

## GAME ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI (STIE) PEMBANGUNAN KOTA TANJUNGPINANG

Manurung Maria Stefany Glorya \*<sup>1</sup>

Arieta Siti <sup>2</sup>

Suryaninggsih <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjung Pinang

\*e-mail: [mariastefanymnrng14@gmail.com](mailto:mariastefanymnrng14@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji fenomena kegemaran mahasiswa bermain game online di tengah padatnya kegiatan kemahasiswaan, dengan fokus pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi perilaku bermain game online dan dampaknya terhadap berbagai aspek kehidupan mahasiswa, ditinjau dari perspektif Teori Pilihan Rasional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam terhadap 10 informan yang merupakan mahasiswa aktif STIE Pembangunan Tanjungpinang dan aktif bermain game online. Teori Pilihan Rasional dari James S. Coleman menjadi landasan teoritis, yang menekankan bahwa individu bertindak rasional untuk memaksimalkan utilitas atau kepuasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku bermain game online dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal meliputi pengaruh teman sebaya dan tren budaya populer yang mendorong mahasiswa mencoba dan terlibat dalam aktivitas gaming. Faktor internal mencakup rasa penasaran, motivasi afiliasi (mempererat hubungan), motivasi prestasi (kompetisi), dan motivasi instrumental (keuntungan ekonomi). Preferensi terhadap jenis game tertentu, seperti Mobile Legends, didasari oleh evaluasi rasional terhadap utilitas yang ditawarkan, seperti keseruan, fitur multiplayer, dan mekanisme permainan yang dianggap lebih praktis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Teori Pilihan Rasional relevan dalam menjelaskan perilaku bermain game online di kalangan mahasiswa, yang didasari oleh perhitungan rasional individu untuk memaksimalkan utilitas mereka dalam konteks sosial dan pribadi. Penelitian ini merekomendasikan perlunya edukasi dan pendampingan bagi mahasiswa untuk mengelola waktu dan aktivitas bermain game online secara bijak, serta perlunya penelitian lanjutan untuk mengkaji dampak game online secara lebih mendalam dan spesifik di STIE Pembangunan Tanjungpinang.

**Kata Kunci :** Dampak Game online, Teori Pilihan Rasional, Mahasiswa Tanjungpinang

### Abstract

This research examines the phenomenon of students' fondness for playing online games amidst their busy student activities, focusing on students of STIE Pembangunan Tanjungpinang. The aim of this research is to analyze the factors that influence online gaming behavior and its impact on various aspects of students' lives, viewed from the perspective of Rational Choice Theory. This research uses a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through participant observation and in-depth interviews with 10 informants who were active students of STIE Pembangunan Tanjungpinang and active online game players. James S. Coleman's Rational Choice Theory serves as the theoretical foundation, which emphasizes that individuals act rationally to maximize utility or satisfaction. The results of the study indicate that online gaming behavior is influenced by a combination of internal and external factors. External factors include peer influence and popular cultural trends that encourage students to try and engage in gaming activities. Internal factors include curiosity, affiliation motivation (strengthening relationships), achievement motivation (competition), and instrumental motivation (economic gain). Preferences for certain types of games, such as Mobile Legends, are based on a rational evaluation of the utilities offered, such as excitement, multiplayer features, and game mechanics that are considered more practical. This research concludes that Rational Choice Theory is relevant in explaining online gaming behavior among students, which is based on individual rational calculations to maximize their utility in social and personal contexts. This research recommends the need for education and assistance for students to manage their time and online gaming activities wisely, as well as the need for further research to examine the impact of online games more deeply and specifically at STIE Pembangunan Tanjungpinang.

**Keywords:** Impact of Online Games, Rational Choice Theory, Tanjungpinang Students

## PENDAHULUAN

Mahasiswa adalah individu yang terdaftar dalam institusi pendidikan tinggi seperti universitas atau akademi. Mereka terlibat dalam berbagai kegiatan yang tidak hanya terbatas pada akademik, tetapi juga non-akademik. Kegiatan mahasiswa bisa meliputi organisasi kampus, klub olahraga, kegiatan seni, penelitian, dan kegiatan sosial. Organisasi mahasiswa seperti Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) dan himpunan mahasiswa jurusan sering menjadi wadah untuk mengembangkan kepemimpinan dan keterampilan manajerial. Selain itu, mahasiswa sering terlibat dalam acara-acara kampus seperti seminar, workshop, lomba, dan acara sosial yang bertujuan untuk memperluas jaringan, meningkatkan keterampilan, dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat. Kegiatan ini membantu mahasiswa untuk mengembangkan soft skills yang penting seperti komunikasi, kerjasama tim, dan problem-solving. Untuk mahasiswa yang ingin mengembangkan diri di luar akademik, terlibat dalam kegiatan mahasiswa adalah langkah yang tepat. Ini memberikan pengalaman berharga yang dapat membantu dalam karir di masa depan.

Secara keseluruhan, keterlibatan dalam berbagai kegiatan mahasiswa adalah bagian penting dari pengalaman pendidikan tinggi. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya melengkapi pendidikan akademik mereka tetapi juga membantu dalam pengembangan diri secara holistik. Mahasiswa belajar untuk menyeimbangkan antara tanggung jawab akademik dan kegiatan ekstrakurikuler, mengelola waktu dengan efektif, dan menjadi individu yang lebih matang dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Kita tau di era sekarang ini di sela banyaknya kegiatan mahasiswa banyak mahasiswa yang gemar bermain *game online* dan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dimana kita tau sekarang ini hampir seluruh kalangan bermain *game online*. Daya tarik *game online* untuk saat ini sangat kuat namun bermain *game online* juga memiliki sisi positif dan negatif.

Bagi mahasiswa *game online* merupakan salah satu media hiburan yang sangat menarik dan dapat menghilangkan kejenuhan, *game online* ini memiliki sisi positif dan sisi negatif terhadap mahasiswa dimana *game online* dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk menghibur diri, bersosialisasi dengan teman-teman, dan melepas stres setelah belajar atau mengerjakan tugas. Namun, penting untuk tetap mengatur waktu dengan bijak dan tidak terlalu terpengaruh oleh game sehingga mengganggu kinerja akademis. Dimana pada saat mereka bermain *game online* mereka akan bertemu banyak orang yang bermain game yang sehoobi dengan mereka karna mereka merasa memiliki kesamaan maka dalam permainan *game online* tersebut muncullah komunitas-komunitas dalam *game online* tersebut.

Dalam hal ini dimana mahasiswa yang gemar bermain *game online* khususnya Mobile Legends sangat menarik untuk diteliti. terkait dengan *game online* dimana tak jarang kita menemukan bahwasannya mahasiswa bermain *game online* pada saat jam istirahat di kantin atau sedang menunggu jam perkuliahan di kampus, *game online* tersebut yang akan mengurangi kejenuhan saat menunggu jam perkuliahan dimulai, adanya komunitas-komunitas dalam setiap permainan *game online* seperti *PUBG*, *ML(mobile legends)*, *free fire dll*, membuat mahasiswa lebih dapat menjalin komunikasi atau bersosialisasi dengan yang lain walaupun berbeda daerah, komunitas-komunitas tersebut yang akan juga menyelenggarakan turnamen turnamen yang dapat diikuti oleh mahasiswa yang memiliki skill dalam bermain game tersebut.

Dalam penelitian ini penulis ingin meneliti tentang mahasiswa yang senang bermain *game online*, mengapa mereka memilih bermain game di sela banyaknya kegiatan mahasiswa seperti mengikuti seminar, himpunan atau organisasi kampus. kita tahu bahwasannya pasti setiap orang yang bermain game memiliki alasan mengapa mereka senang bermain *game online*, apakah mereka mendapatkan keuntungan dari *game online* tersebut dimana adanya suatu tindakan yang dilakukan dalam pengambilan keputusan secara rasional yang dimana seseorang bermain *game* karna dia merasa bahwa dia mendapatkan suatu keuntungan yang bermanfaat bagi dia misalnya seseorang mengikuti turnamen dan mendapatkan kejuaraan berupa uang dan piala ataupun seseorang bermain *game online* sambil melakukan *live streaming* yang dimana dari live streaming tersebut dia mendapatkan gift lalu gift tersebut bisa ia cairkan dan mendapatkan uang dari live streaming game tersebut.

James S. Coleman menekankan bahwa untuk keperluan teoritis, diperlukan pemahaman yang tepat mengenai aktor rasional, yang diadopsi dari perspektif ekonomi. Perspektif ini memandang aktor sebagai individu yang mampu memilih tindakan yang akan memaksimalkan utilitas atau kepuasan mereka, serta memenuhi keinginan dan kebutuhan yang mereka miliki. Dengan kata lain, aktor rasional diasumsikan sebagai individu yang bertindak dengan perencanaan, mempertimbangkan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan dan memuaskan kebutuhan yang diinginkannya. Proses ini melibatkan kalkulasi implisit mengenai biaya dan manfaat dari setiap tindakan yang mungkin diambil. Dalam teori pilihan rasional, terdapat dua elemen sentral yang saling berkaitan, yaitu aktor dan sumber daya.

Penelitian ini memiliki urgensi yang signifikan dalam konteks akademik dan sosial. Secara akademik, penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan kajian sosiologi tentang fenomena game online di kalangan mahasiswa, memperkaya pemahaman tentang motivasi, interaksi sosial, dan dampaknya. Lebih dari itu, penelitian ini akan memberikan wawasan mendalam mengenai perilaku mahasiswa STIE Pembangunan Kota Tanjungpinang terkait game online, membantu memahami dinamika sosial dan budaya di lingkungan kampus. Identifikasi potensi keuntungan dan risiko game online juga menjadi fokus penting, memungkinkan pengembangan strategi yang tepat untuk memaksimalkan manfaat positif dan mengatasi dampak negatifnya. Relevansi penelitian ini semakin kuat karena secara khusus menyoroti fenomena di kalangan mahasiswa STIE Pembangunan Kota Tanjungpinang, memberikan informasi berharga bagi pihak kampus, orang tua, dan masyarakat Tanjungpinang secara umum. Hasil penelitian ini akan disebarluaskan melalui publikasi ilmiah, media massa, seminar, dan kampanye edukasi, sehingga pemahaman tentang game online di masyarakat meningkat dan mendorong sikap yang bijak serta konstruktif

#### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam hal ini peneliti merumuskan permasalahan yakni Bagaimana dampak game online terhadap berbagai aspek kehidupan mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang (akademik, sosial, kesehatan, dan ekonomi) dikaitkan dengan intensitas bermain game online dan faktor-faktor yang mempengaruhinya?

#### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam hal ini peneliti merumuskan permasalahan yakni untuk mengetahui tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memahami secara mendalam bagaimana game online memengaruhi berbagai aspek kehidupan mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang, mencakup dimensi akademik, sosial, kesehatan, dan ekonomi. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana intensitas bermain game online dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal (seperti motivasi afiliasi, prestasi, dan instrumental, rasa penasaran, serta preferensi game) maupun faktor eksternal (seperti pengaruh teman sebaya dan tren budaya populer), berkontribusi terhadap dampak-dampak tersebut.

#### **KAJIAN TEORI**

Menurut Coleman, sosiologi berfokus pada sistem sosial dan menjelaskan fenomena makro melalui faktor internal, terutama individu. Individu penting karena intervensi sosial harus mempertimbangkan tindakan dan pilihan mereka. Perspektif Coleman menekankan bahwa teori sosial harus berdampak pada kehidupan sosial melalui intervensi terencana. Individu berperan penting dalam sistem sosial karena mereka menentukan keberlangsungan dan efektivitas sistem. Teori pilihan rasional Coleman menekankan bahwa tindakan individu bertujuan mencapai tujuan yang ditentukan oleh nilai atau preferensi mereka. Coleman mengadopsi konsep aktor rasional yang memilih tindakan untuk memaksimalkan utilitas atau pemenuhan keinginan dan kebutuhan mereka. Dalam kerangka teori Coleman, terdapat dua unsur utama, yaitu aktor dan sumber daya. Sumber daya mencakup potensi yang dimiliki aktor, baik material maupun non-material, yang dapat digunakan untuk mencapai tujuannya. Sumber daya ini

penting karena memengaruhi pilihan-pilihan yang dapat diambil oleh aktor dalam mencapai tujuan yang diinginkannya.

Sumber daya dalam teori pilihan rasional Coleman mencakup berbagai potensi yang dimiliki aktor, baik yang berasal dari alam (sumber daya alam) maupun yang melekat pada individu itu sendiri (sumber daya manusia). Sumber daya alam merujuk pada potensi yang telah tersedia di lingkungan, sementara sumber daya manusia mencakup kapasitas, pengetahuan, keterampilan, dan potensi lain yang ada dalam diri individu. Aktor adalah individu yang mampu memanfaatkan sumber daya ini secara efektif. Aktor memiliki tujuan dan pilihan yang didasari oleh nilai atau preferensi. Proses pengambilan keputusan oleh aktor melibatkan pertimbangan mendalam berdasarkan kesadaran, serta penggunaan kekuatan atau kapasitas yang dimilikinya untuk menentukan pilihan dan tindakan yang sesuai dengan keinginannya. Sumber daya merupakan sesuatu yang berada di bawah kontrol aktor dan terkait erat dengan kepentingan-kepentingan aktor. Sumber daya adalah instrumen yang dapat dikendalikan dan dimanfaatkan oleh aktor untuk mencapai tujuannya. Coleman juga memperluas analisis interaksi antara aktor dan sumber daya ini ke tingkat sistem sosial yang lebih luas, menekankan bagaimana interaksi antar individu dan pemanfaatan sumber daya berkontribusi pada pembentukan dan dinamika sistem sosial.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik. Penelitian kualitatif, sebagaimana didefinisikan oleh Moleong (2016), merupakan penelitian yang berupaya memahami fenomena dari perspektif subjek penelitian, dengan penyajian data berupa deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks ilmiah yang spesifik, serta memanfaatkan berbagai metode ilmiah yang relevan. Dengan pendekatan ini, penelitian ini berfokus pada penggalian makna dan interpretasi terhadap pengalaman dan persepsi subjek penelitian terkait fenomena yang diteliti, alih-alih mengukur atau mengkuantifikasi data.

### **Objek dan Lokasi Penelitian**

Pada objek penelitian ini, peneliti bisa mengamati secara mendalam aktivitas (activity) orang-orang (actors) yang ada pada tempat (place) tertentu (Sugiyono 2016: 215) objek pada penelitian ini merupakan Mahasiswa STIE Tanjungpinang.

### **Data sekunder**

Sedangkan sumber data tambahan atau data sekunder yang didapatkan dalam penelitian ini yakni melalui dokumentasi dengan melihat dan mengumpulkan data yang bisa didapatkan melalui media online seperti literatur ilmiah, jurnal, artikel, data statistik, dokumen kampus.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Observasi dalam penelitian ini ialah menggunakan observasi partisipatif yang merupakan peneliti secara langsung mendatangi lokasi atau tempat penelitian yakni Universitas yang ada di kota Tanjung Pinang. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh jenis pemilihan *game online* di kalangan mahasiswa Kota Tanjungpinang, sehingga observasi tersebut menjadi bahan peneliti melakukan penelitian yang lebih mendalam.

#### **2. Teknik Wawancara**

Pada penelitian kali ini wawancara yang dilakukan kepada objek penelitian dalam hal ini mahasiswa yakni menggunakan metode wawancara semi struktur menurut (Sugiono 2016). Dasar pertimbangan peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur karena pelaksanaannya secara lebih bisa bebas dibandingkan teknik wawancara lainnya. Teknik wawancara pada penelitian ini digunakan untuk mengungkapkan data tentang pemilihan jenis permainan *Game online* di kalangan Mahasiswa Kota Tanjung Pinang.

### 3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari data-data yang telah di dokumentasikan. Dari asal katanya, dokumentasi, dokumen, berarti barang-barang tertulis. Pada penelitian ini dokumentasi diperoleh dari hasil percakapan secara virtual para pemain mobile legends yang berisi tentang penyimpangan komunikasi mereka yang toxic.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diteliti memberikan hasil yang disesuaikan dengan data atau perolehan informasi yang akurat dari informan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui mengapa mahasiswa lebih senang bermain *Game online* di situasi banyaknya kegiatan kemahasiswaan. Dimana kita tahu bahwasannya saat ini *game online* sangat digemari diberbagai kalangan salah satunya ialah kalangan mahasiswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori pilihan rasional yang dikemukakan oleh Coleman. dalam teori ini tampak jelas bahwa tindakan seseorang mengarah pada suatu tujuan dan tujuan tersebut ditentukan oleh nilai atau preferensi (pilihan). Dimana teori pilihan rasional ini seseorang berfikir rasional dengan pilihan mendapat sebuah keuntungan.

### Fenomena *Game online* di Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang

#### A. Kegiatan mahasiswa STIE

Salah satu kegiatan rutin yang penting adalah Kuliah Kerja Nyata (KKN), Selain KKN, mahasiswa juga aktif dalam kegiatan magang di berbagai instansi, baik pemerintah maupun swasta, untuk meningkatkan kompetensi dan pengalaman kerja. Contohnya, terdapat kerjasama magang antara STIE Pembangunan dengan Pengadilan Agama Tanjungpinang. Kegiatan lain yang menunjang pengembangan diri mahasiswa adalah bazar kewirausahaan dan pentas seni, seperti yang diadakan dalam rangka Milad ke-27 STIE Pembangunan Tanjungpinang, yang memberikan wadah bagi mahasiswa untuk berkreasi dan mengembangkan jiwa wirausaha. Berbagai kegiatan ini menunjukkan komitmen STIE Pembangunan Tanjungpinang dalam mempersiapkan lulusan yang tidak hanya kompeten di bidang akademik, tetapi juga memiliki pengalaman dan kontribusi positif bagi masyarakat.

#### B. Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa STIE Untuk Ikut *Game online*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti didapatkan sebagai berikut:

*“iya kak, kami melakukan kayak gak ada lagi yang kami obrol in lebih baik mabar awalnya saya melihat teman saya melakukan game itu kayak seru aja gitu sehingga aku tertarik. Ku tanya apa yang di mainkan dan di jawab seperti Mobile Legend, Free fire, PUBG, Hings Domino. Awalnya kayak diajari temen jadi ga diam diam aja di tongkrongan setelah tau lanjut di rumah untuk mengisi waktu luang sebelum tidur atau lagi istirahat kerja. Ya secara sadar tidak sadar kami ikut game ini karena di ajak kawan kak, ada juga yang karena penasaran dan ada juga karena coba coba kan dan, selain itu yang udah ahli biasanya aku ikut lomba game kayak lomba game ml, ada juga karena ikut biar mabar sama pacar kak. Kalo aku kan biasanya aku ikut bantu kawan naikan rank game n yada juga yang aku joki kan lumayan nambah nambah uang rokok kan”.* (wawancara. 24 november 2024).

Berdasarkan kutipan wawancara tersebut, dapat dianalisis perilaku bermain *game online* menggunakan Teori Pilihan Rasional sebagai berikut mencerminkan maksimisasi utilitas dalam konteks sosial, di mana mahasiswa mencari keuntungan berupa integrasi sosial dan menghindari perasaan terasing. Setelah mempelajari cara bermain dari teman, aktivitas bermain game

berlanjut di rumah untuk mengisi waktu luang sebelum tidur atau saat istirahat kerja. Hal ini menunjukkan perubahan konteks dan pergeseran motivasi. Awalnya motivasi eksternal (integrasi sosial di tongkrongan), kemudian bergeser menjadi motivasi internal untuk mengisi waktu luang dan mencari hiburan. Dalam konteks Teori Pilihan Rasional, mahasiswa tersebut secara rasional memilih bermain *game online* karena dianggap sebagai cara yang efektif untuk mencapai tujuan-tujuannya, yaitu integrasi sosial dan pengisian waktu luang. Biaya yang dikeluarkan berupa waktu dan usaha untuk belajar bermain *game* dianggap lebih rendah dibandingkan manfaat yang diperoleh, yaitu terhindar dari keheningan di tongkrongan dan hiburan di waktu luang. Analisis ini menunjukkan bagaimana Teori Pilihan Rasional dapat menjelaskan perilaku bermain *game online* sebagai hasil dari perhitungan rasional individu untuk memaksimalkan utilitas mereka dalam konteks sosial dan pribadi.

### **A. Faktor Eksternal (Pengaruh dari Luar Diri)**

Pengaruh Teman Sebaya (Peer Group) Faktor ini sangat dominan dalam kutipan tersebut. Pernyataan "kami ikut *game* ini karena di ajak kawan kak" secara eksplisit menunjukkan bahwa ajakan teman menjadi pendorong utama mahasiswa untuk mulai bermain *game online*. Ini sejalan dengan teori sosiologi yang menekankan pentingnya lingkungan pertemanan dalam membentuk perilaku individu. Keinginan untuk diterima dalam kelompok sosial dan berpartisipasi dalam aktivitas yang sama dengan teman-teman menjadi motivasi yang kuat. Budaya Populer dan Tren Meskipun tidak disebutkan secara langsung, keberadaan lomba *game* (seperti lomba Mobile Legends atau ML) mengindikasikan bahwa *game online* telah menjadi bagian dari budaya populer di kalangan mahasiswa. Partisipasi dalam lomba menunjukkan keinginan untuk mengikuti tren dan menunjukkan kemampuan dalam konteks sosial.

### **B. Faktor Internal (Motivasi dari Dalam Diri)**

Motivasi Afiliasi (Hubungan Interpersonal) Pernyataan "ada juga karena ikut biar mabar sama pacar kak" menunjukkan bahwa *game online* juga digunakan sebagai sarana untuk mempererat hubungan dengan pasangan. "Mabar" (main bareng) menjadi aktivitas bersama yang memperkuat ikatan emosional. Motivasi Prestasi dan Kompetisi Bagi mahasiswa yang merasa sudah ahli, motivasi untuk berpartisipasi dalam lomba *game* menunjukkan adanya dorongan untuk berprestasi dan berkompetisi. Ini mencerminkan keinginan untuk menunjukkan kemampuan dan meraih pengakuan. Motivasi Instrumental (Ekonomi) Pernyataan "Kalo aku kan biasanya aku ikut bantu kawan naikan rank *game* n yada juga yang aku joki kan lumayan nambah nambah uang rokok kan" menunjukkan bahwa *game online* juga dapat memberikan manfaat ekonomi bagi sebagian mahasiswa. Aktivitas joki (membantu pemain lain meningkatkan rank) dimanfaatkan sebagai sumber penghasilan tambahan. Seorang mahasiswa mungkin awalnya tertarik bermain *game* karena ajakan teman (faktor eksternal), kemudian menemukan bahwa ia memiliki bakat dalam *game* tersebut dan termotivasi untuk mengikuti lomba (faktor internal). Atau, seorang mahasiswa mungkin mulai bermain *game* untuk mengisi waktu luang (faktor internal), kemudian menemukan komunitas online yang solid dan termotivasi untuk terus bermain demi interaksi sosial (faktor eksternal).

Analisis kutipan wawancara ini menunjukkan bahwa perilaku bermain *game online* di kalangan mahasiswa dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Pengaruh teman sebaya, rasa penasaran, keinginan untuk bersosialisasi, berprestasi, dan bahkan motif ekonomi, semuanya berperan dalam membentuk preferensi dan intensitas bermain *game online*. Pemahaman ini penting untuk penelitian skripsi karena dapat memberikan landasan untuk merumuskan pertanyaan penelitian, menentukan variabel, dan merancang intervensi yang tepat untuk mengatasi dampak negatif atau memaksimalkan potensi positif dari aktivitas bermain *game online*.

### **C. jenis *Game online* Beserta Perilaku Bermain *Game* Mahasiwa STIE dalam Analisis Pilihan Rasional**

Berdasarkan wawancara yang dilakukan sebagai berikut setelah digabungkan dari semua pendapat informan:

*"iya kak kami main ML, PUBG, FF, HD namun mayoritas kami pake ML Sih karena kayak seru aja terus fitur nya juga bisa untuk teman jadi semuanya satu tongkrongan bisa ikut kan kadang kami juga main yang lain kayak FF jika bosan main ML. banyak pilihan hero juga kak di ML, dan kalo missal nya mati hero nya bisa hidup lag ikan beda sama FF, PUBG dia kalo dah mati harus ulang dari awal jadi agak ribet menurutku. Cuma kalo di tanya perilaku ya gitu lah kak semua nya kadang kami lupa tempat misal teriak ngomong kotor pas main ketikah kalah bahkan Ketika jaringan ngeleg, terkadang kak dibawa suasana sih kak jadi berantam lah semuanya lah di bilang i kata kotor kayak naman am binatang juga keluar semua."*(wawancara, 25 november 2025). Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, beberapa jenis *game online* yang tampaknya populer di kalangan mahasiswa STIE antara lain:

- a. Mobile Legends (MOBA): Game ini menuntut kerja sama tim, strategi, dan refleksi yang cepat. Popularitasnya mungkin didorong oleh sifatnya yang kompetitif dan mudah diakses melalui perangkat seluler.
- b. Free Fire dan PUBG Mobile (Battle Royale): Kedua game ini menawarkan pengalaman bertahan hidup yang intens dan kompetitif. Faktor pemicu adrenalin dan interaksi sosial dalam mode squad mungkin menjadi daya tarik utama.
- c. Higgs Domino (Kasual/Judi): Game ini menawarkan berbagai jenis permainan kartu dan domino yang bersifat kasual, namun beberapa variannya mengandung unsur perjudian. Kemudahan akses dan potensi keuntungan (walaupun semu) mungkin menjadi daya tarik.

Teori Pilihan Rasional berasumsi bahwa individu bertindak secara rasional untuk memaksimalkan utilitas atau kepuasan mereka. Dalam konteks bermain *game online*, mahasiswa dihadapkan pada berbagai pilihan dan membuat keputusan berdasarkan evaluasi biaya dan manfaat.

Perilaku bermain game mahasiswa STIE yang dapat dianalisis menggunakan Teori Pilihan Rasional. Preferensi utama pada Mobile Legends (ML) didasari oleh beberapa faktor yang menunjukkan evaluasi pilihan dan maksimisasi utilitas. Pertama, aspek keseruan ("kayak seru aja") menjadi daya tarik utama, menunjukkan utilitas berupa hiburan dan kesenangan. Kedua, fitur multiplayer ML yang memungkinkan semua anggota tongkrongan bermain bersama ("fiturnya juga bisa untuk teman jadi semuanya satu tongkrongan bisa ikut kan") memenuhi kebutuhan sosial dan mempererat pertemanan, yang merupakan utilitas penting bagi mahasiswa. Ketiga, perbedaan mekanisme respawn (hidup kembali setelah mati) di ML dibandingkan dengan FF dan PUBG ("kalo missal nya mati hero nya bisa hidup lagi kan beda sama FF, PUBG dia kalo dah mati harus ulang dari awal jadi agak ribet menurutku") menunjukkan pertimbangan efisiensi dan kenyamanan. Mahasiswa secara rasional memilih ML karena dianggap lebih praktis dan tidak membuang banyak waktu saat kalah.

Dampak negatif dari intensitas bermain game, yang menunjukkan adanya biaya yang mungkin tidak sepenuhnya dipertimbangkan dalam pengambilan keputusan awal. Perilaku seperti lupa tempat, berteriak, mengucapkan kata-kata kotor saat kalah atau jaringan lag ("Cuma kalo di tanya perilaku ya gitu lah kak semua nya kadang kami lupa tempat misal teriak ngomong kotor pas main ketika kalah bahkan Ketika jaringan ngeleg, terkadang kak dibawa suasana sih kak jadi berantam lah semuanya lah di bilang i kata kotor kayak naman am binatang juga keluar semua.") menunjukkan bahwa kontrol diri dapat menurun saat bermain game, terutama dalam situasi kompetitif atau frustrasi.

### **Dampak *Game online* Di Kalangan Mahasiswa STIE.**

Dampak Positif:

Bermain *game online*, dalam porsi yang tepat, dapat memberikan beberapa dampak positif bagi mahasiswa. Beberapa jenis game, terutama yang bergenre strategi atau puzzle, dapat melatih kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah (problem solving), pengambilan keputusan, dan koordinasi mata dan tangan. *Game online* juga dapat menjadi sarana hiburan dan relaksasi untuk

mengurangi stres akibat tekanan akademik. Selain itu, *game online* yang bersifat multiplayer dapat memfasilitasi interaksi sosial dan membangun komunitas virtual, meskipun interaksi tatap muka tetap penting. Beberapa game juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, terutama jika game tersebut dimainkan dengan pemain dari negara lain atau menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama dalam game.

Dampak Negatif:

Namun, bermain *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan bagi mahasiswa. Salah satu dampak yang paling umum adalah penurunan performa akademik. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau berpartisipasi dalam kegiatan perkuliahan seringkali dialihkan untuk bermain game. Selain itu, kecanduan *game online* juga dapat merusak interaksi sosial di dunia nyata. Mahasiswa yang kecanduan cenderung menarik diri dari lingkungan sosialnya, kurang berinteraksi dengan teman dan keluarga, dan lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar. Dampak negatif lainnya adalah masalah keuangan. Beberapa *game online* menerapkan sistem mikrotransaksi, di mana pemain dapat membeli item virtual dengan uang sungguhan. Hal ini dapat mendorong perilaku konsumtif dan menyebabkan masalah keuangan, terutama bagi mahasiswa yang bergantung pada uang kiriman orang tua.

*"Mengatur waktu antara kuliah dan main game itu awalnya sangat sulit," ungkap seorang mahasiswa STIE yang diwawancarai secara anonim. "Dulu, sering begadang main game sampai lupa tugas, akibatnya nilai sempat turun dan beberapa kali telat masuk kelas. Bahkan, ada teman yang sampai mengulang mata kuliah karena terlalu sering absen main game, padahal dia sebenarnya pintar." Seorang mahasiswi menambahkan pengalamannya, "Dulu, saya bisa berjam-jam di depan komputer main game online sampai lupa waktu makan dan jarang keluar kamar. Orang tua sampai khawatir karena saya jadi kurang berinteraksi dengan keluarga." Seorang mahasiswa lain menimpali, "Kadang kalau lagi asyik main game, rasanya malas untuk kumpul sama teman-teman, padahal kumpul-kumpul itu penting untuk menjaga hubungan sosial. Sekarang, saya dan beberapa teman berusaha membagi waktu antara main game dan berinteraksi di dunia nyata. Selain itu, awalnya cuma iseng beli item di game, tapi lama-lama jadi ketagihan. Tanpa sadar, uang kiriman dari orang tua habis untuk beli item-item virtual," kata seorang mahasiswa lain dengan nada menyesal. "Kecanduan game itu memang susah dihilangkan. Saya pernah mencoba berhenti total, tapi malah jadi gelisah dan susah konsentrasi. Akhirnya, saya coba kurangi secara bertahap dan mencari kegiatan lain yang lebih positif," imbuhnya. Kini, mereka berusaha membatasi waktu bermain game, lebih fokus pada kuliah, aktif dalam kegiatan kampus, rutin berolahraga, dan lebih bijak dalam mengelola keuangan." Wawancara 2 Desember 2024.*

Tindakan individu mahasiswa dalam memilih bermain *game online* secara berlebihan, ketika diagregasikan, menghasilkan dampak kolektif yang signifikan. Dampak ini terlihat dari penurunan performa akademik, kurangnya interaksi sosial di dunia nyata, masalah kesehatan, dan masalah keuangan. Kutipan wawancara menggambarkan bagaimana tindakan individu seperti begadang main game, lupa tugas, dan membeli item virtual secara berlebihan berkontribusi pada masalah yang lebih besar. Fenomena ini menunjukkan bagaimana pilihan-pilihan rasional individu, ketika dikumpulkan, dapat menghasilkan hasil yang tidak diinginkan pada tingkat kolektif. Kutipan wawancara menunjukkan adanya pengakuan dari para mahasiswa tentang konflik ini.

Analisis ini menunjukkan bahwa perilaku mahasiswa dalam bermain *game online* dapat dipahami melalui lensa teori pilihan rasional. Meskipun awalnya didorong oleh kepentingan diri dalam mencari hiburan, tindakan yang berlebihan dapat menimbulkan konsekuensi negatif pada berbagai aspek kehidupan mereka dan pada akhirnya bertentangan dengan kepentingan diri jangka panjang mereka. Kesadaran akan konsekuensi ini mendorong mereka untuk membuat pilihan yang lebih rasional dengan mempertimbangkan kepentingan diri dan kolektivitas. Mari kita perbaiki bagian ini agar lebih sesuai dengan format skripsi dan menambahkan analisis Teori Pilihan Rasional.

## **Biaya dan Manajemen Waktu dalam Bermain Game Online**

### **1. Biaya dalam Bermain Game online**

Biaya dalam konteks ini tidak terbatas pada pengeluaran finansial, tetapi juga mencakup pengorbanan sumber daya lainnya, seperti waktu dan tenaga. Namun, fokus utama pembahasan ini adalah pada aspek finansial yang secara langsung terkait dengan aktivitas bermain *game online*. Secara umum, biaya finansial yang dikeluarkan mahasiswa dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a) Top-up Diamond/Mata Uang Virtual Salah satu pengeluaran utama mahasiswa dalam bermain *game online* adalah pembelian mata uang virtual atau in-game currency, seperti diamond, koin, atau mata uang virtual lainnya. Mata uang virtual ini digunakan untuk memperoleh berbagai item, fitur, atau layanan dalam game, seperti skin karakter, senjata, item kosmetik, atau akses ke fitur premium. Besaran pengeluaran untuk top-up bervariasi tergantung pada jenis game, frekuensi pembelian, dan jenis item yang dibeli.
- b) Paket Data Internet Akses internet merupakan prasyarat mutlak untuk bermain *game online*. Mahasiswa yang sering bermain *game online* cenderung membutuhkan paket data yang lebih besar dan frekuensi pembelian yang lebih sering dibandingkan dengan mahasiswa yang jarang bermain *game online*.
- c) Langganan Wi-Fi Bagi mahasiswa yang tidak memiliki akses internet di rumah atau tempat tinggalnya, berlangganan Wi-Fi di tempat-tempat umum seperti warung kopi atau tempat-tempat yang menyediakan layanan Wi-Fi gratis atau membayar menjadi alternatif. Biaya berlangganan Wi-Fi ini menjadi pengeluaran rutin bulanan atau mingguan, tergantung pada sistem pembayaran yang ditawarkan. Alternatif ini dipilih untuk menghemat pengeluaran untuk paket data seluler, terutama bagi mahasiswa yang sering bermain *game online* dalam durasi yang lama.

Dapat di lihat melalui wawancara berikut: "Saya biasanya top-up diamond setiap bulan sekitar Rp 50.000 untuk beli skin baru," maka kutipan ini dapat dianalisis untuk menunjukkan rata-rata pengeluaran mahasiswa untuk top-up dan preferensi mereka dalam membeli item dalam game. Data kuantitatif, seperti rata-rata pengeluaran untuk top-up, paket data, dan langganan Wi-Fi, juga dapat disajikan dalam bentuk tabel atau grafik untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan komprehensif. Perbandingan pengeluaran antar jenis game atau antar mahasiswa dengan frekuensi bermain yang berbeda juga dapat dianalisis untuk melihat variasi pengeluaran yang ada."

fokus utama pembahasan ini adalah pada aspek finansial yang secara langsung terkait dengan aktivitas bermain *game online* di kalangan mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang. Secara umum, biaya finansial yang dikeluarkan dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu top-up diamond/mata uang virtual, paket data internet, dan langganan Wi-Fi. Top-up diamond atau pembelian mata uang virtual dalam game merupakan pengeluaran untuk memperoleh item, fitur, atau layanan tertentu, seperti skin. Besaran pengeluaran ini bervariasi tergantung jenis game, frekuensi pembelian, dan nilai item yang dibeli.

"Iya kak saya bermain game online, saya juga termasuk yang setiap hari itu pasti bermain game online. Saya sering bermain game online Mobile Legends kak terkait dengan biaya yang saya keluarkan sudah banyak kak seperti top up diamond biasanya diamond itu digunakan untuk membeli skin kak selain itu paket internet kak untuk bermain game online biasanya saya menghabiskan 3-5GB paket internet dalam sebulan" (Wawancara, September 2024).

"Biasanya biaya yang saya habiskan untuk bermain game online itu paket data setiap bulannya kak dan juga top up diamond untuk membeli skin kak, dalam game tersebut hero yang kita gunakan itu memiliki skin kak, dan skin tersebut bisa kita beli dengan cara top up diamond tetapi memang harganya lumayan kak semua skin tergantung dengan bagusnya skin tersebut diantaranya ada skin basic, elite, special, limit, lighborn, collector, kolaborasi, dan yang termahal skin legend. Untuk membeli skin skin tersebut agak menguras dompet si kak tapi kalo kita punya skinnya seperti ada kepuasan tersendiri kak." (Wawancara, September 2024).

### **Analisis Teori Pilihan Rasional terkait Biaya:**

Dari perspektif Teori Pilihan Rasional, pembelian diamond dan skin dapat dianalisis sebagai berikut. Mahasiswa melihat kepemilikan skin sebagai utilitas atau kepuasan. Skin memberikan nilai estetika, status sosial di dalam game, dan mungkin juga keunggulan kompetitif (walaupun seringkali hanya bersifat kosmetik). Mahasiswa mengevaluasi berbagai jenis skin berdasarkan harga, tampilan, dan prestise yang ditawarkan. Mereka memilih skin yang dianggap memberikan utilitas tertinggi dengan biaya yang (menurut mereka) masih terjangkau. Mahasiswa menimbang biaya yang dikeluarkan (uang untuk top-up) dengan manfaat yang diharapkan (kepuasan, status, dan potensi keunggulan). Keputusan untuk top-up menunjukkan bahwa mereka menganggap manfaat yang didapatkan lebih besar daripada biaya yang dikeluarkan.

Meskipun ia menyadari adanya biaya yang harus dikeluarkan ("menguras dompet"), ia tetap memilih untuk melakukannya karena nilai yang diberikan pada kepemilikan skin lebih tinggi daripada biaya tersebut. Narasumber secara implisit mempertimbangkan biaya (top up) dan manfaat (kepuasan memiliki skin), dan pilihan rasional terjadi ketika manfaat yang diantisipasi melebihi biaya. Dengan demikian, perilaku narasumber dalam membeli skin sejalan dengan asumsi dasar teori pilihan rasional bahwa individu berusaha memaksimalkan utilitasnya. "Rasionalitas" di sini tidak berarti pilihan tersebut secara objektif terbaik, tetapi pilihan berdasarkan preferensi dan keyakinan individu. Singkatnya, narasumber bertindak rasional dengan menimbang biaya dan manfaat, di mana kepuasan memiliki skin dianggap lebih berharga daripada uang yang dikeluarkan untuk top up.

### **Manajemen Waktu dalam Bermain *Game online* dan Perkuliahan**

Manajemen waktu menjadi tantangan bagi mahasiswa yang aktif bermain *game online*. Berikut beberapa kutipan wawancara terkait hal ini:

*"Iya kak saya bermain beberapa game online seperti Mobile Legend, PUBG, Free Fire tapi saya lebih sering bermain Mobile Legend kak, karna gamenya seru dan juga butuh kerjasama tim yang baik agar bisa menang kak"* (Wawancara, 20 September 2024).

*"Iya kak saya main game online Mobile Legend kak, di masa sekarang ini pasti rata rata semua main game ya kak entah hoby ataupun mengisi waktu luang ga cuman saya aja si kak saya juga sering melihat teman teman saya bermain game di kampus saat sedang tidak ada kelas atau sedang menunggu dosen masuk kelas kak, dan rata rata mereka main game online Mobile Legends"* (Wawancara, 20 September 2024).

*"Awalnya kan kak, saya bermain game online Mobile Legends itu hanya sebagai hiburan dan juga adanya dorongan teman untuk mencoba game tersebut teman saya bilang "coba la seru tau hiburan aja biar kita bisa main bareng juga" setelah itu saya coba download game tersebut dan pelajari cara bermainnya dan ternyata saya tertarik dan suka bermain game tersebut."* (Wawancara, 20 September 2024).

### **Analisis Teori Pilihan Rasional terkait Manajemen Waktu**

Waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* memiliki opportunity cost, yaitu kesempatan yang hilang untuk melakukan kegiatan lain, seperti belajar, mengerjakan tugas, atau berinteraksi sosial di dunia nyata. Mahasiswa secara implisit atau eksplisit melakukan evaluasi dan trade-off antara bermain game dan kegiatan lainnya. Dari perspektif Teori Pilihan Rasional, pembelian diamond dan skin menunjukkan bahwa mahasiswa melihat kepemilikan item virtual tersebut sebagai utilitas atau kepuasan, memberikan nilai estetika, status sosial dalam game, dan mungkin juga keunggulan kompetitif. Mereka mengevaluasi berbagai jenis skin berdasarkan harga, tampilan, dan prestise, memilih yang dianggap memberikan utilitas tertinggi dengan biaya yang masih terjangkau. Keputusan untuk top-up mencerminkan bahwa mereka menganggap manfaat yang didapatkan lebih besar daripada biaya yang dikeluarkan.

Dari perspektif Teori Pilihan Rasional, preferensi terhadap Mobile Legends karena keseruan dan kebutuhan kerja sama tim memengaruhi alokasi waktu mereka. Waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* memiliki opportunity cost, yaitu kesempatan yang hilang

untuk kegiatan lain seperti belajar atau berinteraksi sosial di dunia nyata. Mahasiswa secara implisit atau eksplisit melakukan evaluasi dan trade-off antara bermain game dan kegiatan lainnya, memutuskan bagaimana membagi waktu agar dapat menikmati game tanpa mengabaikan tanggung jawab perkuliahan. Analisis ini menunjukkan bahwa Teori Pilihan Rasional dapat menjelaskan perilaku mahasiswa dalam konteks bermain *game online*. Mereka membuat pilihan berdasarkan evaluasi rasional terhadap utilitas, biaya, dan manfaat yang terkait. Namun, rasionalitas ini bersifat subjektif dan dapat dipengaruhi faktor lain seperti tekanan sosial, emosi, dan kebiasaan. Penelitian selanjutnya akan membahas dampak *game online* secara lebih mendalam.

## KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji fenomena *game online* di kalangan mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang melalui lensa Teori Pilihan Rasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku bermain *game online* dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal, seperti pengaruh teman sebaya dan budaya populer, mendorong mahasiswa untuk mencoba dan terlibat dalam *game online*. Sementara faktor internal, seperti rasa penasaran, motivasi afiliasi (hubungan interpersonal), motivasi prestasi dan kompetisi, serta motivasi instrumental (ekonomi), memperkuat intensitas bermain. Preferensi pada jenis game tertentu, seperti Mobile Legends, didasari oleh evaluasi rasional terhadap utilitas yang ditawarkan, seperti keseruan, fitur multiplayer, dan mekanisme permainan yang dianggap lebih praktis. Namun, intensitas bermain yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, seperti penurunan performa akademik, kurangnya interaksi sosial di dunia nyata, masalah kesehatan, dan bahkan masalah keuangan. Hal ini menunjukkan adanya konflik antara kepentingan diri jangka pendek (kesenangan bermain game) dan kepentingan diri jangka panjang (keberhasilan akademik, kesehatan, dan hubungan sosial). Meskipun demikian, terdapat kesadaran dari para mahasiswa untuk menyeimbangkan kepentingan-kepentingan tersebut dengan membatasi waktu bermain, fokus pada kuliah, dan berinteraksi di dunia nyata. Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa Teori Pilihan Rasional dapat menjelaskan perilaku bermain *game online* sebagai hasil dari perhitungan rasional individu dalam memaksimalkan utilitas mereka, baik dalam konteks sosial maupun pribadi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Coleman, James. 2011 Dasar Dasar Teori Sosial Bandung : Nusa Media.
- Moleong, L. J. 2008. Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Handayani, A., & Najib, N. (2019). Keinginan memiliki anak berdasarkan teori pilihan rasional (analisis data SDKI tahun 2017). *Empati: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 31-40.
- Homans, G. C. (1958). Social behavior as exchange. *American journal of sociology*, 63(6), 597-606.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1984). Choices, values, and frames. *American psychologist*, 39(4), 341.
- Zulhendra, F. (2023). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Item Game online Mobile Legends Pada Mahasiswa Stie Pembangunan Tanjungpinang (Doctoral Dissertation, Stie Pembangunan Tanjungpinang).
- Handayani, A., & Najib, N. (2019). Keinginan memiliki anak berdasarkan teori pilihan rasional (analisis data SDKI tahun 2017). *Empati: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 31-40.
- Homans, G. C. (1958). Social behavior as exchange. *American journal of sociology*, 63(6), 597-606.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1984). Choices, values, and frames. *American psychologist*, 39(4), 341.
- Zulhendra, F. (2023). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Item Game online Mobile Legends Pada Mahasiswa Stie Pembangunan Tanjungpinang (Doctoral Dissertation, Stie Pembangunan Tanjungpinang).
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

- Noor, J. (2011). Metodologi penelitian. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.  
Gulo, W. 2002. Metodologi Penelitian. Jakarta : Grasindo Indonesia.  
Coleman, James. 2011 Dasar Dasar Teori Sosial Bandung : Nusa Media  
Idrus, Muhammad. 2009. Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. Jakarta : Erlangga  
Creswell, W . John. 2010. Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Yogyakarta : Pustaka Pelajar