

**FENOMENA PERMAINAN GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG
DALAM TINJAUAN “ONE DIMENSIONAL MAN” HERBERT
MARCUSE
(STUDI KASUS DI KALANGAN REMAJA DESA WONOSARI
KECAMATAN PEGANDON KABUPATEN KENDAL)**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam

Oleh

MUKHAMAD MUTANDO

1704016045

**AQIDAH DAN FILSAFAT ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG**

2022

DEKLARASI KEASLIAN

Dengan segenap rasa tanggung jawab dan penuh kejujuran, penulis menyatakan bahwa skripsi berjudul : **“Fenomena Permainan Game Mobile Legends Bang Bang Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse (Studi Kasus di Kalangan Remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal).”** Merupakan hasil karya asli yang penulis buat dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya orang lain. Demikian juga tidak ada materi dan gagasan orang lain yang terdapat didalamnya, kecuali beberapa informasi tertentu sebagai referensi yang telah dibenarkan secara ilmiah digunakan sebagai bahan rujukan.

Semarang, 13 Desember 2021

Deklator



Mukhamad Mutando

NIM. 1704016045

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**FENOMENA PERMAINAN GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG
DALAM TINJAUAN “ONE DIMENSIONAL MAN” HERBERT
MARCUSE (STUDI KASUS DI KALANGAN REMAJA DESA
WONOSARI KECAMATAN PEGANDON KABUPATEN KENDAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat



Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam

Oleh:

MUKHAMAD MUTANDO

1704016045

Semarang, Desember 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



(Dr. Machrus, M. Ag)

NIP. 19630105 1999001 1002

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN NILAI
PEMBIMBING SKRIPSI**

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang menerangkan bahwa di bawah ini adalah nilai bimbingan skripsi dan sekaligus pertanda persetujuan (acc) pembimbing skripsi:

Nama : MUKHAMAD MUTANDO

NIM : 1704016045

Jurusan/Prodi : Aqidah dan Filsafat Islam

Judul Skripsi : FENOMENA PERMAINAN GAME MOBILE LEGEND BANG BANG DALAM TINJAUAN "ONE DIMENSIONAL MAN" HERBERT MARCUSE (STUDI KASUS DI KALANGAN REMAJA DESA WONOSARI KECAMATAN PEGANDON KABUPATEN KENDAL)

NO	NAMA PEMBIMBING	NILAI	
1	Dr. Machrus, M. Ag	B+	3,5

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarang, Mei 2022



(Dr. Machrus, M. Ag)
NIP. 19630105 1999001 1002

PENGESAHAN

Skripsi Saudara Mukhamad Mutando dengan NIM: 1704016045 telah dimunaqasahkan oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, pada tanggal:

14 Juni 2022

Dan diterima serta disahkan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora.



Pembimbing I

Dr. Machrus, M.Ag.

(NIP: 19633010519990011002)

Sekretaris Sidang

Tsuwaibah M.Ag.

(NIP: 197207122006042001)

Penguji I

Dr. Zainul Adzfar, M.Ag.

(NIP: 197301262002121002)

Penguji II

Wawatsadhya, M.Phil.

(NIP: 198704272019032013)

MOTTO

“Terkadang kita hanya peduli dengan orang yang kita sayangi, tanpa kita memperdulikan orang yang sayang dengan kita”.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi bahasa Arab yang dipakai dalam skripsi ini mengacu pada “Pedoman Transliterasi Arab-Latin” berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 1987. Pedoman tersebut meliputi:

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	te
ث	Sa	s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	es dan ye	es
ص	sad	s	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	d	de (dengan titik di bawah)

ط	ta'	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	gain	g	ge
ف	fa'	F	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	Ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	waw	w	w
ه	ha'	h	Ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	ya'	Y	Ye

2. Vokal Pendek

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
َ	A	Fathah
ِ	I	Kasrah
ُ	U	Dhomah

Penerapan vokal pendek

Harakat	Contoh Kalimat	Ditulis
َ (fathah)	نصر	Nashoro
ِ (kasrah)	فعل	Fa'ilu

ُ (dhomah)	يحبس	Yahsibu
------------	------	---------

3. Vokal Panjang

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Contoh	Ditulis Latin
Fathah + alif	A (dibaca panjang)	شاهدا	Syahidan
Kasrah + ya'	I (dibaca panjang)	سبيل الله	Sabilillah
Dhomah + wawu	U (dibaca panjang)	يقولوا	Yaqulu

4. Vokal Rangkap

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Contoh	Ditulis Latin
Fathah + ya' sukun	Ai	شيأ	Syai'an
Fathah + wawu	Au	مول	Maula

5. Tasydid (Konsonan Rangkap)

Contoh	Ditulis Latin
امة	Ummah
الرحمن	Arrahman

6. Ta' Marbutah

Ta' marbutah terletak diakhir kata ditandai dengan (ة) dan jika terletak ditengah kalimat pasti berharakat fathah.

Contoh	Ditulis Latin
خليفة	Khalifah
معدودة	Ma'dudah

7. Kata Sandang

Didalam bahasa Arab ditandai dengan adanya As-Syamsiyah dan Al-Qomariyah. As-Syamsiyah dimana (Al) diidghomkan sehingga bacaan lam sukunya dilebur dan masuk ke huruf sesudahnya sedangkan Al Qomariyah (Al) tetap terlihat dan dibaca jelas. Contoh : والضحي (As-Syamsiyah) dan الدين (Al-Qomariyah)

8. Tajwid

Tata cara atau aturan-aturan dalam membaca Alquran sesuai dengan hukumnya. Dalam membaca Alquran, diperlukan kefasihan dalam bacaannya.

UCAPAN TERIMAKASIH

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Penulis menghaturkan puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala nikmat-Nya, sampai pada akhirnya penulis dapat selesai dalam penyusunan skripsi untuk memenuhi syarat akhir perkuliahan. Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad Saw. Semoga kita termasuk umat yang diakui-Nya.

Skripsi dengan judul “Fenomena Permainan Game Mobile Legend Bang Bang dalam tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse (Studi Kasus di Kalangan Remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal)” disusun untuk memenuhi salah satu syarat agar mendapatkan gelar sarjana strata satu (S.1) Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, saran, serta kontribusi dari berbagai pihak terkait sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan demikian, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. Hasyim Muhammad, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak Muhtarom, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam yang telah mengizinkan pembahasan skripsi ini.
4. Ibu Tsuwaibah, M.Ag., selaku sekretaris Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang, yang telah membantu dan mengarahkan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir perkuliahan.
5. Bapak Bahroon Ansori, M.Ag., selaku wali dosen yang telah mengarahkan dan juga merestui pembahasan penelitian ini.

6. Bapak Dr. Machrus, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberi bimbingan serta arahan dengan penuh kesabaran di tengah kesibukannya.
7. Dosen Fkultas Ushuluddin dan Humaniora khususnya Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam UIN Walisongo Semarang, yang telah mengajar dan mendidik selama pproses perkuliahan.
8. Keluarga tercinta, Bapak Ibu selaku orang tua penulis yang telah berjasa mendidik serta memberikan dukungan penuh, baik berupa materi maupun non-materi. Saudara kandung dan ponakan penulis yang memberi semangat dan penghilang penat lewat tingkahnya yang menggemaskan, serta seluruh keluarga besar yang telah ikut mendoakan dan memberi dukungan kepada penulis.
9. Teman-teman remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal yang sudah bersedia untuk diwawancara.
10. Kepada orang yang sangat baik Anifatul Maula, terima kasih sudah menemani dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam, terkhusus AFI-B angkatan 2017 yang telah mendukung dan memotivasi penulis dalam proses belajar sampai akhir masa perkuliahan.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, yang senantiasa dengan tulus ikut berpartisipasi baik secara langsung dan tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan. Namun penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kemanfaatan khususnya bagi penulis sendiri dan bagi para pembaca secara umum.

Semarang, 13 Desember 2021
Penulis



Mukhamad Mutando
NIM. 1704016045

DAFTAR ISI

DEKLARASI KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN NILAI PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Telaah Pustaka	7
F. Kerangka Teori.....	9
G. Metode Penelitian.....	12
H. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II	16
A. Biografi Herbert Marcuse	16
B. Corak Pemikiran Herbert Marcuse.....	18
C. <i>One Dimensional Man</i> : Kritik Terhadap Masyarakat Modern	25
D. <i>One Dimensional Man</i> : Rasionalitas Teknologi	34
BAB III.....	41
A. Lokasi Penelitian.....	41
B. Game Online	41

1. Definisi Game Online.....	41
2. Jenis Game Online	43
3. Game Mobile Legends Bang Bang	45
C. Pandangan Islam	49
D. Deskripsi Hasil Penelitian	52
1. Frekuensi para remaja bermain <i>Mobile Legend Bang Bang</i>	53
2. Motif remaja bermain Mobile Legends Bang Bang.....	55
3. Dampak para remaja bermain <i>Mobile Legend</i>	59
BAB IV	63
A. Maraknya dan Tujuan Para Remaja Bermain <i>Mobile Legends Bang Bang</i>	65
B. Mobile Legends Bang Bang di Kalangan Remaja dalam Tinjauan <i>One</i> <i>Dimensioanl Man</i>	66
BAB V.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	i
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v

ABSTRAK

Game Mobile Legend Bang Bang merupakan permainan yang sedang trending di kalangan masyarakat khususnya para remaja. Pergaulan kehidupan para remaja mengalami sebuah perubahan yang tidak biasa terjadi didalam masyarakat semenjak game Mobile Legend Bang Bang hadir ditengah-tengah mereka. Fenomena yang dialami oleh kaum remaja itu mereka kecanduan game Mobile Legend Bang Bang, dimana game Mobile Legend Bang Bang memiliki karakteristik yang sama dengan kecanduan game lain dan sama-sama bisa merusak generasi millennial. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pandangan atau gambaran terkait berbagai jenis motif perilaku yang dialami oleh para remaja penggemar game Mobile Legend Bang Bang dan bisa memahami kaitannya sebagai “kebutuhan palsu” dalam tinjauan teori “One Dimensional Man” Herbert Marcuse. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan untuk menarik kesimpulan adalah analisis data deskriptif kualitatif dengan pendekatan teori *One Dimensional Man* oleh Herbert Marcuse. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang mendorong para kaum remaja kecanduan bermain game Mobile Legend Bang Bang diantaranya (1) dalam diri mereka terdapat rasa penasaran yang begitu besar terhadap game Mobile Legend Bang Bang (2) aktivitas seperti mengerjakan tugas sekolah dan lain sebagainya, menjadikan mereka mencari sebuah refreasing untuk menghilangkan stress yang mereka alami (3) ibadah yang mereka lakukan menjadi tidak tepat waktu karena terlena dengan adanya game Mobile Legend Bang Bang (4) menurut pandangan teori “*One Dimensional Man*” bisa dilihat dari kasus kecanduan Mobile Legend Bang Bang yang saat ini terjadi pada kaum remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal merupakan dampak dari kemajuan teknologi yang dibentuk oleh sistem totaliter. Sistem totaliter yang mereka gunakan dikemas dengan bentuk yang menindas pecandunya, akan tetapi menggunakan cara yang lembut, nyaman dan rasional. Menjadi sebuah realita yang terjadi di masyarakat bahwa game Mobile Legend Bang Bang ini dikemas dalam bentuk yang sangat menarik dan itu bisa menjadikan para kaum remaja menjadi terhipnotis dan kerasan untuk bermain game ini dengan waktu yang lama. Alhasil mereka tidak sadar dengan apa yang mereka alami merupakan sesuatu yang menindas dirinya. Keadaan yang terjadi pada kaum remaja ini membuktikan bahwa bermain game Mobile Legend Bang Bang ini sudah menjadi kebutuhan palsu bagi mereka yang seharusnya tidak mereka lakukan setiap hari.

Kata Kunci : Remaja, Mobile Legend Bang Bang, One Dimensional Man, Kebutuhan Palsu.

BAB I

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah masa dimana adanya sebuah pergantian antara masa kehidupan kanak-kanak dan kehidupan orang dewasa yang biasanya terlihat dengan adanya sebuah progres dan kemajuan dari biologis dan psikologisnya. Secara biologis dilihat dengan adanya perkembangan dari segi seks primer dan seks sekunder, sedangkan jika dilihat dari segi psikologisnya, bisa dilihat dengan sikapnya maupun perasaannya yang belum bisa mengatur emosinya, karena masih memiliki tingkat kelabilan yang cukup tinggi.¹ Transisi ke masa dewasa memiliki variasi dari satu budaya ke budaya lainnya, akan tetapi secara global mempunyai pengertian bahwasanya seorang individu berbuat sesuatu sudah lepas dari orang tua mereka. Menurut Hurlock (2000) remaja yang berada pada fase ini jika dilihat dari segi psikis dan sosialnya berada pada situasi dimana mereka sudah memiliki pola pikir yang terbuka dan kritis. Terbuka mengenai tentang perubahan dan mudah untuk terpengaruh oleh berbagai kemajuan yang ada disekitarnya.² Menurut Stanley Hall (Santrock, 2003) umur seorang remaja itu terdapat sekitar 12-23 tahun. Sesuai dengan batas yang diberikan para ahli, dapat kelihatan bahwasanya ukuran seorang remaja itu nisbinya sama, tapi akhir dari keremajaan memiliki variasi berbeda-beda. Dan mengenalnya dengan sebutan remaja diperpanjang dan diperpendek.

Syamsu Yusuf (2003) menyatakan bahwa baik dari pelajar sekolah menengah pertama ataupun menengah kebawah yang berada pada proses perkembangan kearah yang lebih matang. Tetapi tidak semua remaja pada saat berproses bisa berjalan dengan mulus.³ pendewasaan ini menunjukkan dari beberapa masalah emosional remaja yang diakibatkan oleh pengaruh kasus

¹Khoirul Bariyyah Hidayati dan M Farid, "Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri Pada Remaja". *Pesona, Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 5, No 02 (Mei 2016), h. 137.

²Nasrudin, "Hubungan Fungsi Afektif Keluarga Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja". *Jurnal Eduhealth*, Vol. 3, No 2 (September 2013), h. 90.

³ Nurul Azmi, "Potensi Emosi Remaja dan Pengembangannya". *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, Vol. 2, No 1 (Juni 2015), h. 37.

didalam keluarga maupun lingkungan sekitar, ditengah ketidakharmonisan sesama anggota keluarga, pertikaian bersama teman seusia, kecanduan bermain game online dan lainnya. Persoalan emosional remaja yang memunculkan tingkah laku yang kasar bahkan mengalami gangguan kesehatan mental seperti kurangnya konsentrasi, kekhawatiran, kehilangan harapan dan hal lainnya.

Akhir-akhir ini tidak bisa dipungkiri kembali, bahwa saat ini teknologi merupakan sesuatu yang penting pada kehidupan orang pada umumnya. Teknologi sekarang ini sudah tersebar diberbagai sudut pandang, berawal hanya sebagai selingan untuk menghibur diri sendiri, pekerjaan, Pendidikan, rumah tangga, dan aktivitas sehari-hari. Teknologi baik handpone, tablet dan komputer kini sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi semua orang contohnya anak remaja yang bermain game online hanya untuk hiburan semata. Pertumbuhan remaja serta berkembangnya teknologi saat ini pada era millennial bakal bersinggungan dengan meluapnya teknologi yang canggih yang mudah diperoleh dari bermacam informasi yang dibutuhkan (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Menurut Oblinger (2005) remaja masa kini bisa disebut generasi *post-millennials*. Salah satu cirinya adalah bertumbuh dengan adanya teknologi yang gampang untuk diakses, sehingga menjadikan remaja saat ini dikatakan sebagai generasi paling paham akan teknologi.⁴

Game online ialah sebuah penjelmaan yang dihasilkan dari perkembangan suatu teknologi terkini yang terdapat di dunia ini. Game online adalah bentuk permainan yang menggunakan jaringan internet yang dimainkan melalui PC atau komputer. Namun bersamaan dengan pesatnya perkembangan teknologi, game online tidak sekedar dimainkan di PC atau komputer, melainkan dapat dimainkan dengan gadget yang terdapat teknologi canggih didalamnya, seperti android, IOS, dan sebagainya. Game online menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) merupakan sebuah permainan yang bisa dimainkan pada waktu yang sama dengan banyak orang melalui jaringan online. Selanjutnya Winn dan

⁴ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, Vol. 27, No 2 (2019), h. 148-149.

Fisher (Azis, 2011:13) berkata game online adalah peningkatan dari game yang dimainkan oleh satu orang, dalam jumlah yang besar, menggunakan sistem yang sama dan melibatkan strategi umum seperti bisa melibatkan orang banyak di waktu yang sama.⁵ Game online diartikan menurut Burhan (dalam Affandi 2013) sebagai game komputer yang dimainkan lebih dari satu pemain melalui jaringan internet. Umumnya perusahaan menyediakan game yang bisa diakses melalui penyedia jasa online. Permainan game online ini ada dua perangkat terpenting yang wajib dimiliki ialah seperangkat komputer dengan spesifikasi yang layak dan sudah ada koneksi internetnya. Game online atau game daring adalah sama-sama membutuhkan sebuah koneksi internet untuk memainkannya dan tidak memiliki perbedaan, karena online itu nama lain dari daring dan sama-sama membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya.

Mula-mula, game online diketahui sebagai game daring, di mana dari masing-masing pengguna komputer dapat menghubungkan komputer satu dengan lainnya hingga kita juga bisa memulai memainkan gamenya dengan puas. Pada sebuah jaringan, permainan yang pernah jadi bintang pada zamannya yaitu counter strike. Game jejaring yang mampu membuat para anak-anak bahkan pada kalangan dewasa betah duduk berjam-jam demi mendapat suatu rasa puas diri. Tetapi seiring berjalannya waktu, maka teknologi tersebut membuntuti dengan berkembang pesat setiap tahunnya. Yang berimbas tersisihnya eksistensi permainan daring yang digantikan oleh game online pada saat ini yang pada dasarnya diantara permainan daring maupun online hampir yaitu memainkannya dengan komputer ataupun handphone sebagai sarana media dan memainkannya dengan berbagai orang. Adapun yang berbeda dalam kedua game tersebut adalah bisa memainkan orang yang disebelah kita, dilokasi lain juga bisa bahkan dibelahan duniapun jaraknya.

⁵ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV AE MEDIA GRAFIKA, 2019). h. 5-6.

Game online saat ini beranekaragam jenis antara lain RPG puzzle hingga MOBA⁶. Game dengan genre MOBA saat ini sedang hits dikalangan remaja. Game ini dimainkan dalam satu waktu dengan beberapa orang. Dan biasanya untuk memainkannya dengan membagi menjadi dua tim yang memperebutkan kemenangan. Jika salah satu tim bisa menghancurkan bangunan tertentu akan dimiliki oleh lawan, tim tersebut yang meraih kemenangan. Ada salah satu game dengan genre MOBA yang sedang naik daun yaitu Game Mobile Legend Bang-Bang yang sedang berlomba dengan Arena of Valor dan Game MOBA lain. Akan tetapi, dengan tampilan gameplay sangat mudah dimengerti dan lebih memikat daya tarik bagi pengguna baru game Mobile Legend Bang Bang menjadi lebih populer dan banyak digemari di dibandingkan game MOBA lainnya. Game ini tidak hanya sekedar untuk hiburan semata, banyaknya perlombaan yang diadakan baik dari tingkat Nasional maupun Internasional. Dalam permainan game ini, para pemain Indonesia dikenal cukup baik, melihat otoritas dari pemain Indonesia pada papan peringkat untuk Ranked Game. Bahkan Moonton (pemilik *Mobile Legend Bang Bang*) membuatkan hero yang memiliki karakter seperti “Gatot Kaca” sebuah penghormatan untuk para pemain Indonesia dikancah Internasional.

Belakangan ini peneliti kerap menemukan banyaknya mulai sekelompok remaja yang enggan lepas dari smartphone-nya. Dari beraneka macam gelagat para remaja tersebut peneliti tertarik pada kecanduan game online *Mobile Legends Bang Bang*. Game Mobile Legend Bang Bang saat ini sedang menjadi trending dikalangan masyarakat khususnya para remaja, sebelum game Mobile Legend Bang Bang dulu juga pernah ada game online (COC) yang begitu diminati dikalangan remaja. Akan tetapi, semua itu menjadi sirna begiitu saja, semenjak game Mobile Legend Bang Bang hadir ditengah-tengah masyarakat, dan membawa perubahan yang benar-benar diminati para kaum remaja. Game ini adalah salah satunya game dari kian banyaknya permainan android pada remaja yang tergiur sehingga ada juga untuk membatalkan niatnya dalam belajar serta membentuk jati dirinya .Candu kalangan remaja Desa Wonosari pada permainan

⁶ Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Media Kita, 2011)

android tersebut berawal dengan dibuktikannya ketika mereka berkumpul pada salah satu rumah temannya, warkop, kantin, kegiatan IPNU-IPPNU serta angkringan yang dipenuhi oleh para penggemar game tersebut. Ketika didalam masyarakat nilai dan etika bertemu itu untuk saling sapa berubah menjadi hanya fokus pada gamenya masing-masing tanpa melihat teman disekitarnya, meskipun mereka sedang bermain game bersama-sama. Ketagihan akan game *Mobile Legends Bang Bang* juga sudah memutus ruang para remaja akan hal yang bermanfaat dalam setiap pertemuan. Dulu, perkumpulan di kalangan remaja membawa ke suatu hal yang asyik dan tidak terlupakan. Tetapi kini jadi sebuah keinginan yang sulit agar bisa terwujud. Akibatnya, terjadi penyimpangan terhadap nilai dan tradisi untuk saling tegur sapa.

Kejadian ini dilatarbelakangi dengan munculnya buah pikiran dari peneliti untuk melakukan penelitian akan ketagihan bermain *Mobile Legends Bang Bang* di kalangan remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal. Berasaskan pandangan diatas, maka peneliti akan mencobanya dengan melihat fenomena yang sedang terjadi sebagai arahan dalam menentukan konsep "*One Dimensional Man*"-nya Herbert Marcuse.

Selanjutnya peneliti akan menelaahnya secara filosofis bagaimana teori ini bekerja dalam kecanduan game *Mobile Legend Bang Bang* di kalangan remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal. Karena bagaimanapun juga fenomena ini telah menjadi semacam budaya di kalangan remaja. Penelitian ini akan dimaksudkan untuk kajian lapangan. Oleh karena itu, data-data yang akan peneliti gunakan adalah langsung bersumber dari wawancara dengan para informan serta data-data yang peneliti temukan di dalam penelitian terdahulu oleh peneiliti sebelumnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah penulis jelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana game *Mobile Legends Bang Bang* kalangan remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal?

2. Bagaimana game *Mobile Legend Bang Bang* di kalangan remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal dalam tinjauan “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang penulis harapkan dari penelitian yang berjudul Fenomena Game *Mobile Legend Bang Bang* di kalangan remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal dalam tinjauan “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse.

1. Guna mengetahui game *Mobile Legends Bang Bang* kalangan remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal.
2. Guna mengetahui game *Mobile Legend Bang Bang* di kalangan remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal dalam tinjauan “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a) Harapan penulis semoga penelitian ini dapat dijadikan data bantu ataupun bahan bagi mereka yang akan melakukan penelitian serupa dimasa yang akan datang.
 - b) Diharapkan dapat mewariskan informasi dan pengkajian penelitian ini untuk penelitian yang mereka teliti.
2. Manfaat Praktis
 - a) Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan bahan rujukan dan data bagi mahasiswa, serta masyarakat untuk mendalami pemikiran Herbert Marcuse tentang manusia satu dimensi dan kaitannya dengan fenomena game *Mobile Legend Bang Bang*.
 - b) Peneliti bisa mempergunakan pemahaman yang didapat dan berguna bagi khalayak umum untuk memberikan sebuah gambaran mengenai manusia satu dimensi.
 - c) Pembaca memperoleh pemahaman tambahan mengenai bagaimana

Fenomena Game *Mobile Legend Bang Bang* dalam tinjauan “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse.

E. Telaah Pustaka

Dari apa yang ditelusuri, penulis berhasil menemukan beberapa karya ilmiah, adapun karya tulis yang ditemukan ini membahas mengenai fenomena game online, kecanduan game online, serta membahas mengenai penarikan diri terhadap game online. Diantaranya karya ilmiah yang di susun oleh:

Skripsi yang berjudul “*Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*”.⁷ Oleh Albima Rama Sudharto mahasiswa Fakultas Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara tahun 2018. Dalam penelitian ini, peneliti membahas mengenai fenomena game online Mobile Legends yang terjadi pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Terjadi perubahan pola komunikasi terhadap orang-orang disekitarnya dan menjadi pecandu game Mobile Legends.

Skripsi yang berjudul “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*”.⁸ Oleh Arif Satria Putra Partama Mahasiswa Universitas Lampung tahun 2017. Didalam apa yang diteliti skripsi ini, memiliki tujuan untuk mencari tau apa korelasi kecanduan memainkan game online di *smartphone* terhadap prestasi-prestasi akademis mahasiswa. Hasilnya sudah membuktikan bahwasanya ada

⁷ Albima Rama Sudharto, *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara, 2018.

⁸ Arif Satria Putra, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Kedokteran Universitas Lampung, 2017.

korelasi negative terhadap pecandu game online *dismartphone* terhadap menurunnya prestasi akademis mahasiswa yang diteliti.

Skripsi yang berjudul “Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Withdrawal Gamer Mobile Legend Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014).⁹ Oleh Muhammad Iqbal Febri Ramadani Mahasiswa Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2018. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk penarikan diri seorang gamer pada permainan daring Mobile Legends bagi mahasiswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya banyak narasumber memiliki perilaku yang tidak baik, mudah terpancing emosi, seperti halnya perkataan yang tidak senonoh yang keluar dari mulut mereka, kecewa, terutama pada saat bermain game *Mobile Legend Bang Bang*, mereka seperti itu bukan tanpa alasan, karena menurut mereka itu adalah sebaga rasa untuk menungapkan rasa kekecewaannya ketika memiankan game tersebut.

Berdasarkan beberapa definisi teks diatas, maka bisa diketahui bahwasanya teks-teks diatas secara esensi objek analisis mempunyai keselarasan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Albima Rama Sudharto memaparkan bahwa telah terjadi perubahan pola komunikasi bagi para pecandu game Mobile Legends. Mengenai transisi yang di maksud ialah menurunnya interaksi sesama dengan orang disekitanya, karena pecandu game ini cuma berfokus pada game yang dimainkan. Persamaan yang terdapat pada penelitian penulis adalah sama halnya yang dibahas mengenai permainan game online Mobile Legends. Akan tetapi berbeda, karena penelitian penulis mengaitkan antara fenomena game online Mobile Legends dengan teorinya Herbert Marcuse “*One Dimensional Man*”.

⁹ Muhammad Iqbal Febri Ramadani, Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Withdrawal Gamer Mobile Legend Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014. Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018.

Penelitian yang dilakukan oleh Arif Satria Putra Partama memaparkan bahwasanya ada relasi negative pecandu game online sehingga terjadi penurunan prestasi akademik. Persamaan dengan penelitian penulis ialah membicarakan mengenai kecanduan game online. Akan tetapi memiliki perbedaan, karena penelitian penulis mengaitkan antara fenomena game online Mobile Legends dengan teorinya Herbert Marcuse “*One Dimensional Man*”. Penelitian yang dilakukan Muhammad Iqbal Febri Ramadani memaparkan bahwa kebanyakan responden memiliki perilaku agresif atau kasar dengan cara mengeluarkan perkataan yang tidak senonoh, menjadi pribadi yang pemaarah ketika memainkan game online, dengan alasan mereka hendak memberikan sebuah ungkapan kekecewaan terhadap teman bermainnya yang masih amatir. Persamaan dengan penelitian penulis ialah sama-sama membahas tentang game online Mobile Legends. Akan tetapi berbeda, karena penelitian penulis mengaitkan antara fenomena game online Mobile Legends dengan teorinya Herbert Marcuse “*One Dimensional Man*”.

F. Kerangka Teori

a. Game Mobile Legends

Mobile Legend Bang Bang merupakan sebuah arena game *online multiplayer game mobile* yang berhasil dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan Moonton. Perusahaan ini berhasil merilis game Mobile Legend Bang Bang pada sistem Android yaitu pada tanggal 14 Juli 2016 dan kemudian disusul pada sistem iOS ditanggal 9 November 2016. *Mobile Legend Bang Bang* adalah game MOBA yang memang sudah dirancang khusus untuk sebuah ponsel. Setiap tim sama-sama bertempur untuk mencapai dan menghancurkan base lawan dan sebisa mungkin untuk mempertahankan base mereka sendiri. Ada tiga jalur untuk sampai ke base tersebut, jalur itu ada yang disebut “*top*” yaitu jalan menuju base yang lewatnya melalui jalan paling atas, “*middle*” yaitu jalan menuju base yang lewatnya melalui jalan tengah, “*bottom*” yaitu jalan menuju base yang

lewatnya melalui jalan bawah. Disetiap tim, terdiri dari 5 pemain dan setiap pemain mengendalikan beberapa karakter yang mereka pilih pada ponsel mereka sendiri, inilah yang dinamakan *hero*. Ada karakter yang sudah dikontrol oleh pihak komputer yaitu *minions*, karakter ini terdapat di setiap base yang berjalan menuju ke 3 jalur arah base tim lawan, kegunaannya melawan musuh dan menghancurkan menara. Pemenang dalam game ini ditentukan ketika ada tim yang berhasil menghancurkan base lawan terlebih dahulu.

b. One Dimensional Man

Herbert Marcuse merespon atas apa yang terjadi pada masyarakat modern, menurutnya masyarakat modern tidak bisa lepas dengan adanya perkembangan zaman, zaman industri modern ini sudah memberikan suatu perubahan baru terhadap masyarakat modern.¹⁰ Ketika kapitalisme dan teknologi berkembang secara beriringan, masyarakat modern menuntut sebuah kemajuan pada sistem perekonomian dan sosial, dan benar-benar patuh terhadap sebuah dominasi administrasi. Oleh sebab itu, metode penyesuaian dengan cepat menyebar keseluruh kalangan masyarakat. Kemampuan dan kekuatan masyarakat modern sudah berhasil menguasai dirinya, dan secara bertahap mereka kehilangan sifat yang sebelumnya tertanam yaitu berpikir secara logis, kritis dll, sekarang menjadi manusia yang tidak kritis dan acuh tak acuh terhadap apa yang terjadi disekitarnya. Hal inilah yang pada akhirnya disebut Herbert Marcuse sebagai “Manusia Satu Dimensi” atau “*One Dimensional Man*”.

Didalam bukunya yang berjudul “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse memberikan sebuah pendapat bahwasanya masyarakat modern merupakan masyarakat yang mengalami sebuah penindasan luar

¹⁰ Fernand Braudel's, *The Structures of Everyday Life: The Limits of the Possible*, Vol. 1, 1979, h. 42.

biasa tanpa henti, walaupun ada beberapa dari masyarakat yang beranggapan bahwa dirinya adalah sebagai kelompok yang bebas. Didalam tinjauan Herbert Marcuse, dia beranggapan masyarakat modern terlihat hanya sebagai seperangkat alat yang terdapat dalam ilmu, perkembangan teknologi lahir bersamaan dengan majunya sebuah peradaban dunia. Menurut Herbert Marcuse pengetahuan memiliki peran didalam perubahan masyarakat modern.¹¹ Baginya apa yang sudah mereka terima dan ditegaskan dari status quo (kemajuan teknologi) perlahan akan menjadi lebih spesifik yaitu terjadi sebuah pemaksaan bagi masyarakat modern, tidak lain itu merupakan bentuk suatu totalitarisme. Totalitarisme secara tidak langsung sudah membuat sulit individu untuk berpikir secara kritis, dan pada akhirnya mereka terjebak didalam sebuah branding manusia satu dimensi.¹²

Darmaji (2013) memberikan kutipan hasil dari pernyataan Sindhunata (1983), teori kritis yang dilatar belakangi oleh ajaran Kant, Hegel, Marx dan Freud pada dasarnya tidak bersifat netral, akan tetapi mempunyai kesatuan berfikir antara teori dan praksis serta memiliki sifat bebas dan didominasi oleh penguasa. Kant memberikan dasar bagi kedaulatan subjek, Hegel memberikan gagasan konsep dialektika. Pemikiran revolusioner Marx dianggap sebagai metode yang paling tepat dalam rangka meneliti masyarakat, berhasil dibantu dan diselamatkan oleh psikoanalisisnya Freud. Didalam perkembangan yang terjadi saat ini, bentuk penjajahan, penindasan, dan kapitalisme mengalami perubahan yang sifatnya menjadi keras atau radikal. Kapitalisme sekarang ini sudah mengalami perubahan menjadi sistem kapitalisme modern yang selalu menyesuaikan dengan kondisi saat ini. Kapitalisme dulu dianggap sangat keras dan banyak mendapat kecaman ataupun kritikan, sekarang sudah berubah sebegitu rupa supaya bisa diterima

¹¹ Herbert Marcuse, *Towards A Critical Theory of Society*, (London: Routledge, 2001), h. 35.

¹² K. Bertens, *Filfasat Barat* (Jakarta: Gramedia, 2014), h. 224.

secara umum. Karena atas dasar tersebut, pemerintahan dan penguasa memilih untuk berubah menggunakan pola penjajahan dan perbudakan yang dilakukan dengan cara yang halus, dingin, masuk akal, tidak terlihat akan tetapi sangat mematikan. Setidaknya ada 5 karakter masyarakat satu dimensi yang dijelaskan oleh Marcuse (Darmaji), 2013), yakni:

1. Administtasi Total
2. Bahasa Fungsional
3. Penghapusan Sejarah
4. Kebutuhan Palsu
5. Imperium Citra

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang mengambil data atau objek dan juga masalah yang terdapat dimasyarakat. Data atau objek dimasyarakat yang diteliti adalah Fenomena permainan game Mobile Legend Bang Bang yang terjadi dimasyarakat Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal.

2. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merupakan sumber utama dari beberapa informasi yang didapatkan secara langsung dan memiliki wewenang dan tanggung jawab terhadap pengumpulan dan penyimpanan data. Dapat juga dikatakan sumber data primer yakni data dari objek penelitian diambil secara langsung dengan menggunakan alat ukur atau juga dengan pengambilan langsung dari informan terkait. Didalam penelitian ini, sumber data utama atau primer diperoleh langsung dilapangan baik dari tanya jawab pada informan terkait maupun

observasi dengan mengamati secara langsung fenomena permainan game *Mobile Legend Bang Bang* yang terjadi di Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi penunjang data, yakni sebagai pelengkap dan penguat hasil penelitian. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari beberapa buku, artikel jurnal ilmiah dan beberapa literatur yang sesuai dengan tema penelitian.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi (Pengamatan)

Pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung di lapangan terhadap objek yang diselidiki merupakan yang disebut dengan observasi. Dalam hal ini penulis terjun langsung ditempat lokasi terjadinya sebuah fenomena bermain game *Mobile Legend Bang Bang* yang terjadi di Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal.

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh dua orang atau bisa lebih dengan tanya jawab seputar penelitian. Sumber data terdapat pada informan, maka dilakukan tanya jawab seputar topik guna mendapatkan informasi tentang fokus penelitian. Penulis melakukan tanya jawab kepada pihak yang bersangkutan untuk memperdalam informasi terkait fenomena permainan game *Mobile Legend Bang Bang* di Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal.

c. Dokumentasi

Sumber data yang diperoleh dari pengumpulan data (informasi) bersumber dari data tertulis atau gambar disebut dengan

dokumentasi. Sumber informasi yang tertulis ataupun foto/gambar dapat berbentuk dokumen yang bersifat resmi, buku-buku, majalah, arsip-arsip, dokumen milik pribadi dan foto ataupun dalam bentuk video. Dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi tidak tertulis sebagai acuan yakni foto ketika wawancara dengan informan yang dilakukan di Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal.

4. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan analisis kritis One Dimensional Man Herbert Marcuse dengan konsep kebutuhan palsu yakni kebutuhan yang tidak seharusnya dipenuhi menjadi kebutuhan yang dipenuhi setiap harinya.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini akan disusun secara sistematis terdiri dari lima bab. Berikut adalah susunan dalam bab yang juga terdiri dari beberapa sub-bab.

BAB I : Merupakan bab pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, telaah pustaka, dan sistematika penulisan.

BAB II : Merupakan landasan teori, dalam bab ini berisi paparan tentang landasan teori yang meliputi : biografi *Herbert Marcuse*, karya-karyanya. Teori “*One Dimensional Man*”, game online *Mobile Legends Bang Bang*, serta menurut pandangan agama islam.

BAB III : Bab ini memuat data yang berkenaan dengan hasil penelitian tentang fenomena game *Mobile Legends Bang Bang* di kalangan remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal dan pandangan menurut agama Islam. Bab ini juga menggambarkan wilayah yang menjadi objek penelitian.

BAB IV : Merupakan pembahasan atas analisis data yang dipaparkan pada bab sebelumnya. Dalam bab ini menganalisis *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan remaja desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal dalam tinjauan “*One Dimensional Man*” menurut Herbert Marcuse dan menurut pandangan agama Islam.

BAB V : merupakan penutup skripsi, berisi simpulan yang merupakan hasil dari penelitian secara keseluruhan, kemudian diikuti saran dan juga kritik yang relevan dengan objek penelitian.

BAB II

HERBERT MARCUSE, GAME ONLINE DAN NILAI NILAI KEISLAMAMAN

A. Biografi Herbert Marcuse

Herbert Marcuse lahir pada 19 Juli 1898 di wilayah Charlottenburg, Berlin, berasal dari keluarga Yahudi yang membaaur dengan iklim dan budaya Jerman. Dia merupakan putra sulung dari ketiga saudaranya. ayah dengan nama Carl Marcuse dan ibu adalah Gerturd Kreslawsky. Dia berada disebuah keluarga sangat mampu di lingkungan Yahudi. Ayahnya memulai usahanya dibidang perdagangan tekstil sampai merambah ke bidang real estate dan menjadi seorang pengusaha yang sukses, sedangkan ibunya merupakan anak dari seseorang pemilik pabrik. Ayah Herbert Marcuse juga seorang politikus dari aliansi Progresif Sosial (SDP).

Semasa remaja *Herbert Marcuse* ikut gabung dengan kelompok pemuda *Wandervogel* dan menyelesaikan *Notabitur* (Program sertifikat krisis karena konflik universal pertama yang berkelanjutan) di *Augusta Gym* pada tahun 1917/1918. Di bulan November 1918 Herbert Marcuse mendaftar wajib militer sebagai gantinya angkatan udara (*Luftschiff-Imitation*) di Divisi Pengganti 18 (*Train-Artificial Abteilung 18*) yang berada di *Postdam*. Karena ada masalah pada matanya, ia dipindahkan ke pengganti *Zeppelin I* (*Luftschiffer-Artificial Abteilung I*) di *Berlin*. Kemudian, ia terpilih untuk belajar di Dewan Militer (*Soldatenrat*) di *Reinickendorf, Berlin*.

Sesudah tamat dari program doktornya, Marcuse pulang lagi ke tanah lahirnya, Berlin. Setelah itu dia bekerja dibagian penjualan dan pengedaran buku-buku tentang keluarganya dalam jangka waktu yang relative lama. Tidak lama kemudian, dia pernah memperbaiki berbagai tulisan yang beraliran kiri seperti terornya Marxis, psikologinya Gestalt, seni rupa, dan berbagai diskusi lainnya yang masih jadi pembicaraan sampai

sekarang ini. Marcuse bahkan berani untuk merombak katalognya Schiller yang berjudul *Schiller Bibliographie unter Benutzung der Tromelschen Schiller-Bibliothek*. Dan setelah itu ada sebuah kesempatan untuknya memiliki urusan dengan majalah *Das Dreieck*.¹³

Ditahun 1925 Marcuse melihat sebuah karya dari Karl Marx dan Martin Heideger. Sebuah buku yang sangat luar biasa yaitu buku yang berjudul *Sein und Zeit* yang terbit ditahun 1927, buku itu sangat diperhatikan didunia filsafat, sampai membuat Marcuse pulang guna mempelajari filsafat lebih dalam dan juga ingin melanjutkan karirnya dibidang akademik. Kemudian Marcuse memutuskan untuk melanjutkan akademisnya dengan Husserl dan Heideger. Dia pernah ditempatkan menjadi asisten pribadinya Heideger yang sudah mengambil alih *cattedra* yang menggantikan *Edmund Husserl*. Bersama dengan Heideger sebagai pembimbingnya, Marcuse sukses membuat tulisan yang berjudul *Hegels Ontologie und die Grundlegung einer Theorie der Geschichtlichkeit* (Ontologi Hegel dan pendasaran suatu teori tentang historis) yang diterbitkan pada tahun 1932.

Dikemudian hari sebuah rasa yang benar-benar tegang terjadi, yaitu adanya sebuah perbedaan pendapat antara Marcuse dengan gurunya Heideger, Heidegger memberikan penilaian terhadap Marcuse, bahwasanya dia sangat kiri karena memiliki simpati yang sangat tinggi terhadap *Marxisme*. Karena perbedaanya ini Heidegger memutuskan untuk berhenti berkarir dibidang akademisi Marcuse di *Universitas Freiburg*. Berakhirnya karir Marcuse di *University of Freiburg* mengundang simpati *Edmund Husserl* yang pada akhirnya memberikan kiriman surat kepada *Kurt Riezler* yang menjabat sebagai pengawas di *University of Frankfurt* dan meminta Marcuse untuk disarankan sebagai anggota *Institut fur Sozialiforschung* (*Institute for Social Research*) dan cepat meninggalkan Jerman dan

¹³ K. Bertens, *Filsafat Barat Kontemporer; Inggris-Jerman* (Jakarta: PT. Gramedia, 2002), h. 215.

ditempatkan di Jenewa, kemudian berangkat ke Amerika pada tahun yang sama dan memperoleh kewarganegaraan pada tahun 1940. Selama Perang Dunia II ia bekerja pada *American Office of Strategic Service* di Washington dan kemudian pindah ke *state department* negeri di mana ia menjadi kepala bagian Eropa Timur. Dan setelah Perang Dunia II, *Marcuse* tidak kembali ke Jerman seperti anggota Sekolah *Frankfurt* lainnya.

Herbert Marcuse wafat 10 hari setelah dia merayakan ulang tahunnya yang ke-81, ditanggal 29 Juli 1979, setelah terkena penyakit stroke selama dia berkunjung ke Jerman. Beberapa saat itu, dia sedang memberikan sebuah ceramah di *Romerberggesprache* Frankfurt, dan memimpin Institut Polank untuk Dunia khusus Logis di Starnberg, dekat dengan kota Muenchen, Jerman, pada sambutan wisuda sarjana era kedua dari Sekolah Frankfurt, Jurgen Hubermas.

Herbert Marcuse merupakan salah satu ahli pikir termasyhur yang berasal dari Mazhab Frankfurt, Marcuse sudah banyak menghasilkan karya-karya yang sangat berpengaruh dalam kehidupan. Berikut karyanya : Akal dan Revolusioner; Hegel dan Kebangkitan Teori Sosial (1941), *Eros and Civilization; A philosophical Inquiry into Freud* (1955), *One Dimensional Man; Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society* (1964), *An Essay On Liberation* (1969), *Counter Revolution and Rovolt* (1972), *The Aesthetic Dimension* (1979).

B. Corak Pemikiran Herbert Marcuse

Ide filosofis Marcuse memiliki landasan dan historisitas yang istimewa dan kaya. Marcuse dipengaruhi oleh beberapa dalang yang membatasi, pertempuran dengan cara berpikir Hegel dan Heidegger meningkatkan pengaturan ilmiah Marcuse di bidang supranatural hipotetis dan kemampuan mempengaruhi orang-orang yang substansial. Dalam pergantian peristiwa yang menyertainya, Marcuse menjadi terpicat dan menerima Marxisme sebagai keyakinan filosofis. Dia melihat bahwa

mengubah keadaan dan keadaan keberadaan manusia untuk mencapai individu dan masyarakat yang mandiri, bebas, sejahtera dan ceria hanya dapat dibayangkan melalui marxisme. Dan setelah itu, sesuai dengan perkembangan hipotesis dasar dan strategi interdisipliner di Institut, Marcuse bersentuhan dengan penalaran Freud.¹⁴ Marcuse melihat bahwa psikoanalisis Freudian memiliki cakrawala dan perluasan yang luas, mencakup tingkat individu, sosial, dan politik. Perubahan yang terdapat dalam masyarakat kontemporer harus dicermati dan dikonsentrasikan sesuai dengan psikoanalisis, mengingat masalah mental telah menjadi masalah politik.

Mencermati renungan Marcuse, tidak dapat melewatkan sebagian pertimbangan tiga pemikir, khususnya Hegel, Marx, dan Freud. Mereka berdampak pada refleksi filosofis. Bagaimanapun, Marcuse tidak hanya mengikuti spekulasi mereka tanpa melakukan analisis sebagai dalang independen dan memiliki karakteristik penalarannya sendiri.¹⁵ Dalam renungan Marcuse, pertempuran internal yang membingungkan juga digambarkan. Yang dia berasal dari keluarga Yahudi, beraliran kiri dan mengingat faktor itu dia perlu melarikan diri ke Amerika, fokus industrialis dunia dan melakukan kewajibannya dan bekerja di sana dengan aman dan terbuka.

Teori Herbert Marcuse bermula didirikan dengan kokoh dalam optimisme Hegelian. Dampak Hegel jelas dan merupakan komponen yang mengenali penampilan Marcuse dari semua ide di institut. Pengaruh Hegel yang solid ada di mana-mana saat bersiap-siap untuk habilitasi di College of Freiburg, Marcuse memilih Hegel sebagai topik pembicaraan. Mata pelajaran yang dimulai adalah *Hegels Ontologie dan de Grundlegung Einer Theori der Geschichtlichkeit*. Percakapan ini diidentifikasi dengan tugas yang Heidegger bergantung padanya untuk membentengi "cara berpikir

¹⁴ Valentine Saeng, *Herbert Marcuse; Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 77

¹⁵ Ibid., h. 78.

substansial" Heideggerian.

Dalam menyelidiki pemikiran Hegel, dampak Heideggerian sangat jelas sampai-sampai dapat disebut kosmologi Hegel oleh Marcuse dalam Heideggerian. Tahap ini adalah cara untuk memahami perkembangan filosofis dan dampak Hegel dalam prospek Herbert Marcuse. Melalui pemeriksaan luar dan dalam, Marcuse menang dalam mengembangkan elemen lain dari cara berpikir Hegel. Itulah penalaran dasar argumentatif yang terkandung dalam semua penampilan Herbert Marcuse dan khususnya dalam karyanya, *Akal dan Revolusi*. Marcuse berbicara tentang logika dialektis Hegel dengan dua sasaran baik berciri politis maupun filosofis.¹⁶ Secara strategis, Herbert Marcuse menunjuk pertemuan politik Hegelian dan Nazi yang tepat yang menciptakan cara berpikir politik Hegel (khususnya tentang gagasan negara langsung), sebagai panggilan manusia satu dimensi untuk masalah legislatif yang layak dari pertemuan mereka. Cendekiawan Hegelian Kanan membatasi seluruh cara berpikir politik Hegel untuk menguasai kerangka kerja pemimpi keadaan. Secara rasional, Marcuse perlumenunjukkan bahwa pemikiran rasionalistik sebagai jiwa dan substansi fundamental dalam cara berpikir Hegel benar-benar berharap untuk menghancurkan semua kondisi state of Affairs saat ini. Dalam percakapannya, Marcuse menyatakan bahwa Hegel merupakan seorang sarjana multidimensi dan refleksi filosofisnya bersifat progresif. Gagasan tentang proporsi negatif atau pemikiran argumentatif yang dicetuskan oleh Hegel bersifat mendasar dan bersifat polemik.¹⁷ Dalam gagasan pemikiran persuasif, tidak ada ruang dan kesempatan untuk pembicaraan wicara atau penguasaan sepihak, namun pertukaran.

Dampak pertimbangan Karl Marx terhadap cara berpikir Marcuse juga terlihat jelas. Sepotong ide Marx yang diperoleh Marcuse adalah

¹⁶ Valentine Saeng, *Herbert Marcuse; Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 79

¹⁷ Herbert Marcuse, *Reason and Revolution*, (London: Routledge, 1968), h. 11

renungan Marx pada masa muda.¹⁸ Menurutnya, terdapat perbedaan utama antara intuisi Marx di masa kecilnya dan deduksinya di usia lanjut. Keseluruhan karya Marx pada fase awal menampilkan atau mengangkat topik dengan nadadasar dan optimis. Meskipun dalam tahap Marx lama jiwa dasar dan optimistis memudar dan beberapa mata pelajaran dasar seperti kritik terhadap masyarakat, unsur individualisme komunis, penghapusan atas pengagungan sosialisasi kebutuhan produksi, subordinasi semua faktor tersebut ke bawah ide tentang realisasi bebas individu juga semakin berkurang. Memang, seperti yang dikatakann oleh Marcuse, pemikiran atau topik ini adalah tanda pemikiran penting yang, jika digunakan sebagai cara untuk memahami sistemkapitalis sebagai anti tesis dan komunisme sebagai sintesis peradaban.¹⁹ Di mata Marcuse, pemikiran atau kontemplasi Marx adalah pembentukan cara berpikir Hegel dan Heidegger yang agung.²⁰ Akal dalam cara berpikir Hegel harus dilawan atau ditegaskan secara lugas dengan kebenaran keberadaan manusia yang sarat dengan ketegangan, ketakutan, kelemahan, kebahagiaan, ketahanan, masalah, dan lebih jauh lagi kepercayaan. Dalam upaya ini, Marx menggabungkan kelas-kelas filosofis-mistis ke dalam klasifikasi finansial dan sosial.²¹

Ada berbagai topik pemikiran dari Marx masa muda yang juga dijelaskan Marcuse secara metodis dan pada dasarnya, lebih spesifik tentang keterasingan kerja, ukuran kerja, dan hukum rasionalistik dalam perusahaan bebas. Makna kerja dalam psudut pandang Marx diterima dari pemikiran Hegel.²² Bagi Marx dan Hegel, kerja pada dasarnya adalah tindakan kedua untuk mengembangkan dan mengembangkan gagasan manusia yang tersebar luas. Pentingnya kerja melampaui gagasan bahwa kerja hanyalah masalah daya tahan. Dalam karyanya, manusia hidup dan

¹⁸ Herbert Marcuse, *Reason and Revolution*, (London: Routlegde, 1968), h. 295.

¹⁹ Valentine Saeng, *Herbert Marcuse; Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 98.

²⁰ *Ibid.*, h. 100.

²¹ Herbert Marcuse, *Reason and Revolution*, (London: Routlegde, 1968), h. 258.

²² *Ibid.*, h. 275.

eksis sebagai makhluk bebas. Dengan demikian, aktivitas atau pekerjaan adalah potensi dasar manusia sebagai subjek bebas yang sepenuhnya sadar. Namun, ini adalah kebalikannya jika Anda melihat kondisi praksis saat ini, terutama dalam masyarakat industrialis. Dalam masyarakat industrialis jelas pekerjaan telah disalahgunakan sebagai instrumen, momen, dan ruang kontrol, penindasan, dan penyalahgunaan. Daripada sarana, kesempatan, dan latihan untuk membebaskan dan mengembangkan manusia.²³

Dari penjabaran Marcuse tentang spekulasi muda Marx, ada dua fokus signifikan yang dikecam Marcuse, khususnya mengenai gagasan kebutuhan yang ditampilkan oleh Marx dalam menghubungkan dialektika Marxis dengan latar belakang sejarah masyarakat kelas. Marx menerima bahwa keyakinan adalah hukum yang tak berkesudahan dalam masyarakat industrialis. Kebenaran keyakinan itu sesuai dengan alasan mendasar bahwa di mana ada kebutuhan di situ tidak ada kesempatan. Marcuse melihat ada hubungan antara kebutuhan dan keterbatasan telah melentur dan pemahaman Marx tentang ruang kebutuhan, pada saat ini tidak tepat untuk digunakan untuk membedah dan menguraikan unsur-unsur peningkatan kapitalis bangsa-bangsa modern saat ini. Penolakan Marcuse kepada hukum kebutuhan Marx berasal dari keyakinan bahwa kondisi target pasti merupakan faktor penting dalam kemajuan dari masyarakat industrialis ke masyarakat sosialis. Meskipun demikian, kondisi target ini akan diabaikan tanpa kekuatan yang dapat berputar dan menggunakannya. Variabel pendorong utama sebenarnya terletak pada kesadaran manusia yang bijaksana. Poin kedua yang dikecam Marcuse dari penalaran Marx adalah konsep pembatalan kerja dari Marx. Marcuse menolak penilaian Marx. Marcuse berpikir bahwa pekerjaan adalah kesan kepribadian individu yang tidak dapat dihapus, keresahan hanya rencana untuk

²³ Valentine Saeng, *Herbert Marcuse; Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 116-117.

membuang pekerjaan yang membuat manusia terasing.

Selain itu, cara berpikir Herbert Marcuse dipengaruhi oleh psikoanalisis Freudian, dimulai ketika ia bergabung dengan yayasan. Sebagai seorang sarjana yang berwawasan luas, bebas dan mendasar, Marcuse memikirkan secara efektif dan menyeluruh setiap renungan yang luar biasa dan nyata pada masa itu. Marcuse tidak mudah tertarik dan diyakinkan untuk mempercayai suatu pemikiran tanpa mengetahui, memahami dan secara naluriah bagian dari baik dan buruk, manfaat dan kemalangan, membantu dan tidak efisien. Peringatan juga berlaku untuk psikoanalisis yang dibahas secara serius dan berbagai hasil penelitiannya yang menakutkan. Setelah pertimbangan hati-hati, Marcuse akhirnya mengakui, menerima dan merevisi psikoanalisis Freudian. Dia merasakan betapa membantu dan signifikannya psikoanalisis dalam mengetahui, memahami, membedah, dan memperhatikan latar belakang sejarah peningkatan kehidupan individu dan masyarakat pada umumnya. Pemeriksaan dasar dan elaborasi analisis Herbert Marcuse terungkap dalam karyanya yang luar biasa berjudul *Eros and Civilization*.

Herbert Marcuse menerima bahwa psikoanalisis Freudian memiliki substansi dan saran yang luas dalam ranah teori, terlebih lagi secara eksplisit dalam cara berpikir yang bersahabat. Psikoanalisis Freudian bukan hanya teknik yang membantu untuk menghilangkan masalah mental atau ketaatan yang suci terhadap kompromi antara individu dan masyarakat. Psikoanalisis bukanlah ilmu klinis atau urutan logis mengenai latar belakang sejarah perilaku manusia. Psikoanalisis adalah bidang studi yang mengandung amalgamasi, membumi dan mencerna, mental dan metapsikologis secara bersamaan. Pembicaraan pokok analisis terpaku pada contoh pemahaman tentang manusia sebagai makhluk dengan keinginan dan keinginan yang juga penting untuk kehidupan masing-masing. Psikoanalisis Freudian berencana untuk memahami hubungan argumentatif antara individu dan masyarakat, peningkatan kehidupan

individu dan kemajuan kerangka sosial dan institut sipil. Metodologi filosofis khususnya dibawa ke dunia kehidupan manusia sebagai makhluk dengan perasaan dan pemikiran, individu dan sosial, nyata dan misterius.

Hipotesis psikoanalitik Freudian memiliki signifikansi dan hubungan dengan masyarakat modern. Psikoanalisis Freudian mengungkapkan pembatasan yang telah membungkus umat manusia selama berabad-abad dan latar belakang sejarah peradaban bekerja di bawah kendali sistem patriarkhal, dimanjakan oleh pikiran Oedipus yang membingungkan, pertempuran anak-anak melawan ayah pedoman kegembiraan melawan kebenaran aturan. Meta psikologi Freudian adalah upaya terus-menerus untuk menghancurkan dan meneliti kepastian atas ikatan batin kemajuan dan kebiadaban manusia, kemajuan dan keputusasaan, peluang dan keputusasaan. Psikoanalisis terlihat untuk merencanakan masalah dan melacak pentingnya hubungan kesempatan dan kelimpahan materi dengan kebenaran kekuatan dan kebrutalan. Dari penelusuran hubungan-hubungan persuasif tersebut, ternyata orang-orang terus hidup dalam medan pertentangan, suatu pertentangan yang memiliki karakter meta-historis dan menghidupkan seluruh interaksi kehidupan individu dan kelompok. Mengenai ide Freud tidak berarti bahwa Herbert Marcuse berpikir tentang psikoanalisis sebagai satu-satunya respons terhadap setiap masalah sosial dan memiliki kebenaran yang berlebihan. Dia menggunakan psikoanalisis Freudian namun tetap mendasar. Salah satu tempat penting dari penjelasan Freud yang dikecam dan diberhentikan oleh Herbert Marcuse adalah tentang kebutuhan yang dapat diverifikasi dari kontrol orang oleh masyarakat, penguasaan standar kegembiraan oleh aturan kebenaran, pembatasan dan penganiayaan, eros oleh logos untuk mensosialisasikan semua insting. Freud mengakui penyembunyian eros oleh logos sebagai kebutuhan untuk menjaga semuanya tetap terkendali. Freud setuju sebagai manusia biasa, normal dan manusia bahwa akal menguasai eros, aturan realitas menyalahgunakan aturan kegembiraan,

indera harus diubah, dipindahkan, dihilangkan ke dalam jiwa dan disublimasikan menjadi pekerjaan yang bermanfaat. Akal harus menjadi ketua, penguasa, hakim dan agen indra.

Dalam penerapannya, Marcuse memanfaatkan psikoanalisis Freud untuk membebaskan dan memperjelas penalaran progresif Marx. Bagaimanapun, menurut dia, alasan Freud harus dievaluasi kembali. Untuk situasi ini, Marcuse menguraikan pedoman kesenangan, dan standar kebenaran, yang telah dikemukakan oleh Freud. Dalam pemeriksaannya, Marcuse mau tidak mau bertentangan dengan metode Freud dalam menggambarkan relevansi antara aturan kegembiraan dan standar kebenaran. Analisisnya adalah bahwa ia percaya Freud terlalu total dalam hubungan yang berlawanan antara dua standar. Seperti yang ditunjukkan olehnya, dewasa ini aturan kegembiraan dan standar kebenaran dapat diakomodasi, dan memang kedua standar ini pada dasarnya adalah sesuatu yang serupa. Marcuse berusaha menunjukkan nilai progresif yang tersimpan dalam terapi Freud dengan mematahkan kendali standar kebenaran dan membuka ruang yang lebih luas untuk pedoman kegembiraan. Lebih jauh, upaya Marcuse digunakan untuk mengekspos desain penganiayaan dalam budaya saat ini.

Secara garis besar, dapat dikatakan bahwa upaya untuk membebaskan orang dari penaklukan dan pemerasan telah dimulai dan direncanakan secara metodis oleh Hegel, Marx, Freud. Herbert Marcuse sendiri bertindak sebagai pionir untuk mengarahkan dan membawa orang ke tujuan akhir melalui transformasi sosial untuk membangun kembali taman yang indah.

C. *One Dimensional Man* : Kritik Terhadap Masyarakat Modern

Dalam karyanya "*One Dimensional Man*", Marcuse menggambarkan orang-orang saat ini yang hidup dalam satu tujuan. Artinya, contoh pemikiran dan perilaku yang benar-benar terkoordinasi dengan berbagai dimensi sejauh pikiran, keinginan, dan fokus kata-kata

dan kegiatan, telah tenggelam atau berkurang pada kemampuan kerja suatu kerangka kerja. Juga, kelayakan kerja satu kerangka kerja adalah masyarakat mekanis yang dijelaskan oleh teknologi saat ini.

Dalam bukunya, Marcuse menggambarkan bahwa masyarakat maju berada dalam kondisi berbahaya. Marcuse berkata:

“Jika kita berusaha untuk menghubungkan bahaya yang mengancam dengan bagaimana cara masyarakat di organisasi dan mengorganisasi anggotanya, maka kita akan segera dihadapkan pada kenyataan bahwa masyarakat industri menjadi lebih kaya, lebih besar, dan lebih baik sejalan dengan pengabdian bahaya”. Intinya bahwa kemajuan yang dialami masyarakat industri modern pada dasarnya tidak terlepas dari bahaya dan kerusakan yang membayang.

Bagi Marcuse, budaya masa kini adalah masyarakat yang malang, masyarakat yang lemah. Yaitu masyarakat umum yang sendirian berpikir dan bertindak dalam satu dimensi (*one dimension*). Semua bagian kehidupan hanya dikoordinasikan untuk satu tujuan dengan membuat jenis kontrol lain yang berlindung di balik penghiburan, kehalusan, kebijaksanaan, dan peluang. Masyarakat seperti ini keras dan otoriter. Terlepas dari mendapatkan banyak akomodasi, orang-orang masih tetap terasing. Orang-orang telah dipadamkan oleh masyarakat pada umumnya. Mereka diobati menjadi orang satu dimensi. Sedangkan kesempatan sebagai individu terikat. Yang paling mengerikan dan tragis adalah bahwa kekuatan inovasi telah menyebabkan orang kehilangan kesadaran dasar mereka.

Jenis kontrol baru ini bermaksud untuk mempertahankan kerangka kerja bisnis seperti biasa (kemajuan teknologi) dengan melakukan penganiayaan tersembunyi yang disebut Marcuse sebagai *repressive tolerance*. Kondisi ini menyebabkan individu tampak diberi kesempatan, kegembiraan, dan kenyamanan. Namun, keseluruhan itu masih merupakan pendekatan untuk mengendalikan dan kemudian melecehkan individu tanpa mereka sadari. Ketidaktahuan individu tentang penyalahgunaan

rahasia telah membuat individu tidak terlibat dan mengakui apa pun tanpa kapasitas untuk memberontak. Bahkan pembicaraan tentang pembebasan dan otonomi atau kesempatan yang merupakan perlindungan bagi jenis penganiayaan rahasia ini juga terjadi dalam ranah seksualitas.

Sejarah telah mencatat bahwa orang-orang dalam budaya saat ini memiliki prospek sasaran untuk memahami pemenuhan kebutuhan mereka. Namun, apa yang sebenarnya terjadi adalah bahwa orang-orang masih digagalkan karena iklim yang menindas. Pekerjaan dan peluang sains dan inovasi tidak diragukan lagi sangat besar. Proporsi kewarasan sosial adalah kehati-hatian mekanis. Orang dan masyarakat jatuh ke dalam jerat, dominasi, dan kendali teknologi. Teknologi dapat menggantikan pekerjaan manusia di bidang mekanis, tetapi juga di seluruh rantai kehidupan. Betapapun lama orang dan masyarakat dapat disalahgunakan, dimanfaatkan, dikendalikan, atau diawasi, ini menunjukkan bahwa orang dan masyarakat sekarang terperangkap dalam sistem tingkat tinggi ini. Inovasi yang tadinya dibuat sebagai alat pembebasan dari lingkungan berdarah dingin, kini dimanfaatkan untuk menganiaya atau menjenguk manusia. Kemanusiaan, kebebasan, otonomi, aktivitas publik tidak diperbolehkan mendapat kesempatan, semuanya telah menjadi perangkat.

Analisis Marcuse dilakukan ketika budaya saat ini tidak dapat dipisahkan oleh peningkatan teknologi yang mencengangkan, keajaiban yang dipandang sebagai bagian dari semua kemajuan. Bagi masyarakat, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak diragukan lagi telah memberimanfaat dan keuntungan yang luar biasa yang bisa dilihat dengan peningkatan dalam kehidupan sehari-hari, cakupan layanan kesehatan, kemudahan dalam melakukan pekerjaan, dan lain-lain. Meskipun demikian, Marcuse menganggap itu hanyalah keadaan darurat yang menunjukkan pembusukan masyarakat.

Melalui penyelidikannya, Marcuse melihat bahwa isu mendasar dari budaya saat ini adalah kelimpahan (*affluence*). Saat ini telah tiba di

tempat perbaikan di mana kegunaan pekerjaan luar biasa sampai-sampai orang dapat berhasil memenuhi keinginan dan kebutuhan mereka dan hidup dengan subur. Kemakmuran yang nyata harus dibayar oleh kebutuhan dan ketundukan penduduk, perkumpulan dan negara-negara lain. Terlihat keamanan dan penghiburan, diganti dengan pembatasan dan penganiayaan. Harmoni antar negara dilakukan melalui peringatan dan pengiriman pasukan dan pawai roket di sepanjang garis. Pelestarian keberadaan orang dan penduduk dilakukan melalui penghancuran berbagai suku, agama, warna kulit dan lain-lain. Kebudayaan modern menciptakan kemodernan dan peradaban dengan penindasan yang biadab dan terus-menerus.

Dalam masyarakat teknologi yang maju, fungsi dari manusia tidak terlalu mencolok. Teknologi telah menjadi pernyataan kepentingan individu, bahkan mengumpulkan intrik yang terkekang pada banyak individu. Kemungkinan pembebasan yang ada pada individu terjerumus didalam teknologi. Masyarakat telah terasing, teknologi telah menjauhkan orang dari sikap kemanusiaan mereka. Oleh karena itu, orang menjadi tidak mengetahui jika mereka dalam kondisi terasingkan. Teknologi menciptakan hasrat bahwa kerangka kerja dapat dipertahankan dan dibuat. Orang-orang tampaknya terjebak di dalam satu lingkaran. Dari satu sudut pandang, tingkat kegunaan yang lebih signifikan mempertimbangkan peningkatan yang sangat besar; di pihak lain, satu-satunya alasan bagi konsumsi adalah dengan menjamin berlangsungnya produktifitas. Alat-alat produksi, berkat kemampuan teknologi dengan mekanisasi, standarisasi, dan otomatisasi seharusnya mampu memerdekakan individu dari kebutuhan akan pekerjaan. Bisnis kerja membuat filosofi instrumental memasuki masalah sehari-hari yang berbeda, terlepas dari cara permintaan keuangan dan politik membatasinya untuk mengikuti dan menambah waktu kerja. Dengan demikian, orang hanya siap untuk mendapatkan pemenuhan kebutuhan semu. Mereka tidak mengetahui apa yang menarik

mereka untuk membeli dan menggunakan sesuatu, semuanya tidak datang dengan tulus, tetapi melihat orang lain. Orang tidak mandiri dalam perilakunya.

Inovasi teknologi pada titik ini bukanlah metode untuk kebebasan, melainkan metode untuk perlakuan buruk. Orang harus mematahkan ketegangan untuk mendapatkan kesempatan mereka. Bagaimanapun, ini agak dikekang oleh masyarakat secara keseluruhan, membuat orang terbius dengan tujuan agar perspektif mereka menjadi “manusia satu dimensi”.

Salah satunya dimensi masyarakat industrial menjadi lebih jelas dengan berubahnya peran pekerja. Di masa lalu, Marx berpikir bahwa kemiskinan pekerja akan semakin parah. Sistem perekonomian kebelakangnya akan runtuh. Sehingga, masyarakat tanpa kelas baru akan bermunculan. Mereka berharap tetapi tidak terwujud. Para pekerja kini semangat revolusioner telah hilang. Mereka jadi konsumen yang mempunyai mobil, TV, dan berbagai fasilitas yang tidak berbeda dengan kelompok menengah. Salah satu dimensi manusia yang dimaksudkan oleh Herbert Marcuse adalah masyarakat yang menerima apa saja, tidak analitis, serta tidak menginginkan adanya transformasi. Dalam masyarakat satu dimensi ini, ada yang memproduksi material yang berlimpah. Maka untuk membentangi suatu keuntungan, dibuatlah penjaringan ekonomi pengelola serapi mungkin dengan dimanipulasinya kebutuhan serta perluasan ekonomi ke Negara yang berkembang sehingga keperluan artifisial menyebar (Sudarminta, 1982:124). Kritik Marcuse dilontarkan ketika masyarakat industri modern ditandai dengan berkembangnya teknologi yang mencengangkan, sebuah fenomena dianggap untuk tolak ukur dari seluruh perkembangan. Bagi masyarakat, kembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sebenarnya sudah memberi manfaat terlihat dengan adanya peningkatan kehidupan, tanggungan kesehatan, fasilitas pekerjaan dan lain sebagainya. Tetapi, Marcuse melihat seperti krisis yang ditunjukkan

penurunan dari masyarakat. Menurut Marcuse, terdapat tiga ciri-ciri masyarakat industri atau teknologi modern:²⁴

Pertama, masyarakat berada di bawah aturan prinsip-prinsip teknologi. Sebuah prinsip di mana semua tekanan diberikan agar mempercepat, mengembangkan produksi. peningkatan manusia dianggap sama dengan penciptaan dalam memperluas teknologi. Kekuatan teknologi telah terdiri dari semua bidang kehidupan bukan hanya mencakup bidang perekonomian, tetapi terdapat bidang lainnya seperti politik, budaya serta pendidikan.

Kedua, masyarakat tanpa berfikir secara totalitas, karena ada kesamaan antara daya produksi dan kehancuran. Kapasitas memproduksi tidak dibuat untuk perbaikan, tetapi diciptakan untuk pemusnahan contohnya senjata. Seluruh pihak sepakat bahwa dana untuk persenjataan perlu dikembangkan, tetapi tidak rasional. Tetapi untuk berlangsungnya pertahanan, dana kemiliteran harus terus ditingkatkan. Inilah mengapa destruktifitas dinamakan hukum batin produktifitas. Jadi masyarakat industrial terkini membuktikan sifat “rasional secara terperinci, tetapi irasional secara totalitas”.

Ketiga, masyarakat bersifat satu dimensi. dimanakararakteristik yang paling dasar. satu tujuan pada sudut pandang kehidupan yaitu memperbaiki serta memelihara sistem yang sudah dijalankan. Kini manusia tidak mempunyai dimensi lain namun adanya satu tujuannya untuk tujuan lain dihilangkan. Perejaraan sudah menuliskan bahwa manusia dalam masyarakat industri modern mempunyaipeluang yang rasional untuk mewujudkan kepuasan yang dibutuhannya. tetapi, yang terjadi sebenarnya adalah manusia sedang terhambat akibat suasana yang mengekang. Peran dan peluang IPTEK sangatlah besar. Ukuran rasionalitas sosial adalah

²⁴ Agus Darmaji, “Herbert Marcuse tentang Manusia Satu Dimensi”, *Jurnal Ilmu Ushuluddin*, Vol. 01, No. 06 (Juni 2013), h. 520.

rasionalitas teknologi. Masyarakat terjerumus di dalam jebakan, perebutan dan penyelewengan teknologi. Tenaga manusia tidak hanya digantikan teknologi dan tidak hanya sektor industri, tetapi juga di segala rantai kehidupan. Selagi manusia dan masyarakat bisa dikendalikan, digunakan, dimanipulasi, atau ditangani, berarti manusia dan masyarakat mempunyai kedudukan dalam sistem modern. Teknologi yang tadinya dibuat untuk alat pembebasan dari kejamnya alam, saat ini dibuat sebagai alat penindasan manusia. Sehingga, hal paling membuntang di masyarakat industri modern adalah “toleransi represif”, yaitu toleransi yang memberikan kesan bahwa ia menghadirkan kebebasan yang luas ketika tidak berarti apa-apa selain penindasan.

Setidaknya ada 5 karakter masyarakat satu dimensi seperti yang dijelaskan oleh Marcuse.

Pertama, administrasi total. Perkembangan yang begitu besar yang akan mencapai sebuah keberhasilan dilihat dari kemampuan penguasa kapitalis yang sudah berhasil menggeser sebuah dominasi menjadi administrasi total. Administrasi total ialah sebuah strategi pengaturan yang dikelola dengan baik dan bertujuan untuk menyamaratakan sebuah pemusatan dan penyatuan sebuah kekuatan sosial, politik, ekonomi, militer, dan kebudayaan kedalam satu tangan. Sistem yang digunakan ialah membuat lawan/musuh dipaksa untuk seolah-olah membutuhkan sesuatu apa yang mereka butuhkan dan harus merelakan apa yang menjadi kewajibannya.

Kedua, bahasa fungsional. Hal yang paling utama didalam sebuah administrasi total ialah bahasa, perlu diingat subjek pertama yang kita hadapi, yang kita atur. Dan kita kelola itu adalah manusia itu sendiri. Bahasa adalah sebuah bentuk mengekspresikan diri didalam kemampuan untuk melogika/berpikir dan berproses untuk mengembangkan potensi diri. Oleh sebab itu, hal yang paling utama untuk menggarapnya adalah mengupayakan penaklukan total, maksudnya adalah membentuk sebuah

wacana pemikiran cara berkomunikasi. Pemerintahan kapitalis mau merubah wacana pra-teknologi dan memberikan konten baru yang lebih selaras dengan sebuah fakta teknologi yang bisa menciptakan bahasa sendiri yaitu bahasa fungsional²⁵

Ketiga, penghapusan sejarah. Pada kehidupan sejarah, akal manusia mengambil dua aksi yang berlainan. Di satu sisi, terdapat kesinambungan aksi dialektika akal dalam konteks mengenali, menguasai, dan mengerjakan bahan sesuatu yang nyata, informasi, dan peristiwa. Kesinambungan tertuju pada karya akal sebagai daya independen dan diluar kesanggupan manusia. Di sisi lain, ada ketidaksinambungan dalam sejarah kekuatan pikir yang menyatu pada tubuh. Akal terbalut oleh ruang dan waktu hingga aktivitasnya patuh pada asas sebelumnya ataupun setelahnya, sekarang dan di masa yang akan datang.

Beranjak dari penggunaan bahasa fungsional sebagai bahasa tunggal dalam masyarakat kapitalis, pernyataan Marcuse bahwasanya pemaksaan makna tunggal dalam semesta wacana adalah ketentuan dan gerakan politik, bukan hanya urusan dunia akademis, dibenarkan. Pemajuan dan penerapan bahasa fungsional yang anti oposisi dan selalu alergi terhadap ambiguitas dan perbedaan makna adalah strataegi dari mereka yang berkuasa agar bisa memiliki kesadaran dan menutup ruang perbedaan. Dilihat dari segi sosial, bahasa fungsional mengandung isi yang sifatnya ideologis, sehingga berubah jadi radikal anti-historis, dan radikal tersebut cenderung ingkar terhadap hubungan masa lalu dan masa sekarang ini.

Keempat, kebutuhan palsu. Kebutuhan palsu ialah kebutuhan yang dengan senagaja dipaksa oleh sebuah sistem, hal ini akan terjadi pada semua individu dan dapat menindas mereka sendiri jika sudah terjebak didalamnya (Marcuse, 1968: 4-5). Kebutuhan palsu ini cukup mudah untuk dikenali, sebab sudah banyak realita yng terjadi saat ini. Pernyataan ini juga diamini

²⁵ Herbert Marcuse, *One Dimensional Man*, h. 85.

oleh Saeng (2012: 257) ketika menjelaskan bahwa dewasa ini jelas ada ajakan analitis dan berkesinambungan untuk semua kebutuhan palsu yang dimasukkan. Ajakan yang dilakukan dari kebutuhan palsu ini, mereka menggunakan berbagai cara, seperti promosi, iklan dan lain sebagainya (Saeng, 2012: 257).

Kelima, Kekaisaran Gambar. Sekarang ini, citra tersebut berubah menjadi sebuah jampi-jampi yang magis dan masuk keseluruhan aspek kehidupan individu dan kalangan masyarakat, bahkan memiliki peran yang begitu besar didalam bidang politik. Calon seorang pemimpin suatu bangsa ketika ingin memperebutkan posisinya, mereka sangat memperhatikan citranya. Mererka begitu berhati-hati dan betul-betul citranya itu dijaga, sebab dia adalah sebagai tokoh figur yang diperhatikan masyarakat. Apalagi saat ini sebuah citra yang baik akan lebih berpeluang untuk dipilih menjadi pemimpin.

Media massa juga mengambil alih alat pembentuk utama masyarakat satu dimensi. Media massa merupakan alat yang paling efektif dalam menyebarkan *one dimensional behavior*, melalui pengaburan bahasa, persilangan fakta dan opini, hingga bahasa bujuk-rayu yang menghipnotis dan menggiring psikologis kerumunan. Hal itu dilakukan karena untuk membungkam seluruh dimensi-dimensi yang mampu memberontak, misalnya dimensi estetik yang mampu mempertahankan kebebasan ekspresi, sehingga seni/sastra dalam kebudayaan dialih fungsikan ke dalam bentuk operasional dan pragmatis semata untuk melunturkan ungkapan rasa kekaguman, keindahan, dan kerinduan manusia yang belum terpenuhi.

Demikianlah arah *one dimensionan* masyarakat industri modern terungkap dalam tindakan-tindakan represif untuk mempertahankan sistem yang ada. Kritik dan kebebasan berpikir hanya dalam rangka *status quo*, untuk memperbaiki dan meningkatkan sistem yang ada, tidak pernah boleh keluar darinya. Penguasaan atas teknik dan produksi menjadi alat

pengendalian sosial. Akibatnya lahir permasalahan mulai dari matinya nalar kritis, dominasi dalam ketimpangan sosial, totaliterisme melalui teknologi, konsumerisme, tipu daya wacana, matinya kritik pengembangan keilmuan, dan berbagai macam ketimpangan sosial.

D. *One Dimensional Man* : Rasionalitas Teknologi

Karya manusia satu dimensi tidak dapat dipisahkan dari gagasan rasionalitas Marcuse. Melalui kemajuan mekanis terbaru melahirkan jenis kebijaksanaan inovatif (*technological rationality/ operational rationality*). Objektivitas ini menarik diri dari ketidakwajaran kerangka kerja keras dari kapitalisme. Alih-alih mengarahkan orang sebuah kebebasan dan otonomi seperti pada masa pencerahan, melainkan rasionalitas ini bekerja demi kepentingan dominasi berdasarkan perhatian yang sah untuk kontrol oleh sekelompok kecil kekuatan industrialis. Rasionalitas ini, menurut Marcuse, "mengikuti berbagai struktur levelnya sambil menyalahgunakan aset reguler dan mental dengan lebih efektif".²⁶

Prosedur rasionalitas teknologi telah mencakup alam semesta dari nalar manusia. Memang, bahkan tindakan kasar dan ekstremis digunakan untuk menjalankan *status quo*. Dominasi atas strategi dan kreasi berubah menjadi metode untuk kontrol sosial sehingga ide kewajaran inovatif dikandung. Melihat sifatnya yang ekstremis, inovasi semakin sulit dipisahkan bahkan mempengaruhi kualitas masyarakat. Masyarakat teknologis adalah kerangka kontrol yang telah bekerja dalam ide dan pengembangannya sendiri yang menyimpulkan memutuskan permintaannya. Rasionalitas teknologis menandai adanya *fetishisme* atau pemujaan terhadap teknologi. Selain itu, objektivitas mekanis juga menghasilkan penurunan gaya ketika siklus perubahan inovatif dapat mengubah otoritas menjadi kebebasan.

Selain itu, menurut Marcuse, rasionalitas teknologi adalah kerangka

²⁶ Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, penj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja (Yogyakarta: Narasi, 2016), h. 218.

kerja terkoordinasi yang terletak pada pertimbangan efektivitas, efisiensi, kepastian numerik, ketepatan dan manfaat dan kemalangan. Kualitas-kualitas ini membentuk sedimentasi pandangan dan perilaku individu. Selain memberikan ide dan model penalaran yang ideal, ia juga menghadirkan metode substansial. Pandangan ini pada akhirnya berdampak pada perspektif seseorang tentang apa yang dianggap penting dalam budaya masa kini. Segalasesuatu dipandang dan dihargai sedemikian rupa sehingga dapat dikuasai, dimanfaatkan, dan dimanipulasi.

Untuk ini, rasionalitas teknologi memberikan instrumen otoritas yang berbeda. Dominasi atas inovasi dan kreasi telah membuat sebuah rasionalitas teknologi. Kemajuan mekanis yang awalnya dianggap sebagai pendorong kebebasan manusia kini harus muncul di persimpangan. Teknologi memiliki atribut yang dominan. Dimana manfaat ini dimanfaatkan oleh kapitalisme untuk memperluas kekuatannya atas masyarakat. Masyarakat umum yang dibatasi oleh rasionalitas teknologi disinggung sebagai masyarakat teknologis.

Herbert Marcuse berpegang teguh pada bagian signifikansi (penghargaan) dari teknologi. Kurangnya bias yang tidak dipalsukan tidak pernah ada dalam teknologi. Teknologi diminta sebagai alat penyalahgunaan baru dalam kepemilikan kapitalisme. Teknologi membuat keabsahan terhadap jenis penganiayaan di bawah payung kapitalisme kontemporer. Ketajaman khusus dalam perubahan sosial masyarakat dan kepentingan kekuatan.

Campur tangan dominasi semakin menjauhkan teknologi dari sifatnya yang netral. Teknologi bukan kesalahan politis karena hanya berfungsi untuk meningkatkan produktivitas buruh. Secara spesifik, desain teknologi dan aplikasi teknologi dalam bentuk masyarakat industri berbasis nilai dominasi atas manusia, sehingga teknologi tidak benar-benar bebas nilai, tetapi dapat dikatakan termasuk dalam struktur dari *status quo*. Teknologi menjadi sistem totalitas formasi kebudayaan serta legitimasi sosial. Maka, rasionalitas teknik-ilmiah adalah *a priori* yang diadaptasi dari

pemeliharaan dominasi sosial.

Sesuai dengan penilaian Marcuse, Jeffry V. Ocas menekankan bahwa nilai teknologi telah bergerak. Pada awal kemajuan logis, teknologi berubah menjadi prinsip pendorong kebebasan manusia dari kesengsaraan dan keringat. Efek positif dari teknologi dapat mengangkat batas-batas regulasi dan sosial masyarakat. Bagaimanapun, ketika tindakan kontrol dan otoritarianisme berkembang, pemanfaatan teknologi mulai menyimpang dari telos yang mendasarinya. Inovasi berubah menjadi perangkat politik untuk memerintah dan menang. Logos menjadi 'teknologos' yang sifatnya hanya khusus. Selain itu, fondasi mendasar dari rasionalitas teknologi ini adalah pandangan dunia positivisme yang mengabaikan perenungan moral yang baik dari teknologi. Pedoman aksiologis teknologi diabaikan mengingat perhatian yang sah untuk kekuatan dan penguasaan. Pada dasarnya, prinsip atau tolok ukur untuk semua kemajuan adalah sesuatu yang serupa, namun sangat kontras dalam arah penerapannya. Kapitalisme mengambil lubang kurangnya rasionalitas teknologi untuk membantu apa pun kecuali kemajuan kontrol massa dan penguasaan politik oleh kemajuan mekanis. Kapitalisme untuk situasi ini telah mengubah inovasi yang tidak bias menjadi inovasi yang sangat filosofis.

Bersamaan dengan peningkatan jenis baru penguasaan yang menang di arena publik. Penganiayaan manusia oleh manusia bukanlah merupakan sebuah "keberlangsungan personal", melainkan "kebergantungan pada tatanan objektif segala sesuatu". Permintaan target ini adalah sebagai kumpulan undang-undang moneter, standar perputaran modal, kontes ekonomi tanpa batas, permintaan bisnis, hedonisme, industrialisme, dan konsumerisme maupun ideologi-ideologi ekonomi kapitalis. Standar-standar ini dihormati sebagai objektivitas "lebih tinggi" yang canggih. Kebijakan teknologi ini oleh Herbert Marcuse dipandang sebagai kecenderungan untuk mengikuti kemantapan desain sosial saat ini. Penyalahgunaan alam dan ilmu otak manusia terus bergerak tanpa terdeteksi di balik setiap hiburan palsu yang diberikan oleh teknologi

modern. Dengan demikian, kemampuan dan kegunaan kapitalisme bersembunyi dalam desain tersebut guna menutupi segala kejahatan yang telah dilakukannya.

Masyarakat modern telah merasa cocok dengan faktor-faktor nyata dari kapitalisme tingkat tinggi. Secara mental mereka telah beradaptasi untuk berpikir demikian. Bisnis besar terus melakukan mediasi dalam wawasan terbuka untuk puas dengan barang-barang mereka dan untuk menjamin produk mereka tetap menjadi pilihan pembeli. Kesamaan seperti itu mendorong "pemikiran dan perilaku mengungkap kesadaran palsu, yang bereaksi terhadap dan menambah pemeliharaan rencana realitas palsu". Ketika mentalitas telah dikoordinasikan dengan kesehatan semacam ini, sulit untuk melepaskan diri dari lingkaran filosofis. Filosofi ini merupakan syarat untuk kelanjutan elemen manipulatif dari kapitalisme dan rasionalitas teknologi.

Seperti yang ditunjukkan oleh Marcuse, dalam dorongan untuk mengendalikan mesin modern, orang akhirnya menjadi akrab dengan pentingnya "kepatuhan" pada kerangka teknologis. Kepatuhan adalah cara terbaik untuk mendapatkan hasil yang menyenangkan. Tidak ada tempat untuk kemerdekaan. Rasionalitas individu (*individualistic rationality*) telah dibentuk sebagai salah satu variabel pendukung yang membantu tujuan kegunaan industrialis. Oleh karena itu, kapitalisme telah mempertahankan semua upaya individu untuk berpikir dan bertindak secara terbuka, dalam hal apapun, bahkan meneliti kerangka kerja.

Rasionalitas teknologi juga didukung oleh gambaran modernisasi. Dunia mutakhir, untuk situasi ini ditangani oleh negara-negara industrialis terdepan, menjadi referensi untuk tujuan negara-negara berkembang yang sedang berkembang. Instrumen data telah menawarkan garis besar kemajuan dunia mutakhir. Wawasan lain mulai terbentuk, fase terakhir dari kemajuan publik adalah peniruan inovasi negara-negara maju, seperti AS. Panggilan dan gambaran indah tentang teknologi, yang secara bersamaan membantu gambaran kapitalisme, membuat segala ekspektasi objektivitas

namun menciptakan "mistik hidup modern".²⁷ Asumsi waras ini diakui dalam fantasi tentang melarikan diri dari kemiskinan, menjauhkan diri dari kelaparan, penyakit, memiliki penghasilan, atau tujuan untuk mengubah posisi masyarakat. Pada kenyataannya, asumsi-asumsi ini tampaknya mengandung nilai supernatural dari inovasi itu sendiri. Terlebih lagi, para buruh dianiaya oleh para pengusaha modern; terciptanya perkampungan kumuh, tingkat upahrendah, kebutuhan hidup selangit, kehilangan tanah, kemelaratan ekstremis, pelecehan, dan lewat di lingkungan kerja. Orang-orang terperangkap dalam tipu daya inovasi teknologi dan kapitalisme saat ini yang dianggap mengandung semua potensi kebaikan. Rasionalitas teknologis mempunyai kekuatan misterius yang menjerat orang. Orang yang tertangkap ini telah memupuk cara pandang dan tindakan yang kebal terhadap sesuatu selain ketajaman tertentu dari rasionalitas teknologi modern.

Rasionalitas teknologis mencegah sudut pandang yang cemerlang untuk mendapatkan nilai. Sebagai kehati-hatian yang berangkat dari realitas fakta empiris, ia menolak perenungan moral atau baik. Alam semesta kualitas memang memiliki kebanggaan yang tinggi pada kepribadian individu, tetapi sampai pada tingkat yang diabaikan, mengingat fakta bahwa "semakin sedikit pertimbangan diberikan padanya, semakin tinggi kualitas yang diangkat di atas dunia nyata. Kehormatannya benar-benar terletak pada alasan bahwa itu diterapkan secara tidak tepat di alam semesta substansial yang terpaku pada elemen moneter antar kelas di mata publik. Kesepakatan ini sepenuhnya didukung oleh pandangan dunia positivisme penalaran.

Rasionalitas teknologis adalah filosofi yang sangat logis untuk kebutuhan kapitalisme industri. Ini asli dan khusus, sehingga dapat dengan cepat dikenal dalam perkembangan pengaturan keuangan atau perusahaan. Itusama sekali bukan substansi logis yang tinggi dan dapat dikonfirmasi.

²⁷ Peter L. Berger, Brigitte Berger dan Hansfried Kellner, *Pikiran Kembara: Modernisasi dan Kesadaran Manusia*, penerj. A Widyamartaya (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1992), h. 128.

Manfaat ini adalah melalui ide-ide konseptual kesetaraan atau kebenaran. Pemikiran humanis, ketat dan mendalam hanyalah tujuan. Dengan cara ini, orang dipersilakan untuk mengabaikan refleksi mendasar di sekitar kualitas dan pergi ke survei khusus tentang bagaimana meningkatkan keuntungan dengan modal yang dapat diabaikan dan bagaimana (modal) dibuat dalam serangkaian aktivitas penciptaan. Standar alam semesta kualitas dihancurkan oleh rasionalitas teknologi yang diatur untuk kebutuhan bisnis atau perenungan politik praktis.

Pikiran dasar yang terletak pada konstruksi nilai kehilangan premis logisnya. Itu tidak dapat dilihat dengan tepat dan tidak dapat dieksplorasi secara logis pada akhirnya yang paling dalam. Pikiran-pikiran ini baru berhenti pada fase 'standar', bahkan saat ini telah muncul pada fase 'imajinasi' sederhana. Ketika kekuatan logisnya ditangani, substansi substansial dan dasarnya akan "menghilang ke dalam suasana moral atau magis". Perlawanan terhadap realitas pada titik ini tidak akan dibingkai, atau sebaliknya jika itu benar-benar ada, solidaritasnya tidak akan seperti dulu. Orang berhenti untuk menyikapi realitas dan bentuk berbalik menyetujui semua hal tanpa pandang bulu (*taken for granted*)

Selain itu, rasionalitas teknologi telah membuat penjelasan instrumental. Istilah 'instrumental' yang tersirat oleh Marcuse adalah pandangan yang memanfaatkan semua bagian kehidupan sebagai perangkat khusus untuk memerintah orang lain. Marcuse mengkaji ide ini luar dalam dalam bukunya *One Dimensional Man*. Di dalamnya, hubungan instrumental muncul dalam kehidupan sehari-hari masyarakat industrialis. Proporsi instrumental ini tidak akan membawa individu untuk menjadi objektif, namun hanya memperbaiki kegilaan dengan kepentingan kontrol sebagai kediktatoran. Proporsi instrumental telah membuat pengaturan penguasaan yang lain. Menurut Horkheimer, "animisme zaman dulu menghidupkan banyak hal, namun dewasa ini industrialisme dengan proporsi teknokratisnya menghidupkan semangat". Demitologi proyek pembangunan (*aufklarung*) melalui legitimasi di segala bidang gagal karena

logika telah menjadi legenda lain.

Dominasi rasionalitas teknologis telah melahirkan kerangka sosial yang parah dan ekstremis. Hasil dari berfikir teknologis adalah pengakuan, semuanya sama, dan kontrol sebagai kebutuhan, bagian dari interaksi untuk menemukan kenyataan, biaya yang harus dibayar untuk kesenangan materi yang berkembang, pemusnahan adalah biaya kemajuan, pembatasan kesempatan, pekerjaan yang menghasilkan kesuksesan dan kematian adalah biaya hidup.

Rasionalitas teknologis juga mengarah pada pedoman hierarkis kontrol yang mengatur diri sendiri dan dijelaskan oleh kecenderungan untuk mengontrol dan organisasi yang berhati dingin. Rasionalitas teknologis telah menghilangkan spekulasi atas nama efisiensi.

BAB III

GAME “MOBILE LEGENDS BANG BANG” DI KALANGAN REMAJA DESA WONOSARI KECAMATAN PEGANDON KABUPATEN KENDAL

A. Lokasi Penelitian

Seperti analisis kualitatif pada umumnya, diperlukan sebuah tempat ataupun lokasi untuk menjadikan sumber pengumpulan data. Sehingga lokasi pengambilan pada penelitian ini adalah Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal, dalam hal ini saya sendiri sebagai peneliti yang masih berstatus penduduk Desa Wonosari. Penelitian ini berlangsung sejak bulan Agustus pertengahan sampai dengan selesai. Peneliti memilih lokasi tersebut karena terdapat beberapa alasan di antaranya:

1. Bermula dari peneliti tertarik melihat maraknya remaja Desa Wonosari yang bermain *game Mobile Legends: Bang Bang*. Mereka memulai memainkannya baik di dalam rumah, angkringan, rumah makan, organisasi IPNU, hingga perkumpulan karang taruna.
2. Berdasarkan penelitian, fenomena ketagihan *game Mobile Legends: Bang Bang* di Desa Wonosari ini unik untuk diamati. karena berdasarkan sepengetahuan peneliti dari dahulu belum pernah ada yang meneliti pembahasan pada topik ini.

B. Game Online

1. Definisi Game Online

Perkembangan teknologi yang sangat canggih dan cepat dimulai dari masyarakat perkotaan sampai ke masyarakat pedesaan, beragam informasi atau berita dapat diakses dengan sangat mudah berkat bantuan kecanggihan teknologi. Pembaharuan yang ada di masyarakat pun turut mengalami perubahan dan perkembangan setiap tahunnya, mulai dari tv, hp atau saluran jaringan. Kemajuan jaringan yang terjadi di Indonesia pada khususnya dan di dunia pada umumnya memberikan pengaruh yang luar

biasa disetiap aspek kehidupan manusia.²⁸ Sekarang ini yang menjadi *trending* dikalangan anak-anak muda yaitu *game online*. Secara kata *game* dapat diartikan sebagai permainan, atau pertandingan dan *online* bisa diartikan langsung, jadi *game online* merupakan sebuah permainan yang bisa dimainkan secara langsung.

Menurut wikipedia, *game online* adalah bentuk permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer. Jaringan yang biasa dipakai yaitu jaringan internet dan beragam lainnya, dan biasanya menggunakan teknologi yang sedang marak sekarang ini, seperti halnya modem dan koneksi kabel. Pada umumnya permainan daring sudah disediakan oleh kongsi yang menyediakan permainan tersebut. Untuk memainkan game ini dapat memainkannya berbarengan dengan sebuah komputer yang sudah terhubung dengan sebuah jaringan.²⁹ Fitri memberikan tanggapan mengenai *game online*, menurutnya *game online* merupakan salah satu produk pemasaran yang memiliki basis jaringan yakni akomodasi penyedia pelayanan hiburan berbentuk sebuah permainan yang bisa masuk secara daring dan setiap pemain bisa berinteraksi secara langsung dan bisa terkoneksi dengan pengguna game lainnya. *Game online* juga membolehkan melancarkan peranan bayangan dan mempelajarinya bersama orang lain.³⁰ Sedangkan menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih cocok disebut sebagai sebuah teknologi, daripada sebagai jenis permainan, sebab didalam *game online* ada sebuah metode untuk mengkoneksikan pemain yang satu dengan pemain yang lain secara bersamaan.³¹ Menurut Burhan (dalam Affandi 2013) pengertian *game online* adalah sebagai game komputer yang dapat dimainkan dengan

²⁸ Ermida, "Sikap terhadap pembelian produk secara online (*E-Commerce*) ditinjau dari tipe kepribadian ekstrovet-introvet", *Jurnal Insan*, Vol. 03, No. 1 (Desember), h. 6.

²⁹ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, diakses 20.26 WIB, 19 September 2021.

³⁰ Fitri Ahyani Radhiani, "Regulasi Emosi Odapus (Orang Dengan Lupus Atau Systemic Lupus Erythematosus)", *Jurnal Psikologi*, Vol. 08, No. 01 (Juni 2012), h. 2.

³¹ Rollings Andrew dan Ernest Adams, *Fundamentals of Game Design* (Barkeley CA: New Riders, 2006), h. 70.

banyak pemain melalui koneksi internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Didalam bermain *game online* ada 2 perangkat yang sangat penting yang wajib dimiliki antara lain seperangkat komputer yang memiliki spesifikasi dan koneksi dengan internet.³²

Secara umum kegiatan memainkan *game online* memiliki tujuan bersenang-senang, *refreshing*, atau untuk mengisi waktu senggang dan dapat dimainkan secara individu atau bersama dengan teman. Didalam sebuah *game online* pun memiliki aturan-aturan yang spesifik sehingga ada yang menang maupun ada yang kalah. Didalam pelaksanaannya, biasanya *game online* terdapat sebuah aklamasi, seperti halnya *skor* yang masuk hitungan adalah *skor* yang berhasil dicapai dalam menyelesaikan event-event yang terdapat dalam sebuah permainan tersebut. Dan pada akhirnya bermain *game online* memberikan sebuah rasa penasaran dan kebahagiaan bagi mereka yang memainkannya.

2. Jenis Game Online

Menurut Rollings Andrew dan Ernest Adams, jenis-jenis dari *game online* terdiri dari:

a. *Strategy Game*

Permainan strategi ini yang diperlukan adalah kemampuan membuat strategi dan menggunakan logika. Strategi mendorong pelakunya untuk selalu bekerja, memiliki sebuah rencana, dan strategi untuk memastikan sebuah kemenangan. Jika tidak memiliki taktik dan strategi yang mumpuni, maka akan mampu mengatasi game ini.

³² Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiys Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2018), h. 6.

b. *Role Playing Game (RPG)*

Game ini akan membuat kita semakin tertekan, karena didalam game ini kita memiliki peran yang sangat vital. Kita akan berlaku sebagai pemain utamanya, dan mengendalikan seluruh apa yang akan dilewati dalam permainan ini. Pemain akan memiliki satu karakter saja, dan akan selalu meningkat kekuatannya berdasarkan kemampuan kita mengendalikan perannya.

c. *Sport Game*

Permainan ini adalah sebuah game yang memperagakan kehidupan nyata kedalam sebuah permainan sama halnya pada pertandingan aslinya. Game ini adu kekuatan dari kedua pemain, seperti adanya sebuah kompetisi didalamnya.

d. *Construction and Simulaton Games (CMSs)*

Didalam permainan CMSs ini, pemain tidak saling mengalahkan satu sama lain, melainkan membangun sesuatu yang terdapat dalam game ini. Yang ditawarkan pada game ini adalah sebuah tantangan yang bersifat transendental dan. Lewat game inilah pemain bisa berlatih membentuk, mengatur, dan mengemudikan sesuatu.

e. *Puzzle Game*

Didalam game ini, hal yang paling dasar adalah pemain bisa menyelesaikan sebuah *puzzle*. Game ini memiliki sebuah tantangan yang meliputi sebuah pola, berpikir secara logis, ataupun paham akan sebuah proses.

Dari banyaknya genre *game online* diatas, akhir-akhir ini terdapat satu genre *game online* yang sudah maju dan banyak dimainkan oleh berbagai kalangan dimasyarakat, game tersebut adalah jenis game MOBA. Game ini sifatnya strategis dan pada umumnya bisa

dimainkan 10-20 orang dalam 1 kali permainan. Game MOBA sebetulnya nyaris menyerupai sebuah game dengan genre RPG, sebab setiap pemain diharuskan untuk menaikkan level mereka untuk beradu kekuatan dengan lawan didalam game tersebut. Tetapi didalam MOBA setiap pemain didalam tim secara langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sangat sengit. MOBA pada umumnya mempunyai beragam jenis *hero* yang bermacam-macam. Setiap *hero* itu memiliki *skill* atau kekuatan yang berlainan. Setiap orang dari sebuah tim yang ikut didalam sebuah permainan hanya diperbolehkan membawa satu *hero* saja ke dalam 1 ronde permainan. Ketika permainan telah diselesaikan, maka mereka diperbolehkan memilih *hero* yang lain pada ronde berikutnya.

3. Game Mobile Legends Bang Bang

Belakangan ini kerap kali kita mengamati dari berbagai kalangan masyarakat yang tak bisa jauh dari *smartphone*-nya, entah itu berada disekeliling rumah, dikampus, diwarung kopi, atau diangkringan. Fenomena *game online* yang tengah ramai dibicarakan diberbagai medsos yang sangat terkenal saat ini adalah game *Mobile Legend Bang Bang*. Dari sekian banyaknya game *online* yang ada, game ini menjadi salah satu yang benar-benar terkenal saat ini, sebelum game ini muncul, sebetulnya sudah sempat ada game *online* lainnya yang juga sangat populer disemua kalangan masyarakat yaitu game *Clash of Clan* (COC). Akan tetapi dengan seiring berjalannya waktu, game COC nampaknya mulai ditinnggalkan dan saat ini banyak dari berbagai kalangan masyarakat untuk mengalihkan minatnya pada game *Mobile Legend Bang Bang*.

Mobile Legend Bang Bang merupakan sebuah arena game *online multiplayer game mobile* yang berhasil dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan Moonton. Perusahaan ini berhasil merilis game *Mobile Legend Bang Bang* pada sistem Android yaitu pada

tanggal 14 Juli 2016 dan kemudian menyusul pada sistem iOS ditanggal 9 November 2016. *Mobile Legend Bang Bang* adalah game MOBA yang memang sudah dibentuk khusus untuk sebuah ponsel. Setiap tim sama-sama bertempur untuk mencapai dan menghancurkan base lawan dan sebisa mungkin untuk mempertahankan base mereka sendiri. Ada tiga jalur untuk sampai ke base tersebut, jalur itu ada yang disebut “*top*” yaitu jalan menuju base yang lewatnya melalui jalan paling atas, “*middle*” yaitu jalan menuju base yang lewatnya melalui jalan tengah, “*bottom*” yaitu jalan menuju base yang lewatnya melalui jalan bawah. Disetiap tim, terdiri dari 5 pemain dan setiap pemain mengendalikan beberapa karakter yang mereka pilih pada ponsel mereka sendiri, inilah yang dinamakan *hero*. Ada karakter yang sudah dikontrol oleh pihak komputer yaitu *minions*, karakter ini terdapat di setiap base yang berjalan menuju ke 3 jalur arah base tim lawan, kegunaannya melawan musuh dan menghancurkan menara. Pemenang dalam game ini ditentukan ketika ada tim yang berhasil menghancurkan base lawan terlebih dahulu.

Didalam game ini yang dibutuhkan oleh setiap tim adalah kerja sama antar pemain, setiap pemain memilih *hero* berdasarkan dengan kebutuhan tim tersebut. Memang banyak sekali *hero* yang memiliki *skill* bermacam-macam, disinilah setiap pemain dianjurkan untuk bisa paham kegunaan dari setiap *hero*, sehingga mereka memilih *hero* berdasarkan apa yang dibutuhkan oleh tim, oleh karenanya memilih *hero* itu sangatlah penting. Berikut ini adalah kumpulan beberapa karakter *hero* terbaik dan biasa digunakan oleh para pecinta *Mobile Legend Bang Bang*:

a. Fanny

Fanny merupakan salah satu *hero* idola yang kerap kali dimainkan oleh pemain *Mobile Legend Bang Bang*. Hal ini disebabkan karena *Fanny* memiliki tingkat pergerakan yang lumayan tinggi.

Keunggulan yang terdapat dari *Fanny* bisa melancarkan sebuah *farming* di jalur manapun. *Fanny* adalah hero bertipe *Assasin*, jika ada pemain yang betul-betul paham dengan karakter yang dimiliki *hero* ini dan bisa mengontrol didalam sebuah permainan, maka *Fanny* bisa menjadi *hero* yang ditakuti mulai dari awal permainan sampai akhir permainan.

b. Hayabusa

Hayabusa merupakan *hero* yang terdapat di *Mobile Legend Bang Bang* yang bertipe *Assasin Ninja*, setelah *Fanny* menjadi favorit pertama, Hayabusa pun termasuk hero idola yang kerap kali dipilih oleh para pecinta game ini. Hayabusa ini mempunyai *skill* yang amat bagus, sehingga lumayan susah untuk mengalahkan *hero* ini. Keunggulan lainnya yang dimiliki *hero* ini adalah dia bisa melarikan diri ataupun bisa digunakan untuk menyerang.

c. Natalia

Setelah *Fanny* dan Hayabusa menjadi *hero* favorit bagi para pecinta game *Mobile Legend Bang Bang*. Natalia juga merupakan salah satu hero yang paling banyak diminati oleh para pecinta game ini. Sebagai *hero* yang mempunyai keunggulan untuk menggondong *hero* lainnya. Natalia ini mempunyai *skill* yang dapat berjalan dan tak akan terlihat oleh musuhnya. Ketika Natalia memberikan serangan pada saat itu, maka serangan pertamanya itu akan mengeluarkan sebuah efek yang bisa membuat musuh tak berdaya, karena musuh tidak bisa menggunakan *skill*nya. Kombo *skill* pada Natalia pun bisa dikatakan sangat membahayakan. Jika para pecinta game *Mobile Legend Bang Bang* dapat memanfaatkannya dengan baik, maka ini akan menjadi *hero* yang benar-benar membahayakan bagi musuhnya.

d. Freya

Freya termasuk hero yang sangat diidamkan oleh para pecinta game ini, karena untuk mendapatkan hero ini harus mengeluarkan dana, sebab hero ini diciptakan dengan berbayar tidak gratis. Hero ini dikatakan hero yang terbaik, dikarenakan keunggulan yang dimiliki sangat luar biasa dan sangat mengerikan, yang mana dia bisa mengumpulkan semua musuh didalam satu tempat sekaligus, pasti saja ini adalah salah satu hero yang sangat dibutuhkan didalam pertarungannya.

e. Nana

Walaupun Nana bukan merupakan *hero* yaang bertipe *Carry*, ataupun bukan *hero* yang membahayakan. Dalam permainan MOBA, tentu saja harus ada *hero yang mensupport* jika didalam sebuah tim ingin saling melengkapi satu sama lain dan bisa memenangkan pertarungan. Hero ini mempunyai *skill disable* yang begitu amat baik pada game *Mobile Legend Bang Bang*. Selain itu, Nana pun mempunyai *skill Nuke* yang akan membuat tim jadi lebih digdaya atau perkasa dalam kompetisi tersebut.

Sebetulnya hero yang telah peneliti sebutkan itu, masih cukup banyak juga hero yang belum penulis sebutkan, tetapi peneliti cuma sekedar memberikan contoh dari beberapa hero yang memang sangat terkenal dan sering dimainkan oleh para penggemar game ini. Didalam game ini juga ada sistem pemeringkatan. Sistem pemeringkatan ini jika diurutkan dari level yang paling rendah sampai yang paling tinggi. Meliputi : Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, Mighty Legend. Mayoritas para pemain game *Mobile Legend Bang Bang* beranggapan bahwasanya peringkat/ranking merupakan hal yang sangat penting. Dikarenakan ketika ada pemain yang mempunyai peringkat yang tinggi, pemain itu bisa memperlihatkan peringkatnya

kepada teman-temannya yang sama-sama bermain game ini, sehingga dia akan dianggap pemain yang benar-benar luar biasa. Ketika pemain sudah mencapai peringkat tertingginya dia akan merasa kepuasaannya akan bermain game itu sudah terpenuhi.

C. Pandangan Islam

Menurut pandangan (Fiqh), semua bentuk permainan yang mempunyai dampak positif dan dilakukan tanpa adanya taruhan hukumnya diperbolehkan. Hukum diperbolehkannya itupun juga bisa berubah, bisa saja mubah ataupun bisa memiliki hukum makruh. Keduanya bisa terjadi ketika suatu game memberikan sebuah dampak yang positif pada pemainnya terkhusus dalam kehidupan sosialnya. Berbagai jenis permainan yang berfungsi untuk melatih kecerdikan akal, seperti halnya permainan yang mengutamakan sebuah strategi itu hukumnya diperbolehkan atau bisa menjadi mubah ataupun makruh.

Imam ar-Rafi'i menganalogikan sebuah hukum dadu dan catur seperti permainan yang berhubungan dengan perhitungan atau bisa dikatakan seperti sebuah permainan di Arab, yaitu sebuah permainan yang memiliki bentuk garis dan lubang-lubang guna untuk memasukkan batu-batuan yang dilancarkan dengan menggunakan hitungan sendiri. Permainan seperti itu tidaklah haram, sedangkan semua bentuk permainan yang berdasarkan perkiraan, maka hukum dari permainan itu adalah haram.

Menurut Syekh Sulaiman al-Jamal berbagai macam bentuk permainan yang dibentuk dengan cara berpikir seperti halnya mengatur strategi hukumnya diperbolehkan. Akan tetapi, boleh yang dimaksud disini hasilnya bisa jadi hukum mubah ataupun hukum makruh. Semua itu bergantung pada seperti apa kondisi pemain serta akibat apa yang akan terjadi setelah kejadian tersebut.

Dilihat dari uraian tadi, maka dapat ditegaskan bahwasanya hukum memainkan permainan daring itu diperbolehkan (baik itu mubah ataupun makruh). Akan tetapi, walaupun bermain game itu hukumnya

diperbolehkan, dan memainkan game itu dilakukan secara berlebihan itu hukumnya bisa menjadi haram (tidak diperbolehkan). Hukum haram ini bisa terjadi ketika ada seseorang yang bermain game dampaknya dia malah tidak memperdulikan apa yang menjadi kewajibannya, tak ada manfaatnya sama sekali dibidang agama, berubah menjadi malas, penurunan dalam semangat bekerja, dan dampak yang buruk lainnya akan mengikutinya. Seperti yang dijelaskan dibawah ini:

من هذه الألعاب الشطرنج، فهو قائم على تشغيل الذهن، وتحريك العقل والفكر. ولاريب أنه لا يخلو عن فائدة لذنهن والعقل، فإن عكف عليه زيادة عما تقتضيه هذه الفائدة، فهو مكروه، فإن زاد عكوفه حتى فوت بسببه بعض الواجبات عاد محرماً

Artinya, “Di antara permainan ini adalah catur yang selalu menyibukkan hati dan menggerakkan akal pikiran. Tidak diragukan lagi bahwa catur tidak terlepas dari faedah bagi hati dan akal. Apabila seseorang disibukkan dengannya sampai melebihi kadar faedah itu, maka hukumnya makruh. Namun, apabila terlalu disibukkan, sehingga berdampak menggugurkan sebagian kewajiban, maka hukumnya kembali menjadi haram. “(Syekh Musthafa, al-Fiqhul Manhaji, 1992, VIII: 166).

Syekh Dr. Wahbah az-Zuhaili pun memiliki sudut pandang yang serupa dengan paham diatas, dalam kitab Fatawa Mu’ashirah menjelaskan, yaitu:

الإعتدال. وإن أدى السهر على الكمبيوتر الى تضييع فريضة الصلاة كالصبح وغيره صار السهر حراماً

Artinya, “Sesungguhnya, kecanduan pada komputer sangat berbahaya bagi akal, melihatnya bisa melemahkan pancaindra (mata), sedangkan yang baik adalah yang sedang-sedang saja. Dan apabila begadang di depan komputer sampai menyebabkan terbengkalainya shalat fardhu, seperti subuh dan yang lain, maka hukumnya haram” (Syekh Wahbah az-Zuhaili, Fatawa Mu’ashirah, [Bairut, Dar al-Fikr 2003], h. 200).

Pemaparan diatas menggambarkan, hukum memainkan game *online* dapat dihukumi boleh, makruh atau pun berubah mejadi haram. Semua itu bergantung dengan bagaimana dia dapat memosisikan gamenya. Andai kata itu hanya sebatas hiburan semata dan kewajiban masih untuk beribadah atau kewajiban lainnya masih terus berjalan hukumnya diperbolehkan. Akan tetapi, ketika dia bermain game sampai lalai akan kewajibannya, maka memainkan game itu memiliki hukum haram. Yang paling penting adalah, perlu adanya sebuah evaluasi dalam kasus ini, karena tak melulu soal lalai dan tidak dalam ibadahnya. Dia juga harus mampu untuk memberikan sebuah pertimbangan tentang kesehatannya, karena bagaimanapun dia selalu aktif beribadah, dan selalu mamainkan game tersebut gingga tak bisa menjaga kesehatan tubuhnya, hal semacam ini bisa berhukum haram. Syekh az-Zuhaili dalam keterangan selanjutnya mengatakan:

وعليك أيها الأب تنظيم وقت ابنك في النوم والاستقاظ حفاظا على صحته وجسمه. فكل ما أدى الى الحرام فهو حرام حتى الملاهي المباحة المكروهة

Artinya, “Dan wajib bagi seorang ayah mengatur waktu anaknya saat tidur dan bangun, guna menjaga kesehatannya. Setiap sesuatu yang menjadi perantara pada keharaman, maka hukumnya haram, hingga alat permainan yang hukum asalnya mubah maupun makruh.” (Syekh Zuhaili, Fatawa Mu’ashirah, 2003: h. 200).

Bagaimanapun memainkan game itu dapat dihukumi boleh, akan tetapi lepas dari game tersebut akan lebih baik. Sebab, sudah banyak sekali orang-orang diluar sana yang menjadi pecandu sebuah game *online*, yang terjadi dampaknya tidak hanya melalaikan ibadahnya saja, bahkan bisa memiliki kebiasaan berat untuk melakukan ibadah hanya demi memainkan game tersebut. Dia pasti juga akan lupa dengan kesehatan tubuhnya. Dalam kitab Mausu’ah Fiqhiyah al-Kuwaitiyah dijelaskan, bahwasanya hukum dalam permainan terbagi jadi empat bagian. *Pertama*, mubah yaitu sebuah permainan yang syaratnya terpenuhi antara lain, 1). Tidak memiliki unsur ejekan harga diri. 2). Tidak menjadikan sebuah mara bahaya bagi manusia ataupun hewan. 3). Tidak lupa akan kewajibannya. 4). Tidak mengarah pada

hal-hal yang sifatnya berbohong atau hal-hal lainnya. Misalnya, seperti lomba lari, lomba perahu dan lain-lain. *Kedua*, permainan yang hukumnya sunnah, yaitu permainan yang memiliki manfaat untuk berlatih perang (mempertahankan diri). Contohnya, main panah-panhan pada sasaran atau tembak-tembakan. *Ketiga*, makruh yaitu sebuah permainan adu burung ataupun merpati, sebab hal semacam itu tidaklah pantas bagi orang yang terhormat (ashabil muru'ah) serta membiasakannya bisa memalingkan dari berbuat suatu yang maslahat dan dari amal ibadah. *Keempat*, haram yaitu sebuah permainan yang digunakan adalah mengandung unsur perjudian (qomar).

Bukan sesuatu yang parah ketika seseorang tidak melakukan sholat karena disebabkan dengan unsur lupa. Tetapi, jika mereka lupa tidak melakukan sholat dikarenakan terlena dengan adanya game *game online* maka hal tersebut tidak dapat ditoleran lagi. Syekh Abi Bakar Syata berpendapat, bahwa bermain catur dapat dihukumi makruh apabila tak disertai dengan sebuah ketentuan berikut ini: pertama, bermain dengan menggunakan harta dari kedua pemain atau salah satu dapat menjadikan sebuah perjudian. Kedua, terlalu asik bermain game sampai menyia-nyiakan sholat, meskipun ketika meninggalkan sholat disebabkan faktor lalai. Ketiga, tidak bermain dengan orang yang memiliki sebuah keyakinan bahwasanya catur itu haram. Apabila ada dari salah satu ketentuan tersebut, maka bermain catur bisa menjadikan haram. (Syekh Abi Bakar Syata ad-Dimyathi, Hasiyah Ianah at-Thalibin, juz 4, h. 283).³³

D. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan hasil data dari penelitian mengenai rumusan masalah yang pertama, yaitu: Bagaimana game *Mobile Legends Bang Bang* pada sekelompok remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal. Peneliti memperoleh data dengan cara mewawancarai

³³<https://islam.nu.or.id/post/read/129380/haram--main-game-sampai-lalai-kewajiban>

dengan santai dan terbuka dan meneliti dengan *rinci* kepada sejumlah informan. Hasil dari penelitiannya sebagai berikut:

1. Frekuensi para remaja bermain *Mobile Legend Bang Bang*

Sebagaimana kita diketahui, dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa efek yang begitu menakjubkan khususnya pada aktivitas kehidupan kita. Ketelitian memilih yang baik dan buruk sangat diharuskan supaya tak tergiring kedalam arus yang tidak diinginkan. Tetapi cenderung para remaja saat ini sangat rawan ketika dihadapkan dengan beraneka ragam kecanggihan teknologi. Sikap labil dan pola pikir yang masih mementingkan kenikmatan semu, seringkali menyeret para remaja untuk menikmati sebuah kesenangan. Jika hal itu dibiarkan secara terus menerus, yang terjadi adalah mereka menjadi candu. Dari candu inilah yang nantinya akan berpengaruh ketika mereka mengatur waktu.

Dari pengakuan beberapa responden yang sudah diinterview oleh penulis, mereka bermain game ini memerlukan waktu kurang lebih 5-10 jam per hari hanya untuk memainkan game tersebut. Dapat kita bayangkan, seandainya waktu tersebut dipergunakan untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang berfaedah. Kegemaran mereka dengan game ini menjadikan candu tersendiri, sehingga bersedia mempertaruhkan segala apapun. Oleh sebab itu, mereka menjadikan game ini adalah suatu kebutuhan yang harus dipenuhi, tanpa memikirkan waktu yang mereka buang dengan percuma.

Apabila ditelusuri lebih lanjut, situasi ini jelas membuat jam belajar mereka menjadi berkurang yang para gamers berlatar belakang masih seorang pelajar. Kesenangan memainkan game yang melengahkan dan menjadikan para remaja melupakan waktu belajar. Bahkan sampai menunda tugas-tugas kuliahnya bahkan tidak mengerjakan hanya untuk bermain game tersebut. Berikut adalah pengakuan dari salah satu responden:

*“saya bermain game itu kurang lebih 6 jam per hari. Kalkulasi waktunya itu ya contohnya seperti siang jam 13.00-14.00, atau kalau aku nganggur ya kadang main, malam jam 20.00 sampai jam 03.00 biasanya hehehe... karena setiap permainan didalam Mobile Legends itu kadang sampai 30 menit lebih”.*³⁴

Informan lain senada:

*“kalau aku nge-game sehari itu kurang lebih 7-9 jam mas, setiap kali aku pegang hp pasti selalu main game Mobile Legends mas. Dan aku main game itu pasti malam mas, ba'da Isya' sampai tengah malam atau bahkan hampir subuh hehehe..., setiap hari pasti kumpul sama temen-temen ya buat main game Mobile Legend”.*³⁵

Informan lain juga sama:

*“aku main game Mobile Legend itu sampai baterainya habis mas hehe... ya kira-kira kurang lebih 9-10 jam setiap hari, kadang mainnya siang, malam bahkan tugas sekolahpun kadang gak saya buat mas hehehe....”.*³⁶

Pernyataan tersebut mengarahkan kita untuk berpikir bahwasanya mereka sanggup untuk mengatur waktunya dengan baik berdasarkan dengan faktor tingkatan pemain itu sendiri. Akan tetapi, apa yang mereka katakan diatas, bisa juga disimpulkan bahwasanya level mereka semakin tinggi, mereka akan sibuk dengan gamenya dan akan melalaikan waktu yang ada. Waktu akan sulit untuk diatur, hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti berubahnya waktu tidur mereka dan itu akan mempengaruhi kegiatan yang lainnya. Berdasarkan tanggapan dari responden, sebab game ini sangat asik untuk dimainkan adalah karena game ini dapat dimainkan bareng dengan teman. Hal lain yang menyebabkan game ini asik dimainkan karena

³⁴ Wawancara dengan Lazim, 30 Oktober 2021.

³⁵ Wawancara dengan Rian, 30 Oktober 2021.

³⁶ Wawancara dengan Tamam, 30 Oktober 2021.

ada sistem pemeringkatan, oleh karena itu mereka sangat antusias dan tertantang dengan adanya game ini.

Banyak para responden beranggapan bahwa pemeringkatan itulah yang terpenting. Itu disebabkan jika pemain berada diatas didalam pemeringkatan, dia bisa memamerkannya pada pemain yang sama-sama memainkannya, sehingga dia akan dianggap pemain yang sangat profesional oleh temannya sendiri dan akan ada rasa kepuasan yang sangat luar biasa, seperti halnya apa yang diakui oleh responden ini:

*“main Mobile Legends itu menantang, karena ada sistem peringkat yang harus direbutkan oleh pemain lain, kalau didalam Mobile Legend itu sistemnya nge-rank untuk mempertahankan peringkat, dan setiap season (3 bulan sekali) peringkat akan direset oleh pihak Moonton turun satu tingkat”.*³⁷

2. Motif remaja bermain Mobile Legends Bang Bang

Seperti yang sudah kami jelaskan, bahwasanya game ini yang merujuk pada sekelompok remaja Desa Wonosari yang ditujukan untuk penelitian ini adalah bagaimana motif untuk pemahaman serta peningkatan para remaja selaku responden sehingga mereka bermain game ini. Penulis berharap ada sebuah motif yang bersifat logis ataupun masuk akal sehingga membawa mereka menjadi candu dari game tersebut. Ada beberapa motif dari para responden yang bisa kita cerna dengan logis, diantaranya :

a. Rasa Keingintahuan yang Tinggi

Kebanyakan para responden mengaku bahwasanya mereka memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, sehingga hal tersebut menjadi sebuah alasan yang kuat untuk berkenan memainkan game tersebut. Kecanduan bermain game ini terjadi melalui durasi yang tidak sedikit, melainkan membutuhkan durasi yang amat lama, agar mereka dapat memulai suka dengan game *Mobile Legends Bang Bang*. Seperti yang

³⁷ Wawancara dengan Lazim, 30 Oktober 2021.

dikatakan salah satu informan: *“dulu aku itu mainnya game PES, jadi setiap kali aku kumpul sama temen-temen, game yang aku mainkan itu berbeda, yang lain main Mobile Legend, tapi aku Cuma main PES sendiri, gak ada temennya. Jadi semenjak itu aku jadi punya rasa penasaran sama game Mobile Legend dan lama-lama jadi menyukai game Mobile Legends, karena ya lebih menantang gitu. Akhirnya aku uninstall game PES dan sampai sekarang aku Cuma memainkan game Mobile Legend”*.³⁸

Informan lain juga mengatakan hal serupa:

“Dulu temen kok pada main game Mobile Legend, bikin aku penasaran gitu, jadi setelah aku coba, ternyata memang benar game Mobile Legends ini sungguh menarik”.³⁹

Selaku orang yang memiliki rasa keingintahuan tinggi akan keberadaan game *Mobile Legends Bang Bang*, kebanyakan penggemar game ini pun masih memiliki rasa ingin tahu terhadap kelanjutan dan tingkatan-tingkatannya dan merekapun tetap mencoba memahami lebih lanjut pada game tersebut. Akibatnya, mereka mencoba-coba strategi atau rencana yang beraneka ragam supaya membuahkan hasil untuk selalu beranjak sampai pada tingkatan teratas.

b. Untuk membuat pikiran segar

Pada umumnya responden pun mengaku bahwasanya alasan lain bermain game ini adalah untuk membuat pikiran menjadi *fresh* dari banyaknya kegiatan yang mereka lakukan seharian. Peristiwa itu terjadi dikarenakan memainkan game ini merupakan salah satu kegiatan yang bisa membuat hati senang dan bahagia, tetapi juga bisa membuat mereka terlena. Seperti yang dikatakan salah satu responden:

³⁸ Wawancara dengan Yazed, 30 Oktober 2021.

³⁹ Wawancara dengan Tamam, 30 Oktober 2021.

“saya bermain game Mobile Legend itu karena gabut mas, gak ada kegiatan lain”.⁴⁰

Informan lain juga senada:

“aku main game Mobile Legend itu ya hanya sebatas hobi saja mas, dikatakan refreasing ya bisa juga”.⁴¹

c. Mengikuti trend

Tak dapat kita pungkiri bahwasanya akhir-akhir ini game *Mobile Legends Bang Bang* kini menjadi salah satu game yang banyak diminati diberbagai lapisan masyarakat. Nyaris seluruh lapisan masyarakat terlibat untuk memainkan dan mengikutinya, dari anak-anak sampai dewasa. Semua mencoba untuk masuk kedalam dunia asiknya sebuah game. Karakter pemuda saat ini sudah tertanam, bahwasanya ketika ada sesuatu yang sedang viral atau banyak diikuti oleh orang lain, mereka pun ikut meramaikan apa yang sedang terjadi tanpa melihat apa dampak dari fenomena yang tersebut. Disisi lain ada beberapa remaja yang memang mereka termasuk remaja yang kritis terhadap sesuatu dan tidak mudah untuk mengikuti apa yang sedang viral, jika itu tidak ada manfaatnya sama sekali. Remaja yang hanya bermodalkan ikut-ikutan akan menganggap remaja kritis tidak gaul dan tidak bisa *update* terhadap kecanggihan teknologi saat ini. Seperti yang dikatakan salah satu responden:

“dulu aku main COC mas, karena dulu COC sempat rame juga kan, dan sekarang yang lagi rame itu Mobile Legend. Jadi mau tidak mau harus mengikuti apa yang sedang rame saat ini mas”.⁴²

⁴⁰ Wawancara dengan Yazed, 30 Oktober 2021.

⁴¹ Wawancara dengan Riyadi, 30 Oktober 2021.

⁴² Wawancara dengan Warul, 30 Oktober 2021.

Tidak bisa kita sangka, pada zaman kontemporer ini sudah membentuk sebuah rasionalitas penggunaan, hal tersebut terjadi karena dipengaruhi oleh pihak lain. Ada peran dari golongan tertentu yang membentuk sebuah rasionalitas, sehingga hal itu bisa terbentuk. Dapat kita simpulkan dari berbagai tanggapan responden, bahwasanya mereka cenderung memulai bermain game ini dikarenakan sebuah ajakan temannya. Mereka beranggapan bermain game yang serupa dengan banyaknya teman menjadikan mereka memiliki kenyamanan tersendiri ketika mereka melakukan sebuah obrolan terakait apa yang mereka mainkan. Disisi lain, mereka juga beranggapan bahwasanya game ini sangat populer dan mudah untuk ditemukan dimana saja, sehingga ketika mereka bertemu dengan orang lain yang sedang bermain, makan akan dijadikan teman main bersama (mabar). Mereka mengakui bahwasanya bermain game ini bermula hanya ikut dengan apa yang terjadi di sekitar lingkungannya dan berharap memiliki rasa kepuasan tersendiri.

d. Tingkat kesulitan tinggi

Dengan munculnya bermacam-macam game baru setiap tahunnya dan tentu akan lebih keren dan seru dari versi sebelumnya, akan membuat para pecinta game berpindah ke game *Mobile Legends Bang Bang*. Disisi lain, walaupun game ini termasuk kategori game yang baru, game ini mempunyai tingkat kerumitan yang begitu tinggi. Dengan kata lain, ketika mereka bermain game ini dengan jangka waktu yang lama, maka kegemaran mereka bermain juga akan lama. Seperti yang dikatakan salah satu responden:

“game Mobile Legend itu adalah game yang paling seru menurut saya mas, karena begitu menantang. Saya juga

*pernah mengikuti beberapa Tournament, dan lawannya memang jago-jago sekali”.*⁴³

Menurut pendapat responden diatas, bisa kita amati bahwasanya ketika game itu memiliki tingkat kesulitan yang tinggi maka mereka semakin tertantang untuk memainkan. Apalagi saat ini banyak sekali *tournament-tournament* yang diadakan oleh beberapa organisasi ataupun komunitas, bahkan game *Mobile Legend* ini dipertandingan dalam gelaran event-event olahraga nasional maupun dunia. Dalam hal ini tentu akan menjadikan lebih tertantang kembali untuk menuntaskannya.

Bagi seorang gamer sejati, untuk mewujudkan sebuah karakter yang berbobot mereka tidak hanya duduk berapa lama didepan smartphone tetapi dapat juga dari suksesnya dalam menyelesaikan permainannya. Ketika mereka bisa menyelesaikan permainannya, mereka akan memiliki rasa kepuasan diri yang besar. Game semakin rumitkan, mereka merasa sangat puas untuk memainkannya. Karena apa yang diberikan oleh game ini sangat istimewa dan memiliki daya tarik sendiri dibandingkan game lain.

3. Dampak para remaja bermain *Mobile Legend*

a. Dampak Positif

Kesukaan menjelma menjadi seorang pecinta game tidak semena-mena terjadi tanpa adanya sebab, melainkan membutuhkan waktu yang lumayan panjang supaya dapat mencintai game favoritnya. Tetapi para gamer *Mobile Legends Bang-Bang* ini hanya membutuhkan waktu singkat untuk mencintai game tersebut. Sebab game ini dapat menghilangkan penat yang menjadi beban pada diri pemain, game ini memiliki daya tarik yang begitu melenyapkan para pecandunya dan dibuat untuk berlama-lama betah untuk

⁴³ Wawancara dengan Rian, 30 Oktober 2021.

memainkan. Pecinta game ini seolah-olah terperdaya dan lupa akan kewajibannya. Menurutnya yang dicari ialah terdapat perasaan puas yang tiada duanya hanya mampu dirasakan bagi gamer sendiri serta akun dari *Mobile Legend* itu bisa dipindahtangankan sehingga bisa mendapatkan uang. Sebagaimana yang dikatakan salah satu informan:

“saya main Mobile Legend puas sekali mas, karena selain puas memainkan, aku juga bisa menjual akun Mobile Legend saya ke orang yang pengen beli, dan itu bisa menghasilkan uang”.⁴⁴

b. Dampak Negatif

Tak bisa kita sangka, secara tidak langsung game ini akan menjerumuskan pemainnya kedalam candu, sehingga mereka akan semkain betah untuk memainkannya. Alasannya karena ketika memainkan game tersebut penuh dengan tantangan, banyak strategi yang bisa mereka kelola dengan kelompoknya masing-masing. Anak-anak muda terkhusus para remaja yang suka dengan game ini, tak hayal kadang terdapat sebagian remaja yang menyukai game ini sehingga bermain terus- menerus sampai melupakan tugas sekolahnya, apalagi saat ini sekolah masih daring. karena keasyikan bermain. Sebagaimana yang dikatakan salah satu responden:

“aku itu main game Mobile Legend sampai baterainya habis mas, kadang tugas sekolahpun tidak saya buat hehe”.⁴⁵

Ketagihan pada game tersebut para remaja jadi banyak membuang waktunya untuk memainkan gamenya ketimbang membuat tugasnya serta ibadah menjadi tidak tepat waktu. Para gamer ini bisa ditemui di beberapa tempat contohnya seperti warkop, karena

⁴⁴ Wawancara dengan Rian, 30 Oktober 2021.

⁴⁵ Wawancara dengan Lazim, 30 Oktober 2021.

ada jaringan internet yang begitu memadai. Tidak sedikit mereka ketagihan memainkan game ini, menjadikan ada sebagian remaja yang mengesampingkan ibadahnya. Tetapi ada juga yang ibadahnya tetap terjaga. Seperti yang dikatakan salah satu informan:

*“saya main game Mobile Legend terkadang ibadahnya juga terganggu mas hehe. Tidak tepat waktu gitu. Jadi pas saya sedang main ditengah-tengah permainan berkumandang adzan, ya saya lanjut main saja, soalnya nanggung mas hehe...”*⁴⁶

Informan lain:

*“saya main game Mobile Legend itu habis isya’ mas, kalau dirumah saya jarang main malah, saya main itu ya habis isya’ ketika kumpul sama temen-temen. Kalau ibadahnya terganggu atau tidak, saya tidak terganggu mas, karena saya kumpul temen-temen itu setelah solat isya”*⁴⁷

Jika kita sadari, sebenarnya tidak sepenuhnya game ini dapat disalahkan, jika ada mereka yang kecanduan akan bermain game, oleh sebab itu pada dasarnya semua bergantung pada pribadinya. Jika pribadinya dapat menahan keinginan untuk tidak terlena atau terjerumus kedalamnya, maka semua itu tidak akan terjadi. Ada beberapa orang yang suka untuk memainkan game tersebut, akan tetapi mereka tidak terpengaruh dengan asiknya bermain game, mereka tetap bisa menjalankan kegiatan sehari-hari tanpa menjadi pecandu didalamnya.

Mengenai deskripsi dari beberapa para remaja yang telah disampaikan, terlihat berkurangnya pusat perhatian tentang adanya kesadaran diri mereka sendiri tentang betapa pentingnya untuk

⁴⁶ Wawancara dengan Lazim, 30 Oktober 2021.

⁴⁷ Wawancara dengan Yazed, 30 Oktober 2021.

memprioritaskan pendidikan dan ibadahnya ketimbang nge-game. Sekalipun juga ketagihan dengan game ini semestinya lebih banyak sisi negatifnya dari pada sisi positifnya, maka dari itu terlalu fokus akan game dapat menyebabkan lupa dengan lingkungannya, lupa terhadap hal yang seharusnya didahulukan. menurut peneliti, memang keadaan ini sungguh ironis. Disaat mereka dipermudah dengan adanya teknologi disisi lain mereka jadi bergantung dan menjadi budak dari teknologi itu sendiri.

BAB IV

ANALISIS GAME “MOBILE LEGENDS BANG BANG” DALAM TINJAUAN “ONE DIMENSIONAL MAN”

Sesudah mengamati tinjauan dan kecaman tentang masyarakat kontemporer yang sudah dijelaskan di Bab 2, bahwa penulis beranggapan harus menganalisisnya dengan cara kritis mengenai fenomena game *Mobile Legends Bang Bang* di kalangan remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal yang sudah dijelaskan oleh penulis di bab 3.

Peristiwa yang berlangsung pada masyarakat kontemporer menuai banyak kritikan atau kecaman dari tokoh-tokoh Filsafat, salah satunya adalah Herbert Marcuse. Sebelum dan setelah Herbert Marcuse, sudah terdapat berbagai tinjauan dan analisis dari tokoh-tokoh lainnya tentang peristiwa itu. Dari berbagai tokoh filsafat yang mengkritik masyarakat modern antara lain: Erich Fromm. (*The Revolution of Hope*), Gabriel Marcel (*Man Against Mass Society*), Riesman (*The Lonely Crowd*), Jurgen Habermas (*Towards a Rational Society*), dan lain-lain.⁴⁸

Lewat karya-karya yang dihasilkan oleh Herbert Marcuse, khususnya *One Dimensional Man*, sudah memberikan kritikan pedas terkait masalah-masalah yang terjadi pada masyarakat kontemporer. Kajian yang dilakukan sudah meluas untuk menggambarkan keadaan tersebut. Dilihat dari kajian dan kecaman mengenai masyarakat modern, ada beberapa keunggulan yang dinilai oleh penulis terhadap apa yang dimiliki Herbert Marcuse. Dalam analisisnya, tampak bahwasanya ia sudah memberikan sebuah gambaran yang lengkap tentang manusia dan masyarakat. Gagasannya pun memperlihatkan pandangan yang sangat ideal mengenai manusia.

Menurut tinjauan Herbert Marcuse, manusia memiliki kedudukan yang begitu tinggi. Manusia ialah makhluk yang mempunyai fisik dan berakhlak, serta menjadi individu yang begitu unik dan merdeka. Menurut Herbert Marcuse,

⁴⁸ Naimah Tuliastika Dewi, “*One Dimensional Man (Studi Terhadap Kritik Herbert Marcuse Mengenai Masyarakat Modern)*” (Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim, Riau, 2013), h. 91.

kehidupan dan kebudayaan itu adalah sebuah proses, alat dan media guna melahirkan kapabilitas yang ada pada diri manusia dengan interelasi sesama manusia dan lingkungan sekitar. Ia memiliki pandangan bahwa individu itu menjadi subjek yang bisa hidup dalam ruang dan waktu tanpa ada diskriminasi yang terjadi dimasyarakat, seperti miskin atau kaya, budak atau merdeka, sedih dan gembira. Individu menentukan perannya bagi siapa yang memainkannya, alhasil jika membandingkan dengan sebuah benda material maupun makhluk hidup yang hanya mempunyai sejarah, individu mempunyai ukuran tertinggi sebab individu merupakan pelaku dan pencipta sejarah.

Berdasarkan apa yang dikaji penulis, Herbert Marcuse sudah mengerahkan segala upaya guna mempelajari manusia secara lengkap. Ia sudah membagikan pandangannya secara luas dan mencakup segala aspek kehidupan manusia, bahkan sampai ke aspek estetika. Pandangannya itu benar-benar mendukung untuk memahami manusia dari segala aspek yang ada. Menurut penulis, jika dilihat dari sisi positifnya Herbert Marcuse, ia sangat bergairah ketika melakukan kajian mengenai masyarakat. Menurutnya, masyarakat yang baik dan dapat diandalkan itu masyarakat yang bisa menerima keadaan disekitarnya dan bisa terbuka. Masyarakat yang kebebasannya itu terjamin dan bisa memberikan peluang bagi anggotanya untuk meningkatkan diri secara maksimal. Kehidupan yang bebas dan terbuka itu harus dilaksanakan di dalam masyarakat supaya aspek-aspek mengenai kehidupan manusia maupun masyarakat senantiasa mengalami perkembangan.

Penulis berpandangan bahwa Herbert Marcuse sudah sangat cerdas ketika mengkaji tentang masyarakat industri modern. Tinjauan dan kritik yang dilakukan itu adalah sebuah teguran bagi manusia dan masyarakat bahwasanya terdapat kesalahan didalam kehidupan yang dijalaninya. Keadaan itu membutuhkan kepedulian yang tinggi dari masing-masing individu atau anggota masyarakatnya, agar bisa menjadikan manusia itu menjadi sadar bahwasanya jejak kebudayaannya itu hanya dimanfaatkan untuk mementingkan ideologinya, bahkan sampai pada fase yang paling dasar dan berhubungan dengan hakikat manusia. Persoalan-persoalan yang diuraikan merupakan kebenaran yang tidak dapat dibantah dan betul-betul

terjadi didalam masyarakat bukan hanya di jaman Herbert Marcuse saja, tetapi hingga hari ini masih terjadi. Peristiwa itu memerlukan gambaran atas kebenaran dan permasalahan kemanusiaan dan kemajuan masyarakatnya.

A. Maraknya dan Tujuan Para Remaja Bermain *Mobile Legends Bang Bang*

Tak bisa dibantah, bahwasanya game ini telah menjadi kebutuhan sehari-hari buat kaum remaja dan bisa memberikan pengaruh yang luar biasa bagi pecandunya. Seharusnya mereka para kaum remaja bisa untuk memilah yang terbaik bagi mereka supaya tidak terjerumus ke dalam sesuatu yang bersifat negatif. Akan tetapi faktanya, mereka peka terhadap perkembangan teknologi saat ini, karena mereka lahir ditengah-tengah canggihnya teknologi. Seperti halnya mengenal game *Mobile Legend Bang Bang* mereka sangat cepat menguasainya. Pola pikir yang hanya mengedepankan kesenangan sesaat membuat mereka terjebak ke dalam sebuah kesenangan yang bersifat semu, dan itu bisa membuat mereka menjadi pecandu. Jika sudah kecanduan, akan berakibat pada manajemen waktu yang tidak sesuai dengan semestinya.

Seperti yang telah penulis jelaskan pada bab III dan narasumber sudah mengakui bahwa mereka sekurang-kurangnya memerlukan waktu kira-kira 6 jam dalam sehari semalam hanya buat bermain game *Mobile Legend Bang Bang*.⁴⁹ Kesenangan bermain game yang menjadikan candu bagi pemakainya sudah membuat mereka terjebak pada kesenangan semu, yang membuat sesuatu yang seharusnya mereka lakukan menjadi dikorbankan, sebab menurut mereka peristiwa itu sudah menjadi kebutuhan yang harus benar-benar terpenuhi. Apabila ditelusuri lebih dalam, kesenangan memainkan game *Mobile Legend Bang Bang* yang mejadikan mereka terlena akan tanggung jawab mereka sebagai pelajar, seperti halnya tidak belajar, menunda tugas sekolah, atau bahkan bahkan tidak dikerjakan karena hanya fokus bermain game ini.⁵⁰

⁴⁹ Wawancara dengan Lazim, 30 Oktober 2021

⁵⁰ Ibid.,

Seperti yang diakui oleh narasumber, ketika bermain *Mobile Legend Bang Bang* bisa dimainkan bareng temannya, dan bisa saling support satu dengan lainnya. Karena itulah game ini sangat disenangi oleh para kaum remaja walaupun ketika memainkan game ini bisa mengakibatkan lupa waktu. Didalam game *Mobile Legend Bang Bang* memiliki sistem pemeringkatan yang dianggap sangat penting oleh mereka, hal ini disebabkan jika ada pemain yang mempunyai peringkat tinggi akan mendapat pujian dari teman lainnya, dan dianggap sebagai pemain yang luar biasa dan profesional.⁵¹ Ada juga yang mengutarakan pendapat bahwasanya memainkan game *Mobile Legend Bang Bang* itu sangat populer dikalangan remaja saat ini. Game ini tidak hanya dimainkan oleh kaum remaja saja, melainkan sudah merambah kemana-mana, baik di kampus, organisasi, ataupun masyarakat. Lalu ketika dipertemukan didalam sebuah perkumpulan, mereka bersama-sama bermain game tersebut. Mereka menganggap bahwasanya bermain game yang sama dengan teman memiliki rasa kepuasan tersendiri dan merasa nyaman, karena sama-sama memahami apa yang harus dilakukan. Memainkan game *Mobile Legend Bang* akan sangat menyenangkan bagi mereka yang sudah terjebak dalam manisnya game tersebut. Akan tetapi ketika mereka tau kapan waktu yang tepat untuk memainkan game tersebut, maka mereka tidak akan terjebak pada kesenangan yang bersifat semu, melainkan mereka bisa mengontrol keadaan dan menganggap bermain game hanya sebatas hiburan saja, bukan memenuhi kebutuhan sehari-hari hanya untuk bermain game.

B. Mobile Legends Bang Bang di Kalangan Remaja dalam Tinjauan *One Dimensioanl Man*

Saat ini, masyarakat sudah tidak lagi hidup dengan teknologi namun sudah dikontrol oleh teknologi. Hal ini dibuktikan dengan adanya kebutuhan membeli skin atau diamond pada pecandu game *Mobile Legend Bang Bang* yang sudah menjadi kebutuhan primer bagi kaum remaja disamping kebutuhan

⁵¹ Wawancara dengan Rian, 30 Oktober 2021.

makan. Mereka menganggap bahwa membeli sebuah skin atau diamond yang ada pada item game tersebut itu sangat dibutuhkan, untuk memberikan kekuatan yang lebih besar lagi pada hero yang mereka mainkan. Pemikiran manusia modern sudah tidak original lagi karena untuk melakukan sesuatu harus mendapatkan pengakuan dari massa (Jamaluddin, 2020). Akhirnya mereka menjadi manusia satu dimensi yang memiliki pemikiran yang sudah tidak original. Keadaan ini sangat sesuai dengan realita bahwasanya ketika mereka memainkan game Mobile Legend Bang Bang tidak membeli item yang ada pada game tersebut, perlawanan mereka akan berkurang dengan orang yang membeli item tersebut. Maka dari itu, membeli kebutuhan item didalam game sangat penting bagi pecandu game tersebut.

Bagi Marcuse, masyarakat industri maju adalah masyarakat yang tidak sehat karena masyarakat tersebut berdimensi satu, yakni segala kegiatan diarahkan pada satu tujuan saja, yaitu keberlangsungan dan peningkatan sistem yang telah ada, tidak lain adalah sistem kapitalisme yang ditopang oleh sistem teknologi dan informasi (Sudarminta, 2000:123). Ketika mereka kaum remaja membutuhkan afirmasi dari teknologi, maka disitulah ia harus menggunakan teknologi dalam hal ini internet untuk mendapatkan apa yang diinginkan untuk bermain game online Mobile Legend Bang Bang. Selain itu mereka akan selalu ketagihan untuk membeli item atau diamond yang ada didalam game tersebut. Jika kita telusuri lebih dalam, sebenarnya yang mendapatkan keuntungan adalah provider game tersebut. Mereka yang menciptakan game tersebut. Karena item yang ditawarkan semakin banyak setiap waktunya.

Sekarang ini, internet tidak hanya digunakan untuk menghubungkan jutaan manusia di seluruh dunia tetapi juga telah menjadi dasar dan berkembang sebagai media bermain game dengan temannya. Mereka tidak sadar bahwa dibalik teknologi tersebut terdapat sebuah dominasi yang membuat manusia menjadi represif, pasif, tidak kritis terhadap lingkungan mereka. Kemajuan-kemajuan teknologi dengan bantuan kapitalisme hadir untuk membantu orang-orang menebus kekurangan dalam keberadaan

manusia. Marcuse berpendapat bahwa inovasi teknologi yang saat ini berkembang pesat merupakan salah satu bentuk pengendalian dari sistem kapitalisme ini. Ada 4 dampak yang akan dirasakan oleh masyarakat yang ditimbulkan oleh sistem ini. Yang pertama adalah berkembangnya berbagai jenis kontrol baru, yang kedua adalah masyarakat umum yang memiliki perilaku opresif yang kejam, yang ketiga adalah pembicaraan tertutup dan kritisisme terhadap sistem politik sehingga individu mengakui semua jenis apa pun yang ditawarkan, keempat adalah kurangnya spekulasi dasar dari masyarakat tentang sistem yang sebenarnya itu tidak sesuai. Hal-hal seperti inilah yang kemudian dianggap sebagai masyarakat umum yang memiliki satu dimensi.

Kebebasan yang ditawarkan memang bukan merupakan kebebasan yang hakiki, melainkan hanya sebagai alat untuk mengontrol keberadaan manusia itu sendiri. Dalam masyarakat umum dengan gaya hidup dan teknologi yang melampaui masa lalu, ada beberapa kondisi yang mengubah kebebasan manusia, seperti administrasi total, bahasa fungsional, penghapusan sejarah, kebutuhan palsu dan imperium citra. Alih-alih menjadi contoh sarana, itu berubah menjadi aturan dan jiwa peradaban. Administrasi total, bahasa fungsional, dan penghapusan sejarah adalah tirani yang menyerang tanpa mengobarkan perang. Sementara itu, kebutuhan palsu dan imperium citra penting untuk serbuan kapitalisme industrialis yang tidak dapat dipisahkan dari tirani.

1. *Mobile Legends Bang Bang* sebagai gaya penindasan baru

Tak dapat sangka bahwasanya sampai saat ini, sistem totaliter status quo membentuk dan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang semakin berkembang, untuk selalu menyusup membuat sistem atau format baru pada suatu perkembangan perbudakan. Berdasarkan fakta seperti itu, jikalau manusia tidak mengkritisi dan tidak mempunyai usaha untuk selalu bertanya tentang apapun yang terjadi disekitarnya, sistem status quo yang memiliki peran menindas akan semakin leluasa membuat manusia modern

tertekan dan tertindas. Bentuk baru yang dibuat oleh sistem totaliter dikemas dengan cara memberikan suatu kenyamanan, kelembutan dan masuk akal bagi para budak.⁵² Akhirnya hal itu akan melahirkan sebuah rasa kesenangan yang bersifat semu bagi individu dan masyarakat, karena mereka menjadi terhipnotis sampai bahkan tak menyadari bahwasanya yang terjadi itu merupakan sebuah penindasan belaka. Apabila peristiwa itu selalu berjalan, tidak sekedar hanya golongan pekerja yang menjadi sasaran, melainkan semua elemen masyarakatpun menjadi sasaran.

Tak dapat kita pungkiri juga bahwasanya ada beragam bentuk permainan, akan tetapi semua itu tidak sedikitpun bisa menggoyahkan pendapat bagi yang menyukai game *Mobile Legend Bang Bang*, menurutnya game inilah yang akan selalu dijadikan sebuah hiburan yang menarik dan membahagiakan. Berdasarkan apa yang diungkapkan sebagian narasumber, bisa diambil kesimpulan bahwasanya para pecinta game *Mobile Legend Bang Bang* memperoleh sebuah kesenangan yang sangat luarbiasa sampai terkadang sulit untuk diungkapkan dengan kata-kata. Berbagai macam bonus yang didapatkan dari game *Mobile Legend Bang Bang*, makin lama pecinta game tersebut berat hati untuk beralih dari hobinya tersebut.

Akan tetapi, beberapa dari mereka tak sadar akan ancaman atau keburukan yang akan menanti mereka ketika game *Mobile Legend Bang Bang* sudah dijadikan kebutuhan sehari-hari. Ketika game tersebut sudah dijadikan kebutuhan yang harus dipenuhi setiap hari, para pecinta game *online* tak akan bisa untuk mengontrol daya kekuatan yang sudah diciptakan oleh game tersebut. Alhasil mereka para pecinta game akan dikendalikan oleh sistem yang game itu ciptakan. Hal itu dapat dikatakan bahwasanya pecinta game itu akan diperbudak oleh sebuah canggihnya teknologi saat ini yaitu game *Mobile Legend Bang Bang*. Adanya bukti bahwasanya game *Mobile Legend Bang Bang* memang diciptakan dengan

⁵² Herbert Marcuse, *One Dimensional Man; Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society* (London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1964), h. 1.

nuansa baru yang begitu menyenangkan dan menarik, supaya pecinta game tersebut nyaman dan terlena ketika menjelajah lebih jauh tentang game *Mobile Legend Bang Bang*. Game ini memiliki berbagai ragam *hero* dan *skill*-nya, disediakan dalam bentuk yang berbeda dari *hero* yang satu dengan lainnya. Ukuran game yang tidak terlalu besar, grafik yang begitu memuaskan, sampai dengan adanya sistem pemeringkatan dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi. Muslihat ini yang sengaja diciptakan, supaya mereka para pecinta game *online* kecanduan dengan adanya kemajuan teknologi.

Faktor utama yang mempengaruhi pertumbuhan peradaban manusia adalah kemajuan teknologi yang sangat pesat, dan sudah mewujudkan masyarakat menjadi masyarakat yang hanya mementingkan materi dan dikembangkan dalam ruang gerak kehidupan yang baru. Akhirnya tanpa sadar masyarakat sudah hidup didalam 2 dunia kehidupan, yakni hidup dimasyarakat maya dan dimasyarakat nyata.⁵³ Akan tetapi akibat eksistensinya yang begitu terkenal, akan menumbuhkan pengaruh negatif bagi yang memakainya. Pengaruh itu dapat dilihat dari segi materi, dan sosial masyarakatnya. Saat ini masyarakat sudah berada dizona tergilagila dengan teknologi, hal ini bisa dilihat dengan adanya hubungan yang berbelit-belit dan kerap kali bertolak belakang antara teknologi dan eksplorasi kita akan arti tentang materiil. Disatu pihak teknologi dipercaya untuk mengatasi semua masalah yang dihadapi masyarakat, dipihak lain teknologi akan mengakibatkan sebuah kekacauan masal, jika masyarakat tidak bisa mengendalikan canggihnya teknologi saat ini.

Tinjauan dan kecaman yang dikatakan Marcuse sudah memberikan prespektif yang berbeda dari Marx ketika menelaah mengenai masyarakat industri. Menurut Marx, sudah tidak ada ruang koneksi yang dapat mempertemukan pihak posisi dan aposisi (Kapitalis dan proletar). Sedangkan menurut Marcuse justru sebaliknya, dia beranggapan

⁵³ Sri Alam Akbar dan Irfansyah."Perancangan Animasi Untuk Mengantisipasi Sikap Candu Teknologi". *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain*. No. 1. h. 3.

bahwasanya kapitalislah yang akan menciptakan sebuah ruang atau tempat untuk kaum pekerja agar mereka tak berani melakukan sesuatu diluar sistem yang sudah dibuat oleh pihak kapitalis. Tak dapat kita pungkiri bahwasanya sampai detik ini, sistem totaliter yang beriringan dengan kapitalisme selalu menyediakan ruang kebebasan bagi masyarakat industri dengan berbagai pandangan seperti pembebasan, kebebasan untuk berpendapat, dan kesenangan dalam memenuhi kebutuhan nafsu mereka (dalam hal ini adalah bermain game). Dengan terciptanya ruang pembebasan, masyarakat kapitalis dengan sengaja membuat manusia modern dengan iming-iming menjadi manusia yang nyaman dan mapan, alhasil masyarakat kapitalis akan mampu untuk menggiring masyarakat modern kedalam sistem penindasan yang sudah mereka buat, atau bahkan masyarakat modern akan terjebak dengan sendirinya. Peristiwa yang terjadi saat ini sudah menjadi bukti nyata bahwasanya pandangan mengenai pembebasan, kebebasan, dan persamaan itu dimanfaatkan dan menjadi sesuatu yang baru tentang penindasan/pemerasan.

Peristiwa tersebut akan menjadi lebih kacau lagi, karena alat media hp atau sejenisnya, yang semula digunakan untuk melawan semua bentuk kapitalisme, justru alat itu dibalik dan digunakan untuk menindas masyarakat. Apa yang dikatakan Marcuse itu adalah sebuah fakta bahwasanya sistem otoriter sudah mencapai keberhasilan ketika membuat suatu apapun yang tersentuh olehnya akan menjadi sebuah alat untuk pencapaian kebutuhan dan sumber buat melestarikan penyalahgunaan yang tertutup kepada masyarakat. Menurut pendapat penulis, terkait perkembangan sistem kapitalis sampai saat ini masih menjadi sistem yang sangat mampu untuk memanfaatkan semua aspek yang ada dimasyarakat dan sangat mampu untuk adaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi dimasyarakat.

2. *Mobile Legends Bang Bang* sebagai “kebutuhan palsu”

Seperti halnya yang sudah penulis jelaskan diatas, bahwasanya sistem totaliter bersama berkembangnya teknologi sudah memberikan

pengaruh yang sangat besar untuk perkembangan masyarakat terkhusus dalam bidang ekonomi. Seiring dengan adanya pembaruan didalam kehidupan masyarakat dibidang ekonomi, juga menaikinya tingkat konsumerisme dimasyarakat justru itu akan dimanfaatkan oleh segelintir orang yang memiliki kewenangan dalam kelompok kapitalis. Begitu juga apa yang sudah penulis sampaikan didalam pembahasan sebelumnya, bahwasanya sistem totaliter beriringan dengan perkembangan teknolog yang sangat canggih sudah memberikan pengaruh bagi perkembangan masyarakat terkhusus didalam bidang ekonomi. Pembaruan aktivitas masyarakat pada bidang ekonomi dibuntuti dengan kenaikan tingkat konsumerisme masyarakat, sehingga hal itu akan benar-benar dimanfaatkan oleh pihak yang memiliki kepentingan pribadi ialah mereka kelompok kapitalis. Supaya masyarakat tak lepas dari jebakan penindasan yang dibuat oleh sistem, maka sistem tersebut membuat semacam konsep yang rapi, teratur, dan memanfaatkan hasil dari produksi menjadi alatnya beserta penciptaan masyarakat konsumtif itu sebagai tujuannya.

Sebutan dari konsumsi itu bisa diartikan dengan proses objektifikasi, yaitu suatu proses eksternalisasi atau internalisasi diri melalui objek itu sebagai alatnya. Artinya, seberapa besar kita bisa menguasai dan memberikan pengonsepan individu atau orang lain ataupun suatu fakta disekeliling kita melalau objek-objek materialistik. Cara objektivitas itu mengikuti proses penciptaan nilai-nilainya melalui objek-objek dan setelah itu diberikan sebuah pengakuan dan diinternalisasikan nilai-nilai yang ada.⁵⁴ Pengertian itu memberikan kita sebuah penjelasan untuk lebih memahami alasan kenapa seseorang terus menerus mengonsumsi sesuatu yang tidak seharusnya dikonsumsi. Suatu objek konsumsi itu sudah menjadi bagian dari diri seorang tersebut, akhirnya benar-benar mempengaruhi pada

⁵⁴ Yasraf Amir Piliang, *Dia yang dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan* (Bandung: Jalasutra, 2004), h. 53.

pembentukan dan pemahaman konsep individu. Seperti halnya ilustrasi, seseorang akan menganggap bahwa dirinya adalah manusia yang millennial ketika mereka sudah mempunyai hp ataupun mereka berpakaian ala-ala bangsa barat. Berdasarkan contoh yang sudah dijelaskan diatas, bahwasanya objek konsumsi lebih tepat dijadikan tanda identitas mereka dibandingkan dengan karakter mereka.

Berdasarkan prespektif linguistik, kegiatan konsumsi memiliki arti sbagai cara menggunakan ataupun menata ulang tanda-tanda yang terdapat pada objek-objek. Pada saat ada orang yang mengkonsumsi suatu objek, maka secara langsung orang tersebut berhasil menata ulang tanda ataupun nilai yang terdapat pada objek itu. Setelah itu, tanda-tanda ataupun nilai yang terdapat pada objek konsumsi tadi, selanjutnya dijadikan utnuk menandai hubungan sosial. Bukanlah sesuatu yang heran ketika objek konsumsi itu berhasil memberikan status serta simbol-simbol sosial bagi mereka yang memakainya.

Tak dapat kita pungkiri bahwasanya apa yang diimpikan oleh para *investor* sudah berhasil terwujud. Masyarakat milenial/modern betul-betul sudah berubah sebagai masyarakat yang rakus dengan adanya barang produksi dan sudah menjadi masyarakat konsumtif. Aktifitas masyarakat milenial dapat dilihat dari adanya slogan “aku berbelanja, maka aku ada”. Pernyataan itu sudah menjadi slogan yang sangat terkenal yang memberikan sebuah pengertian akan semangat beroknsumsi masyarakat milenial sekarang ini.

Keadaan masyarakat millennial yang sangat tergila-gila dengan barang hasil prosuksi itu selanjutnya akan dimanfaatkan oleh para kaum kapitalisme. Peristiwa ini dibuktikan dengan adanya jumlah produk barang yang dihasilkan oleh perusahaan-perusahaan tiap bulannya tak terhitung jumlahnya, karena terlalu banyak masyarakat yang mengonsumsi. Seperti contohnya apa yang terjadi disekitar kita saat ini, banyak orang yang mengkonsumsi hp dari berbagai produk yang berbeda-beda. Setiap tahun perusahaan seperti Apple, Samsung dll

selalu berlomba-lomba untuk mengeluarkan produk baru yang mereka buat. Pada saat produk baru itu diluncurkan, sudah ada banyak konsumen yang mengantri guna membeli dan memiliki hp seri terbaru itu, walaupun disisi lain sebenarnya mereka sudah mempunyai hp dengan fungsi yang masih bisa digunakan. Lalu pasar dagang akan dengan cepat menanggapi antusiasme masyarakat konsumtif itu dengan berbagai barang yang mudah dijangkau dan cepat *upgrad*-nya. Maka tidak kaget ketika Apple iPhone 11 dengan cepatnya bisa tergantikan oleh Apple iPhone Pro Max. Berbagai jenis produk itulah yang aak dengan cepat diserbu konsumen.

Berdasarkan argumen dari para narasumber yang penulis tuliskan di bab 3, bisa diberi kesimpulan bahwasanya narasumber itu memperoleh kebahagiaan yang begitu luar biasa sehingga sulit untuk diutarakan secara konkret apabila sedang asik memainkan game *Mobile Legend Bang Bang*. Berdasarkan apa yang penulis kaji, mereka seolah-olah menjadi manusia yang individualistis yang hanya memikirkan kepentingannya sendiri-sendiri. Hal ini disebabkan ketika mereka sedang memainkan game *Mobile Legend Bang Bang* cenderung lebih asik sendiri dengan dunianya, inilah yang disebut dengan dunia maya. Mereka cenderung memiliki kekebalan yang luar biasa ketika menghadapi keadaan sekitar, dia terjebak kedalam dunianya sendiri. Sampai terkadang lupa semuanya, lupa waktu, lupa mengerjakan tugas dan terkadang apa tidak sia-sia waktunya hanya digunakan untuk bermain game dan rela mengorbankan materi ayng dikeluarkan oleh mereka.

Disisi lain, penulispun melihat bahwasanya mereka (narasumber) menjadi lebih hedonis untuk selalu memenuhi kebutuhannya yang seharusnya tidak mereka penuhi, karena itu hanya kebutuhan palsu belaka. Perihal itu pun dikarenakan banyak dari mereka yang hanya menganggap bahwasanya teknologi bisa membawa kedalam kehidupan yang penuh kesenangan dan kebahagiaan, lalu

mereka menganggapnya bahwasanya peristiwa itu adalah sebuah kemajuan bagi kehidupan mereka. Pola pikir yang mereka anggap masuk akal ketika bermain game *Mobile Legend Bang* sejatinya menjadikan perbuatan konsumsi itulah yang terkesan tidak logis atau masuk akal, karena konsumsi yang dilakukan mereka tidak atas dasar untuk pemenuhan kebutuhan dan kapabilitas. Untuk menjadikan perbuatan konsumsi itu dapat diterima ditengah-tengah masyarakat, mereka mengada-ada suatu pemahaman dan rasionalitas itu sendiri untuk mendasari perbuatan konsumsinya itu. Yaitu seperti perbuatan yang mengarah pada pemahaman dan bakal menghasilkan perbuatan yang memiliki asas yang masuk akal yang bisa dimengerti oleh orang lain.

Dengan begini, keadaan yang sedang terjadi pada narasumber sebetulnya membuktikan bahwasanya memainkan game *Mobile Legend Bang Bang* tak hanya sekedar memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar dan fungsional. Disinilah pada akhirnya pemikiran Herbert Marcuse berkenaan dengan “kebutuhan palsu” (*false need*) menemukan sebuah jawaban atau ada kaitannya. Sebab mayoritas yang terjadi pada “kebutuhan palsu” ialah hanya untuk bersenang-senang saja, dan mengkonsumsi sesuatu dengan berlebihan, padahal sifatnya sementara. Herbert Marcuse memberikan sebuah gambaran mengenai “kebutuhan palsu”. Menurutnya, kebutuhan palsu itu ialah keinginan yang pemuasannya dilakukan oleh perseorangan yang disebabkan dengan adanya suatu desakan. Kebutuhan itu akan di penuhi oleh individu, sebab terpengaruh oleh orang lain dan juga hasutan dari suatu iklan ataupun promosi dari produk tertentu. Dalam keadaan tersebut manusia hanya mengikuti instingnya saja untuk dipuaskan, lalu yang terjadi dia tidak bisa membedakan antara kemauan dan kebutuhan.

Inilah maksud dari “*One Dimensional Man*” yang dicetuskan oleh Herbert Marcuse, yaitu manusia didalam seluruh aspek kehidupannya selalu dihadapkan pada satu tujuan saja sehingga yang

dialami adalah kebutaan akan kontradiksi yang seharusnya selalu dipahami. Kontradiksi ini adalah munculnya golongan-golongan yang berkuasa atas golongan lainnya. Didalam kehidupan “*One Dimensional Man*”, sebuah perbedaan dibuat seolah-olah menyerupai, baik dan buruk tidak ada perbedaan, alhasil manusia sebagai individu tidak akan lagi sadar akan eksistensinya didalam kontradiksi tersebut. Mereka tidak mempunyai rasa kesadaran diri bahwasanya mereka itu termasuk golongan yang tertindas, sehingga membuat mereka dengan mudah dikuasai oleh golongan-golongan kapitalis. Alhasil yang terjadi adalah mereka sebagai individu akan merasakan kesulitan untuk membedakan mana kebutuhan yang harus benar-benar dituruti, dan mana kebutuhan palsu itu.

Selaras dengan apa yang disampaikan sebelumnya, didalam sudut pandang sosial-keislaman, struktur aksiologis dari teori “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse adalah kita mengambil sikap kritisnya Herbert Marcuse tentang berbagai macam penindasan yang sedang terjadi ditengah-tengah masyarakat yang diakibatkan ddari kemajuan teknologi dan kemudian hal itu akan dimanfaatkan oleh sistem totaliter status quo. Cara ini akan selalu menyusup masuk kedalam bentuk perkembangan perbudakan yang baru. Sistem otoriter itu sudah dikemas kedalam bentuk pemerasan dengan bentuk terbaru yang tersedia dengan memakai cara memberikan kenyamanan, kelembutan, dan masuk akal, seperti halnya apa yang saat ini sedang dibahas yaitu game *Mobile Legend Bang Bang*. Sebagaimana halnya kecanduan game tersebut, sebetulnya dampak negatifnya lebih dominan ketimbang dampak positifnya, hal ini dikarenakan ketika terlalu sering memainkan game tersebut dan berlebihan akan menyebabkan sebuah kerugian pada pecandunya, baik bersifat fisik maupun psikologisnya dan sekadar mendapatkan kebahagiaan sesaat saja. Sehingga yang terjadi adalah mereka tidak peduli dengan apa yang

terjadi disekitarnya atau bahkan mereka sampai lupa dengan kewajibannya. Seperti penjelasan yang ada dalam Al Qur'an:

وما هذه الحياة الدنيا إلا لهو ولعب وإن الدار الآخرة لهي الحيوان لو كانوا يعلمون

“Dan kehidupan dunia ini hanya senda gurau dan permainan. Dan sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya, sekiranya mereka mengetahui”. (Q.S. Al-Ankabut, ayat: 64)

Selanjutnya, Islam pun sudah memberikan peringatan kepada mereka yang beragama islam supaya tidak melalaikan sebuah kewajiban yang sudah diperintahkan oleh Allah hanya untuk mengutamakan hal lainnya kecuali hanya beribadah kepada-Nya (dalam peristiwa ini yang dibahas adalah kecanduan bermain game *online*). Disamping itu, Islam pun menasihatkan agar jauh-jauh dari suatu hal yang bisa mem buat kita kecanduan. Seperti halnya yang disampaikan oleh Rasulullah SAW:

“Jauhilah oleh kalian khamr, karena ia merupakan biang segala kejahatan”. (HR. Muslim dan Tirmidzi dari hadist Abu Bakar).

Sama seperti halnya ketagihan *Khamr*, ketagihan game *online* pun akan mampu membuat orang lalai dengan semuanya. Apabila seseorang sudah ketagihan bermain game *online*, banyak dari mereka yang tidak akan peduli dengan apa yang terjadi disekitarnya, banyak juga dari mereka yang akan lalai dengan kewajibannya sebagai orang muslim dan ibadah yang mereka jalani sehari-hari menjadi tidak teratur dan tidak tepat waktu. Walaupun seperti itu, menurut mereka yang sudah menjadi pecandu malah akan bersikap acuh tak acuh dan melalaikan apa dampak negatifnya hanya demi memperoleh kepuasan sementara dari aktivitasnya itu. Menurut penulis sendiri, sebetulnya peristiwa ini sedikit ironis. Karena disaat mereka dihadapkan dengan canggihnya teknologi, justru malah menjadikan mereka terlena dan menjadi budak teknologi itu sendiri.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Atas dasar penjelasan dalam bab-bab yang telah dianalisis, maka bisa disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, yang memberikan dorongan para remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal menjadi kecanduan bermain game *Mobile Legends Bang Bang* itu disebabkan oleh : (1) adanya sebuah rasa kepo ataupun penasaran yang ada pada diri mereka terhadap game *Mobile Legends Bang Bang*, (2) sebuah kegiatan yang dihadapi mereka setiap hari, mulai dari sekolah, mengerjakan tugas dan lain-lain, mereka memang membutuhkan yang namanya sebuah hiburan atau refreshing, (3) apa yang sedang terjadi ditengah-tengah masyarakat nampaknya membuat hati mereka bergerak untuk ikut atau mencoba sesuatu apa yang sedang viral disekitarnya, dan (4) anggapa mereka bermain game *Mobile Legend Bang Bang* itu mempunyai level yang sangat sulit, sehingga semakin lama mereka akan semakin betah untuk memainkannya. Dampak yang terjadi dari kecanduan game tersebut adalah ketika mereka sedang asik memainkan game ini ada yang positif maupun negatif. Dampak positifnya mereka para pecandu game berhasil memperoleh sebuah kepuasan tersendiri dan akun dari hasil mereka bermain bisa untuk dijual dan mendapatkan uang. Sedangkan dampak negatif yang terjadi adalah mereka senantiasa akan selalu lupa dengan apa kewajiban yang sebenarnya, dimulai dari lupa tugas, lupa waktu, bahkan kadang mereka tidak mempunyai rasa sedih ketika waktunya dibunag secara percuma. Dan mereka rela ibadahnya menjadi tidak teratur dan tidak tepat waktu.

Kedua, prespektif Islam memandang bahwa setiap muslim diingatkan supaya tidak melupakan suatu kewajiban yang telah ditentukan

oleh Allah. Hal itu sudah dijelaskan di Al-Qur'an maupun hadis. Apalagi hanya karena bermain game *Mobile Legend Bang Bang* rela waktunya habis terbuang sia-sia dan ibadahnya menjadi tidak teratur dan tidak tepat waktu, atau bahkan sampai rela untuk tidak melakukan kewajiban yang diperintahkan oleh Allah. Kecanduan sesuatu didalam agama Islam itu tidak baik. Termasuk kecanduan bermain game *Mobile Legend Bang Bang*. Karena jika seseorang sudah kecanduan bermain game, dia akan menjadi manusia yang penuh egois, dan tidak memperhatikan apa yang terjadi disekitarnya. Islampun sudah memperingatkan kepada mereka yang beragama Islam supaya tidak lupa akan kewajibannya untuk selalu taat dengan apa yang diperintahkan oleh Allah dan meninggalkan sesuatu yang dilarang, termasuk berlebihan dalam bermain game itu merupakan sesuatu yang harus ditinggalkan.

Ketiga, perspektif teori “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse dilihat dari kasus kecanduan *game online* yang tengah ramai terjadi pada remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal tersebut diakibatkan karena adanya sebuah kemajuan atau perkembangan teknologi saat ini yang semakin canggih, kemudian hal itu berhasil dimanfaatkan oleh sistem totaliter status quo yang dengan sengaja ingin menindas mesyarakat. Cara inilah yang akan terus digunakan untuk masuk kedalam bentuk perubahan perbudakan yang baru. Sistem itu sudah dikemas kedalam sebuah bentuk penindasan dengan format baru yang disajikan dengan memberikan sebuah kenyamanan, kelembutan dan masuk akal, seperti apa yang terjadi pada game *Mobile Legend Bang Bang* ini. Sebuah realitas menggambarkan bahwasanya game ini sengaja dibuat dengan lebih menarik sehingga para pecinta game ini akan mampu untuk lebih lama memainkannya. Hal tersebut tentunya sanggup untuk membuat remaja Desa Wonosari Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal terlena sampai dirinya tidak sadar bahwasanya apa yang terjadi itu merupakan sebuah penindasan. Maka yang terjadi saat ini, mereka menjadi manusia yang individualis,

dikarenakan lebih memprioritaskan sebuah kepentingan pribadi saja. Disamping itu, mereka beranggapan bahwa suatu kesenangan hidup adalah tujuan yang paling utama. Peristiwa yang sedang terjadi pada remaja ini jelas menggambarkan bahwasanya memainkan game *Mobile Legend Bang Bang* sudah tidak lagi hanya sebatas hiburan saja, akan tetapi telah menjadi suatu kebutuhan pokok yang harus selalu terpenuhi setiap harinya. Inilah yang dinamakan kebutuhan palsu.

B. Saran

1. Saran bagi kalangan masyarakat khususnya kaum remaja Desa Wonosari sebaiknya menyibukkan diri dengan berbagai kesibukan yang memberikan sebuah manfaat dan pengalaman bagi kehidupan, dan tidak selalu menuruti nafsunya untuk selalu memenuhi semua kebutuhan yang seharusnya tidak perlu dipenuhi (dalam hal ini bermain game *Mobile Legend Bang Bang*).
2. Saran bagi akademisi, dalam penelitian ini Penulis belum menemukan data secara lengkap yang membahas tentang fenomena ini dilihat dari sudut pandang agama Islam, yang penulis sampaikan disini hanya poin-poin pentingnya saja. Penulis berharap jika suatu saat nanti ada yang melakukan penelitian yang membahas fenomena ini, untuk menyertai penjelasan secara luas dan lengkap mengenai pandangan Islam terhadap fenomena yang marak terjadi sekarang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sri Alam dan Irfansyah. *Perancangan Animasi Untuk Mengantisipasi Sikap Candu Teknologi*. Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain, 1, 3.
- Alif, Harsan. 2011. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Media Kita.
- Andrew, Rollings dan Ernest Adams. 2006. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley CA: New Riders.
- Arif Satria, Putra. 2017. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Azmi, Nurul. 2015. *Potensi Emosi Remaja dan Pengembangannya*. Jurnal Pendidikan. 2(1), 137.
- Berten, K. 2002. *Filsafat Barat Kontemporer; Inggris-Jerman*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Bertens, K. 2014. *Filsafat Barat*. Jakarta: Gramedia.
- Braudel's, Fernand. 1979. *The Structures of Everyday Life: The Limits of the Possible*. 1, 42.
- Darmaji, Agus. 2013. *Herbert Marcus tentang Manusia Satu Dimensi*. Jurnal Ilmu Ushuludin. 01(06), 520.
- Dewi, Naimah Tuliastika, 2013. *One Dimensional Man (Studi terhadap Kritik Herbert Marcuse Mengenai Masyarakat Modern)*. Skripsi. UIN Sultan Syarif Kasim.
- Ermida. *Sikap terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) ditinjau dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet*. Jurnal Insan. 03(1), 6.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Hidayati, Khoirul Bariyyah dan M Farid. 2016. *Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*. *Pesona*, Jurnal Psikologi Indonesia. 5(2), 137.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Permainandaring>, diakses 20.26 WIB, 19 September 2021.

<https://islam.nu.or.id/post/read/129380/haram--main-game-sampai-lalai-kewajiban>, diakses 10.20 WIB, 21 Oktober 2021.

Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV AE Media Grafika.

Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiys Bayu Utomo. 2018. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA.

Lazim, *Wawancara*, 30 Oktober 2021.

Marcuse, Herbert. 1964. *One Dimensional Man; Studies in The Ideology of Advanced Industrial Society*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.

Marcuse, Herbert. 2001. *Towards A Critical Theory os Society*. London: Routledge.

Marcuse, Herbert. *One Dimensional Man*.

Nasrudin. 2013. *Hubungan Fungsi Afektif Keluarga Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja*. *Jurnal Eduhealth*. 3(2), 90.

Novrialdy, Eryzal. 2019. *Kecanduan Game Online Pada Remaja*. *Jurnal Buletin Psikologi*. 27(2), 148-149.

Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Dia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Jalasutra..

Radhiani, Fitri Ahyani. *Regulasi Emosi Odapus (Orang Dengan Lupus Atau Systemic Lupus Erythematosus)*. *Jurnal Psikologi*, 08(01), 70.

Ramadani, Muhammad Iqbal Febri. 2018. *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Withdrawal Gamer Mobile Legend Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rian, *Wawancara*, 30 Oktober 2021.

Riyadi, *Wawancara*, 30 Oktober 2021

Sudharto, Albima Rama. 2018. *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.

Suriassumantri, Jujun S. 1993. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Tamam, *Wawancara*, 30 Oktober 2021

Warul, *Wawancara*, 30 Oktober 2021

Yazed, *Wawancara*, 30 Oktober 2021

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Daftar Pertanyaan Wawancara

1. Apa yang kamu ketahui tentang Mobile Legend Bang Bang?
2. Berapa lama (berapa jam sehari) anda bermain game mobile legends?
3. Seberapa menantang game Mobile Legend Bang Bang, sehingga selalu dimainkan? Apakah karena gengsi, atau karena ada peringkat yg harus dipertahankan, atau lawannya sulit, atau seperti apa?
4. Apakah ketika anda berkumpul hanya untuk bermain Mobile Legend Bang Bang?
5. Bagaimana awal mula anda menyukai game Mobile Legend Bang Bang? Ikut teman-teman atau ada rasa penasaran?
6. Apakah bermain game Mobile Legend Bang Bang untuk rehfresing dan menghilangkan stress?
7. Apakah game Mobile Legend Bang Bang memiliki tingkat kesulitan yg tinggi?
8. Adakah dampak positif ketika anda memainkan game Mobile Legend Bang Bang?
9. Adakah dampak negatif ketika anda memainkan game Mobile Legend Bang Bang?
10. Apakah ibadah anda terganggu ketika anda bermain Mobile Legend Bang Bang?
11. Apakah ibadah anda jadi tidak teratur ketika anda bermain Mobile Legend Bang Bang?
12. Apakah ibadah anda tidak tepat waktu ketika bermain Mobile Legend Bang Bang?
13. Apakkah anada mengrobankan kegiatan lainnya hanya untuk bermain Mobile Legend Bang Bang?
14. Apakah tugas sekolah anda terganggu karena game Mobile Legend Bang Bang?

Dokumen Wawancara



Gambar 1

**Wawancara dengan narasumber 1 : Rian, pada tanggal 30 Oktober 2021
pukul 22.00 WIB**



Gambar 2

**Wawancara dengan narasumber 2 : Yazed, pada tanggal 30 Oktober 2021
pukul 22.20 WIB**



Gambar 3

**Wawancara dengan narasumber 3 : Warul, pada tanggal 30 Oktober 2021
pukul 22.40 WIB**



Gambar 4

**Wawancara dengan narasumber 4 : Lazim, pada tanggal 30 Oktober 2021
pukul 23.00 WIB**



Gambar 5

**Wawancara dengan narasumber 5 : Tamam, pada tanggal 30 Oktober 2021
pukul 23.20 WIB**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Mukhamad Mutando

NIM : 1704016045

Fakultas/Jurusan : Ushuluddin dan Humaniora/Aqidah dan
Filsafat Islam

Tempat, tanggal lahir : Kendal, 1 Fberuari 1999

Alamat : Desa Wonosari Rt 01/04 Kecamatan Pegandon
Kabupaten Kendal

Pendidikan Formal :

1. SD Negeri 3 Wonosari Pegandon Kendal lulus tahun 2011
2. SMP Negeri 1 Pegandon Kendal lulus tahun 2014
3. SMA Negeri 1 Pegandon Kendal lulus tahun 2017
4. UIN Walisongo Semarang Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam