam hasil foto atau rekaman suara ketika wawancara terjadi maupun ketika saat pengamatan sedang berlangsung.¹⁶

¹⁵ Widodo, *Metodologi Penelitian Populer dan Praktis*, Depok, PT Raja Grafindo Persada, 2019, 70.

¹⁶ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta, Pustaka Pelajar, Cetakan ke-14, 2010, 143.

Teknik analisis proses kategori urutan data, mengorganisasikan ke dalam sebuah gambaran dasar, sesuai bagian-bagian dan satuan uraian dasar, yang mempunyai perbedaan serta penafsiran yakni memnyampaikan arti yang kongkrit terhadap adanya analisis, memberikan penjelasan terhadap pola uraian dan menelusuri hal yang terhubung di antara bagian dimensi yang terstruktur.¹⁷ kajian ini ialah penelitian lapangan, oleh sebab itu dalam menganalisis data yang terhimpun peneliti memakai analisis deskriptif kualitatif, yaitu dilakukan ke dalam tulisan dan dibahasakan secara logis yang telah diteliti dapat dibaca sebagai hasil runtutan pemikiran atas investigasi filosofis yang melahirkan wacana baru atau memperbarui wacana filosofis yang telah bergulir sebelumnya.¹⁸

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Dalam kajian ini membahas tentang faktor apa yang melatarbelakangi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam untuk bermain game online dimaksudkan dalam penelitian ini adalah bagaimana motif alasan para narasumber bermain permainan daring. Serta tujuan dari alasan mahasiswa yang ingin peneliti cari

¹⁷ Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta, GP Press, 2009, 136.

¹⁸ Anton Bakker dan Achmad Charris Zubair, *Metodologi Penelitian Filsafat*, Yogyakarta, Kanisius, 1990, 47.

ialah sebuah alasan masuk akal bagi para pelajar sehingga timbulnya candu bermain permainan daring.

Berikut ini adalah beberapa motif para informan dalam bermain game online, yakni antara lain:

1. Sebagai hiburan dan mengisi waktu luang. Game merupakan bagian dari sekian banyak pencapaian teknologi yang menggambarkan perkembangan IPTEK. Permainan daring memungkinkan pemainnya mendapat kebebasan untuk mengeksplorasi dunia virtualisasi yang ada, kegiatan main mereka dilandaskan sebab adanya latarbelakang berbeda. Kalangan gamers pada anak muda mempunyai jawaban tersendiri suka permainan daring. Temuan peneliti pada gamers mahasiswa dianggap menyenangkan dan menghibur. Sebagaimana yang di sampaikan oleh Ihsan: “Banyak alasan yang mendasari untuk hobi bermain game online salah satunya untuk hiburan kemudian untuk mengisi waktu kosong dari pada terbuang dari pada untuk hal-hal untuk yang tidak bermanfaat mungkin game ada manfaatnya untuk menghibur diri”.¹⁹ Hal senada juga disampaikan oleh Hidayat: “Alasan utama tertarik pada game itu untuk mengisi waktu luang karena kalau kehidupan sebagai seorang mahasiswa ya bosan juga hal-hal yang menonton seperti

mengerjakan tugas atau kuliah ya jadi butuh hiburan gitu”.²⁰

2. Rasa penasaran dan sudah lama bermain game. Kemudian motif alasan yang menjadi dasar mereka tertarik permainan daring yakni karena sedari saat kecil para informan sudah mengenali jenis permainan serupa yakni *playstation* (konsol permainan grafis yang dapat menampilkan visualisasi digital berupa gambaran, suara yang di tampilkan, gambaran gerak yang keluar terhubung melalui kabel pada televisi serta diproduksi oleh perusahaan asal Jepang yakni Sony). Hampir semua menyatakan bahwa sedari kecil para informan sudah mengenali jenis permainan *playstation* dengan menyewa *playstation* yang ada ditempat mereka tinggal. Orangtua dan teman mereka yang mengenalkan mereka pada permainan *playstation*. Bahwasannya game visualisasi digital semacam permainan daring bukanlah hal baru mereka kenal. Sebagaimana dikatakan oleh Huda: “Pertama kali main game itu karena penasaran saya waktu itu masih sd kelas 3 waktu itu saya main Point blank”.²¹ Namun hal sama juga disampaikan oleh Hidayat: “Pertama kali saya bermain game mungkin teman ya sudah itu emang orang tua juga support pernah di belikan

¹⁹ Wawancara dengan Ihsan Arif Nugraha, 7 Februari 2020.

²⁰ Wawancara dengan Hidayat, 6 Februari 2020.

²¹ Wawancara dengan Huda Ramadhan, 6 Februari 2020.

playstation mungkin dari sekitaran umur 7 tahun udah main game”.²² Namun sekarang untuk permainan game pada *playstation* tergolong relatif cukup mahal harganya sehingga game yang berjenis pada *smartphone* lebih banyak diminati karena cukup dengan membeli kouta serta mencari di *playstore* seseorang dapat mencari game yang ia inginkan tanpa mengeluarkan banyak uang untuk memainkannya.

3. Genre game online bervariasi. Dimunculkan berbagai permainan daring yang terbaru pada setiap tahunnya yang pastinya lebih keren dari sisi visualisasi grafik dan lebih menarik dari tahun-tahun sebelumnya sehingga adanya daya tarik tersendiri bagi kalangan generasi milenial tak terkecuali mahasiswa pun banyak memainkan jenis game yang ada terutama dalam berbagai genre game online yang berkembang pada era kontemporer saat ini. Seperti penuturan salah satu informan yang tertarik untuk bermain game online: “Tantangan main game online itu ya kayak umumnya kalau kita lagi seru-serunya kan jadi kayak ketagihan gitu main terus, kalau tingkatan ya tergantung genre gamenya”.²³ Dengan pandangan diatas Rizki juga menjelaskan bahwa: “Kalau saya bermain game itu ada mobile

legends, PUBG, clash of clans, sama game ps 2 dan game laptop”.²⁴ Hal senada juga disampaikan oleh Hidayat: “Kalau main game offline dan online hampir semua udah di coba mulai dari *playstation*, nintendo. Kalau online itu mulai dari pc dan android sudah, mulai dari *PUBG*, *Mobile Legends*, *Point Blank*, *Ayodance Mobile* dan lain sebagainya mungkin sejenis itu”.²⁵

4. Adanya *free wifi* gasnet dan game online bisa dimainkan dimana saja. Sejak hadirnya *free wifi* gasnet di area Fusphi menjadi magnet tersendiri bagi mahasiswa yang bermain permainan daring serta bermain permainan daring bisa dimana saja. Sebagaimana dikatakan oleh Fathurrahman: “Waktu paling lama main itu dirumah di Fakultas juga ada gasnet dan juga di kelas juga kalau ada listrik ataupun sinyal”.²⁶ Hal senada yang jelaskan oleh Fajri: “Kalau main game saya sendiri ya karna saya ada kouta jadi main di handphone saya sendiri sendiri nggak tergantung pada *wifi* karna yang pakek bukan saya saja, main game juga kadang dirumah di kampus karna ada *wifi* gasnetnya”.²⁷

Dengan demikian ungkapan yang informan sampaikan bahwasannya mereka memainkan

²⁴ Wawancara dengan Rizki Yusrian Ihsan, 6 Februari 2020

²⁵ Wawancara dengan Hidayat, tanggal 6 Februari 2020

²⁶ Wawancara dengan Muhammad Fathurrahman, 6 Februari 2020

²⁷ Wawancara dengan Muhammad Fajri, 6 Februari 2020

²² Wawancara dengan Hidayat, 6 Februari 2020

²³ Wawancara dengan Afif Wiranto, 7 Februari 2020

game online lewat smartphone ataupun laptop yang mereka gunakan dalam bermain game terdapat adanya *free wifi* yang ada di fakultas sehingga mereka betah berlama-lama memainkan game tersebut bersama teman-teman mahasiswa lain yang asyik bermain game sambil menunggu jadwal perkuliahan. Game online sendiri bisa dimainkan dimana saja tanpa ada ruang khusus untuk memainkannya sehingga memudahkan para pemainnya bermain dimana saja baik itu di rumah, kampus, cafe, dilakukan dengan sambil ngopi ataupun makan cemilan.

Kemudian fenomena permainan game online di kalangan mahasiswa Fushpi dalam tinjauan *One Dimensional Man* Herbert Marcuse ialah sebagai berikut:

1. Administrasi total. Berbagai hal dalam perkembangan luar biasa serta keberhasilan terbesar yang dicapai oleh sistem kapitalisme yang berakar pada dunia teknologi ialah kemampuan para pemegang kapitalisme mengalihkan serta mendominasi ke dalam bagian dari administrasi total. Administrasi total ialah sebuah cara strategi dari pengaturan serta adanya pengelolaan yang bertujuan dalam memasuki pemusatan serta penyatuan kekuatan total dalam aspek sosial, politik, ekonomi, militer dan budaya ke dalam satu tangan. Sarana yang digunakan yakni menciptakan sebuah “musuh bersama” nasional guna

adanya tindakan memaksa semua warga agar yang tidak diperlukan serta mengorbankan yang harus dilindungi maupun yang dilestarikan.²⁸

Pada dasarnya dunia IPTEK dikembangkan sebagai kebutuhan serta berada dalam kontrol manusia sebagai makhluk yang mempunyai akal pikiran, maka dari itu di era globalisasi milenial saat ini, manusia seharusnya melakukan adanya penyesuaian dengan ketentuan-ketentuan dalam dunia IPTEK tersebut. Hal yang pada asal-muasalnya dibuat orang teruntuk keperluan justru menciptakan perbudakan serta memperlak manusia dengan dari beberapa hal yang dibuatnya salah satunya ialah game online.²⁹

Misi yang ingin dicapai oleh sebuah administrasi total yakni adanya (tarik-menarik) sosial secara seimbang serta selamanya, sehingga semua aktivitas dapat berjalan normal. Dari sudut pandang ekonomi dan teknologi, segala perdebatan dan pembicaraan merupakan hal yang kurang berguna, membuang waktu, tenaga, pikiran, dan dana. Yang terpenting bukan bagaimana individu mengembangkan kemampuan berfikir, mempertanyakan hak dan

²⁸ Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, Gramedia Pustaka, Jakarta, 2012, 242-3.

²⁹ Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018, 89.

harga diri, melainkan berkontribusi bagi sistem, menghasilkan sesuatu yang berguna secara sosial. Semua mesti siap berkorban dan jadi mangsa atas nama keagungan administrator tanpa menanya siapapun mereka, untuk segala sesuatu dan bagi siapa target dipersembahkan.³⁰

Dalam dimensi ini timbulnya perbudakan anyar mengemuka, patut seraya memakai gaya halus, menenteramkan, sesuka hati, serta masuk akal, maka dari itu mengakibatkan fase terlena yang tidak terelakan bagi kalangan anak-anak milenial. Kalangan muda milenial tiada mengetahui bahwasannya semua ini semata-mata pengangungan secara tiada serta-merta atas keperluan buatan. Hal menyeluruh ini tidak berlainan ialah target yang tersembunyi pada kemajuan perusahaan berlanjut, merupakan destinasi objektivitas teknologi untuk penyelewengan beraneka bagian buat keuntungannya seorang diri.³¹

2. Permainan Daring Sebagai Bahasa Fungsional. Bagian utama dari administrasi yang menyeluruh ialah bahasa, mengingat subjek pertama yang dihadapkan, dikontrol, serta dikelola yakni manusia. Bahasa komunikasi yaitu sebagai ungkapan kemampuan cara pandang serta berfikir merupakan proses eksistensi

³⁰ Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, 244.

³¹ Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, 73.

dari potensi manusia sebagai makhluk yang berakal. Untuk itu, keutamaan yang perlu digarap dalam upaya dalam mengontrol total serta tuntas yakni pembentukan wacana berpikir, cara berkomunikasi, serta berbicara. Kaum kapitalisme menginginkan transformasi agenda teknologi semata serta menyuplai barang anyar sehingga makin efektif seraya kenyataan teknologi serta mewujudkan komunikasi sendiri yakni kode dalam bercakap.³²

Seperti yang dikatakan oleh Hidayat: “Saat sedang bermain game online biasanya saya bersama teman-teman menggunakan kata *mabar* (main bareng), *push rank* (naik level yang lebih tinggi), karena para pemain game online sudah bisa mengerti dengan apa yang dibicarakan”.³³ Hal senada juga dikatakan oleh Fajri: “Biasanya saya bermain game online saat sendiri maupun bersama teman menggunakan kata *mabar* (main bareng), *solo rank* (bermain sendiri untuk mencapai level tertinggi, *win streak* (menang terus) karena sudah terbiasa berbicara dengan kata-kata tersebut saat bermain game online”.³⁴

Eksistensi dari bahasa (komunikasi) fungsional menguasai

³² Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse Tentang Masyarakat Satu Dimensi*, Prodi Aqidah Filsafat Fakultas Ushuluddin UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Volume 1, Nomor 6, Juli 2013, 522-3.

³³ Wawancara dengan Hidayat, 6 Februari 2020

³⁴ Wawancara dengan Muhammad Fajri, 6 Februari 2020

dalam sektor bidang, misalnya, bagian dunia bisnis, dunia yang menganut prinsip *time is money*. komunikasi yang lambat menjadi hambatan utama dalam dunia bisnis yang menjadi syarat seraya keterampilan dahsyat para pemain bisnis. Pemanfaatan bahasa fungsional dalam dunia bisnis diungkapkan terutama dalam bahasa iklan.³⁵

Bahasa fungsional dalam perkembangan dunia permainan game online banyak digunakan untuk menarik perhatian seseorang untuk memainkan game yang telah diiklankan melalui situs *website*, *playstore*, *appstore*. Sehingga permainan game online tersebut bisa menarik perhatian seseorang untuk memainkannya khususnya generasi milenial saat ini. Dengan bahasa iklan yang menarik perhatian seperti terdapat promo atau potongan harga untuk membeli peralatan tempur khususnya pada game seperti *mobile legends*, *free fire*, *PUBG (Player Unknowns Battle Ground)*. Sehingga hal tersebut membuat game yang telah dipasarkan menjadi terkenal serta yang membuat game tersebut mendapatkan keuntungan tersendiri.

3. Terhapusnya Sejarah. histori peradaban bukan hanya sekedar bagian kumpulan kenyataan serta serangkaian insiden masa lampau, di mana makna dan fungsinya terbatas

pada sekedar bayangan, memori, serta kerinduan sehingga kita sekalian tidak meneruskan kembali kekeliruan. Riwayat kultur ialah kegiatan berfikir filsafat berkontinuitas celah akal pikiran berserta segenap ketika rancangan reka cipta serta eksistensi seujur tubuh bertajuk dan mengerti kedudukannya di antara segenap yang ada. Sebagai gerak serta kegiatan dialogis, nalar melihat sejarah masa lalu dan seluruh peristiwa yang mewarnainya sebagai cetusan diri dalam situasi dan kondisi tertentu yang terus terselip dan terwarisi ini, jarak antara subjek dan objek, nalar dan realitas, esensi dan eksistensi, potensi dan aktus, dikontinuitas dan kontinuitas terus bertahan.³⁶

Dalam jiwa yang menengarai, akal budi manusia mengambil dua keputusan yang berbeda. Di satu pihak, ada kesinambungan gerak dialektis akal dalam rangka mengetahui, mengerti, memahami, serta mengolah kenyataan, data, dan insiden. Kelangsungan mengacu pada ciptaan akal pikiran sebagai kemampuan yang bebas dan sempurna. Di sisi lain, terdapat diskontinuitas sejarah nalar berada dalam kesatuan dengan badan. Dalam kesatuan ini, logika terikat dengan ruang dan waktu sehingga kegiatannya tunduk pada hukum

³⁵ Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, 248.

³⁶ Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, 251.

sebelum dan sesudah, di sana dan di sini, kini dan nanti.³⁷

Kesadaran responsif ialah kesadaran memorial saat menatap dan menilai fakta sosial, sehingga masuk akal bila menggalaukan otoritas *status quo*. Kegelisahan pejabat menggelora dari implikasi yang ditimbulkan kesadaran kenangan kala kebangkitan kritis berbicara memakai bahasa kebijaksanaan. Bahasa kebijaksanaan membuat lorong gelap menjadi bangkit serta bercahaya dan benteng semesta wacana yang dikunci terbuka, rantai perbudakan porak-poranda, ritus penghormatan dan kultus individu dibubarkan, tabu dan larangan, mantra dan hipnotis dinetralkan. Karena itu kesadaran historis dan responsif harus dihalang, pertalian masa lampau dan masa sekarang wajib diputus oleh bahasa komunikasi fungsional. Jadi, penguasa kapitalis merupakan peruntuh sejarah.³⁸

4. Permainan daring sebagai kebutuhan yang palsu. Kebutuhan buatan ialah suatu kewajiban yang dibebankan oleh aneka keperluan sosial tertentu terhadap segala individu dengan maksud memperbudak serta menggerogoti mereka. Saat ini, terpampang jelas propaganda terstruktur dan

berkelanjutan untuk semua kebutuhan imitasi nyata dijejalkan. Propaganda kebutuhan buatan dilakukan lewat aneka macam publisitas, pameran serta iklan mengenai merek dagang, tempat rekreasi, pusat perbelanjaan, mode, apartemen, lokasi perumahan, ponsel pintar, laptop, transportasi dan peralatan rumah tangga, hingga beragam jenis kursus dalam IPTEK.³⁹

Marcuse memberikan pandangan yang memancing serta menyentuh substansi kebebasan. Dalam pengertiannya, memuaskan insting berbeda dari sikap memperbudak diri lewat insting di bawah kekuasaan pihak lain yang memberikan segala kepuasan. Pemenuhan kodrati ialah pelepasan yang menjunjung perkembangan serta eksistensi diri secara bebas. Jika sekedar dikaitkan dengan tabu dan kekangan, pemuasan, secara membabi buta lebih tepat dikatakan sebagai pelampiasan dari pada pemenuhan kebutuhan secara wajar dan pantas. Tingkatan yang tepat bagi pemuasan kebutuhan yakni kecukupan dan kecocokan dalam daya upaya dan signifikan, mempertimbangkan tingkat kemerdekaan dan tujuan yang benar. Singkat kata, pemuasan naluri selalu berada dalam konteks aktualisasi dan

³⁷ Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, 523.

³⁸ Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, 524.

³⁹ Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, 257.

realisasi diri secara independen, waras dan bebas.⁴⁰

Seperti yang dikatakan oleh Huda: “Game online ini juga kalau kita tidak bisa mengatasinya akan menjadi semacam kebutuhan tersendiri kita bisa terjebak di dalamnya karena terlalu larut dalam bermain game online yang membuat kita akan mengabaikan lingkungan sekitar kita karena terlalu asik bermain game online”.⁴¹ Hal senada juga disampaikan oleh Ihsan: “Game online ini juga bisa membuat pemainnya menjadi malas karena terlalu asyik memainkannya bisa juga membuat kita menjadi boros karena sering membeli kouta untuk bermain game online padahal uangnya bisa digunakan untuk keperluan lain seperti membeli buku perkuliahan namun terkadang karena terlalu asyik bermain game online dan lupa akan kebutuhan kuliah”.⁴²

Di sinilah kemudian pemikiran Marcuse tentang kebutuhan palsu yakni kebutuhan yang pemuasan dilakukan oleh individu karena adanya desakan dari luar keinginan tersebut dipenuhi oleh individu karena pengaruh dari orang lain dan juga stimulus iklan atau promosi dari produk tersebut. Pada kondisi tersebutlah manusia hanya menurut

nalurnya untuk dipuaskan sehingga tidak lagi dapat membedakan celah kemauan serta kebutuhan.

Tujuan “*One Dimensional Man*”, menurut Marcuse bahwasannya masyarakat globalisasi ialah manusia yang menekan tanpa ampun, meskipun sebagian besar dari masyarakat terutama kalangan anak-anak muda tampaknya menganggap sebagai kelompok yang paling leluasa dan bebas. Menurut Marcuse masyarakat globalisasi tampak sekadar sebagai seperangkat alat yang terkandung dalam ilmu, kemajuan teknologi atau hal lain yang terlahir dari masa peradaban atas nalar, pengetahuan, dan kemajuan peradaban. Bisa diartikan menurut Marcuse ilmu pengetahuan berperan dalam transformasi pada masyarakat modern.⁴³

Menurut penulis bahwasannya ilmu pengetahuan telah menjadi sumber masalah baru dengan terciptanya kemajuan peradaban dari segala aspek bagian dalam dunia IPTEK. Menurut Marcuse apa yang telah manusia terima serta disetujui dari kemajuan dunia teknologi secara berangsur-angsur terfokus pada suatu tuntutan bagi manusia milenial, tidak langsung telah membuat adanya problematis individu untuk mengambil jarak secara krusial, yang pada akhirnya mereka terjebak di dalam branding manusia satu dimensi yaitu manusia yang dalam

⁴⁰ Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, 258.

⁴¹ Wawancara dengan Huda Ramadhan, 6 Februari 2020

⁴² Wawancara dengan Ihsan Arif Nugraha, 7 Februari 2020

⁴³ Ghulam Falach, Tesis: *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi*, 71-2.

seluruh sebagian kehidupannya diorientasikan pada satu destinasi belaka sehingga mengalami keredupan akan kontradiksi yang seharusnya selalu dimengerti. Kesenjangan tersebutlah yakni adanya kelompok-kelompok yang mendominasi selalu berupaya menguasai kelompok lainnya. Di dalam kehidupan “*One Dimensional Man*”, perbedaan yang ada dikaburkan begitu saja sehingga manusia sebagai seorang individu yang tidak lagi menyadari keberadaan dirinya dalam kesenjangan tersebut. Tidak adanya kesadaran individu menjadikan mereka mudah diperbudak oleh kekuatan dunia teknologi saat ini disebabkan karena hilangnya kesadaran mereka sebagai kelompok tertindas. Sehingga akan sulit bagi individu tersebut untuk menyadari mana kebutuhan yang sebenarnya serta mana bukan kebutuhan yang tidak perlu.

Menurut Marcuse bahwasannya masyarakat kontemporer saat ini yang berdimensi satu ini secara tidak sadar terjatuh kedalam kenikmatan yang mereka jalani. Terjatuh dalam artian mereka sepenuhnya merasa masuk dalam kenikmatan, di sisi lain sepenuhnya juga tanpa mereka sadari telah termanipulasi oleh kepuasan itu sendiri. Semua kenikmatan tampak realita, melainkan semua itu sekedar kebohongan sebagai perangkat yang sudah dikembangkan oleh skema

dengan sedemikian rupa agar manusia kontemporer larut dalam hal tersebut. Sepintas terlihat semua manusia modern benar-benar terlihat senang, nyatanya mereka semua terlihat lucu dan kekinian secara tidak langsung. Dari sini fakta bahwa, eksistensi pengontrolan baru telah sukses menjadikan masyarakat kontemporer sebagai boneka berjalan yang siap untuk digerakan kapan saja.

5. Imperium citra. Sangkut sengkabut semesta kepetingan berskala lokal dan global mendominasi setiap ruang dan momen hidup manusia. Tarik ulur beragam kepetingan bertambah parah oleh praktik propaganda ideologi yang begitu merajalela dan kontinu melalui media komunikasi massa. Kini amat sulit menilai apakah suatu pilhan sungguh lahir dari kesadaran bebas atau sudah teknontaminasi oleh kepetingan eksternal. Dalam praksis hidup harian, manusia sedang berhadapan dengan problematika dalam kehidupan yang ada terutama dunia teknologi yang seakan-akan menjadi bom waktu bagi mereka.⁴⁴

Kini, irasionalitas yang dirasionalkan, *nothing* yang di-*something*-kan, perbudakan yang menyukakan telah berkembang demikian cepat dan menjangkau seluruh pelosok dunia. Dengan kemajuan teknologi komunikasi yang

⁴⁴ Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, 260.

melewati batas dunia, perilaku yang memperlambat dan memperdagangkan manusia adalah bahaya nyata.⁴⁵

Saat ini, pecitraan dikalangan para penguasa menjadi alat yang digunakan untuk menyelinap dari seluruh penjuru arah aktivitas manusia, apalagi adanya permainan kontribusi luas di pentas ketatanegaraan serta kewenangan. Para petinggi tanah air, kontestan berkompetitif buat merenggut status terutama laksana kepala negara maupun kepala daerah memasang animo nan besar atas percitraan yang ingin ditunjukkan kepada khalayak ramai. Memproyeksikan bukan main betul-betul menjaga kesan dirinya laksana tokoh masyarakat.⁴⁶

Seperti yang dikatakan oleh Rizki: “Kalau bermain game online dan menang terus ke level tertinggi biasanya saya *screenshot* di hp lalu di *upload* melalui akun sosial media seperti whatsapp intinya sih cuma buat di puji teman saja kalau saya jago bermain game”.⁴⁷

Banyak sekarang orang-orang di era industri 4.0 saat ini berlomba-lomba menampilkan citra yang baik dalam dunia sosial media mereka seperti membantu orang lain yang sedang kesusahan namun hal tersebut dijadikan sebuah ajang pecitraan

⁴⁵ Valentinus Saeng, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, 260.

⁴⁶ Agus Darmaji, Jurnal: *Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi*, 525.

⁴⁷ Wawancara dengan Rizki Yusriyan Ihsan, tanggal 6 Februari 2020

agar dilihat oleh banyak orang sehingga mendapatkan sebuah pujian lewat sebuah media sosial mereka namun realitasnya terkadang berbeda jauh.

Dunia teknologi saat ini menubuatkan wujud otoritas mutakhir pada pentas demi pribadi sebagai pemimpin yang baik dan bijaksana. Menurut Marcuse para pejabat teknologi menggunakan media untuk mempublikasikan kegiatan mereka seperti membantu masyarakat yang tertimpa bencana, menampilkan diri terjun langsung kepada masyarakat, melitaskan nilai yang mengklaim bahwasannya poin kemakmuran melambung cemerlang provosional kemelaratan merosot tajam. Bilangan data tercatat walhasil mengendurkan kognisi kritis. Pengaruh objektivitas IPTEK yang persuasi belaka damai makmur perniagaan dalam hierarki luas akhirnya mematikan independensi dan akal pikiran secara krusial manusia dua sudut pandang.⁴⁸

KESIMPULAN

Dalam temuan yang peneliti dapatkan maka dari itu didapatlah kesimpulan bahwasan faktor yang melatarbelakangi para narasumber bermain game online adalah karena sebagai hiburan dan mengisi waktu luang untuk menghilangkan *stress* dari aktivitas perkuliahan dan

⁴⁸ Mulyatno, Jurnal: *Demokrasi Sosial Menurut Herbert Marcuse*, Volume 02, Nomor 02, September 2013, 109-10.

mengisi waktu kosong ketika menunggu jadwal kelas ataupun sedang tidak ada jadwal kelas perkuliahan, rasa penasaran dan sudah lama bermain game, banyaknya genre game online serta adanya tingkat kesulitan di setiap game online yang ada, terdapat adanya *free wifi* gasnet dan game online bisa dimainkan dimana saja baik dirumah, kampus, cafe yang memiliki jaringan internet yang dapat terhubung dengan smartphone ataupun komputer dan laptop.

Sedangkan pandangan dari “*One Dimensional Man*” menunjukkan bahwa Fenomena Permainan Daring yang tengah berlangsung pada kalangan pelajar mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam. Menurut Marcuse menganggap masyarakat modern terlihat bahwasannya seperangkat temuan visualiasi digital dari perkembangan dunia IPTEK saat ini tidak lepas dari adanya pengaruh dari periode pencerahan berlandaskan akal, kebijaksanaan, serta evolusi kultur. Ilmu pengetahuan berperan tatkala perubahan masyarakat modern. Menurut Marcuse Fakta permainan daring yang sedang berlangsung bagi pelajar Fusphi terdapat beberapa poin pemikiran Marcuse yang sesuai dengan realita mahasiswa Fusphi adalah permainan daring sebagai kebutuhan yang palsu, pencitraan pada sosial media dan sebagai pengantar komunikasi antar pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakker Anton dan Achmad Charris Zubair, *Metodologi Penelitian Filsafat*, Yogyakarta, Kanisius, 1990
- Bungin Burhan, *Penelitian Kualitatif Komunikasi Ekonomi Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta, Kencana, 2011
- Endraswara, Suwardi, *Metode Penelitian Budaya*, Yogyakarta, Gadjah Mada University Press, 2012
- Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta, Pustaka Pelajar, Cet ke 14, 2010
- Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta, GP Press, 2000.
- Kaelan, *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*, Yogyakarta, Paradigma, 2005
- _____, *Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*, Yogyakarta, Paradigma, 2017
- Maksum, Ali, *Pengantar Filsafat Dari Masa Klasik Hingga Postmodernisme*, Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA, 2016
- Saeng, Cp. Valentinus, *Herbert Marcuse Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama, 2012
- Sitorus, *Sosiologi*, Jakarta, Erlangga, 2000
- Sutrisno, Slamet, *Tugas Filsafat Dalam Perkembangan*

Budaya, Yogyakarta, Liberty
Yogyakarta, 1986

Usman, Husaini dan Purnomo,
Metodologi Penelitian Sosial,
Jakarta, Bumi Aksara, 2011

Jurnal

Darmaji, Agus, *Herbert Marcuse
tentang Masyarakat Satu
Dimensi*, Jurnal, Prodi Aqidah
Filsafat Fakultas Ushuluddin
UIN Syarif Hidayatullah,
Jakarta, VoluI, No 6, 2013

Falach, Ghulam, *Konsumerisme
Manusia Satu Dimensi*, *Tesis*,
UIN Sunan Kalijaga,
Yogyakarta, 2018

Mulyanto, *Demokrasi Sosial
Menurut Hebert Marcuse*,
Jurnal, Vol 02 No 02, 2013

Yulawati, Sri, *Kajian Implementasi
Tri Dharma Perguruan Tinggi
Sebagai Fenomena Pendidikan
Tinggi Di Indonesia*, *Jurnal*,
Tahun 29, No 318, 2012

Wawancara

Wawancara dengan Bapak A. Rifai
Abun, Dosen Universitas Islam
Negeri Raden Fatah

Palembang, tanggal 22 April
2020

Wawancara dengan Muhammad
Fathurrahman, Pelajar Fusphi
angkatan 2017, 06 Februari
2020

Wawancara dengan Hidayat
mahasiswa, Pelajar Fusphi
angkatan 2017, 06 Februari
2020

Wawancara dengan Huda
Ramadhan, Pelajar Fusphi
angkatan 2016, 06 Februari
2020

Wawancara dengan Muhammad
Fajri, Pelajar Fusphi angkatan
2016, 06 Februari 2020

Wawancara dengan Ihsan Arif
Nugraha, Pelajar Fusphi
angkatan 2017, 07 Februari
2020

Wawancara dengan Muhammad Afif
Wiranto, Pelajar Fusphi
angkatan 2016, 07 Februari
2020

Internet

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Maha
siswa](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Maha_siswa) 16 November 2019