**DAMPAK PSIKOLOGIS GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA KALANGAN PELAJAR SMA**

***PSYCHOLOGICAL IMPACT OF MOBILE LEGENDS ONLINE GAMES ON SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS CIRCLE***

**Hernowo Aria Kristantio**

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

[hernowokris12@gmail.com](mailto:hernowokris12@gmail.com)

0822 9869 2078

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak psikologis g*ame online mobile legends* pada kalangan pelajar SMA. Partisipan penelitian ini adalah 3 pelajar SMA yang bermain *game online mobile legends* dengan minimal kurun waktu 2 bulan. Partisipan penelitian ini yaitu, LR, HW, dan MH. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara semi terstruktur dan observasi. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa *game online mobile legends* dapat menyebabkan pemainnya kecanduan bermain game. Ketiga partisipan merasa bahwa secara sadar dan tidak sadar game online mobile legends dapat berdampak terhadap para pemainnya, hal-hal yang dirasakan dari ketiga partisipan cukup beragam mulai dari media hiburan, media komunikasi dan jejaring sosial untuk menambah pertemanan *(in-game).* Selain dari pada itu hal-hal yang berdampak negatif pada psikologis partisipan yang dirasakan seperti istirahat yang kurang karena sering bergadang, ketagihan terhadap *game online mobile legends*, pikiran yang terlalu fokus kedalam game sehingga mengabaikan aspek-aspek disekelilingnya, emosi serta konflik yang terjadi didalam *game* dengan menggunakan bahasa kasar yang terdapat didalam *chat* pada *game*, prestasi disekolah yang terganggu akibat sering tidur dan bermain game dikelas, mengabaikan aspek sosial seperti tugas dirumah & keluarga.

**Kata Kunci**: dampak, psikologis, game online, mobile legends, pelajar SMA.

***Abstract***

*This study aims to determine the psychological impact of mobile legends online games on high school students. The participants of this study were 3 high school students who played mobile legends online games for a minimum of 2 months. The participants of this research are, LR, HW, and MH. This study uses a qualitative method with a phenomenological approach. Data was collected using semi-structured interviews and observation. This study found that mobile legends online games can cause players to become addicted to playing games. The three participants feel that consciously and unconsciously mobile legends online games can have an impact on their players, the things that are felt by the three participants are quite diverse ranging from entertainment media, communication media and social networks to increase friendship (in-game). Apart from that, things that have a negative impact on the psychology of participants are felt such as lack of rest because they often stay up late, addiction to online mobile legends games, thoughts that are too focused on the game so that they ignore aspects around them, emotions and conflicts that occur in the game. by using abusive language contained in the chat on the game, disrupted school performance due to frequent sleep and playing games in class, ignoring social aspects such as homework and family.*

***Keywords****: impact, psychological, online games, mobile legends, high school students.*

**PENDAHULUAN**

Pelajar SMA terdiri dari rentang usia 16-18 tahun, dimana usia ini termasuk dalam kelompok remaja. (Hurlock 2010). Oblinger dan Oblinger (2005) dalam jurnalnya mengatakan bahwa remaja biasa disebut dengan *Post-Millenials*. Salah satu cirinya adalah tumbuh dengan teknologi dimana hal ini menjadikan teknologi sangat mudah untuk diakses sehingga hal tersebut membuat remaja dapat dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi. (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019).

Kemudahan mengakses ini dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan bijak. Disadari atau tidak *game online* dapat mempengaruhi dan berdampak pada pemainnya. Novrialdy (2019) dalam Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. mengatakan bahwa salah satu aspek yang terdampak oleh *Game Online* adalah aspek psikologis. Berdasarkan penelitian penelitian sebelumnya sudah banyak yang membahas tentang dampak *game online*  tetapi masih sedikit yang berfokus pada dampak psikologis yang ditimbulkan. Dampak psikologis berkaitan dengan stimulus dan respon yang mendorong seseorang bertingkah laku, maka dampak psikologis dapat dipandang sebagai hasil dari adanya stimulus dan respon yang bekerja pada diri seseorang (Wiaswiyanti, 2008).

Berdasarkan data yang dilansir oleh *App Annie* yang diekspos dalam *website*  *gamestationid.com* bahwa Game Online Mobile Legends menduduki peringkat 1 dalam *game MOBA* terlaris di Indonesia dan Asia Tenggara.Hal ini didukung oleh data yang dimiliki oleh Mobile Legends Indonesia yang diekspos oleh Agung (2021) dalam artikel yang berjudul Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini, menunjukkan bahwa jumlah pemain Mobile Legends di Indonesia (pemain aktif bulanan) mencapai lebih dari 34 juta user. Berdasarkan gender, delapan puluh persen pemain merupakan laki-laki sementara dua puluh persen lainnya adalah perempuan. Berdasarkan data Moonton, pemain aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia yang sebanyak 34 juta didominasi pemain dari Jawa dan Sumatera yang diantaranya masih berstatus pelajar.

Fakta dilapangan juga menunjukan bahwa masih banyak pelajar yang terlalu asik bermain *Game Online* termasuk Mobile Legends sehingga cenderung mengabaikan kepentingan dirinya termasuk dampak psikologis yang ditimbulkan dari *Game Online* tersebut, padahal kesehatan mental atau psikologis sangat penting bagi setiap orang termasuk pelajar SMA untuk menunjang produktivitas dan kualitas kesehatan fisik, sedangkan ganguan mental atau psikologis bisa dialami oleh siapa saja. Berdasarkan data Riskesdas (riset kesehatan dasar) 2018 menunjukkan prevalensi gangguan mental emosional yang ditunjukkan dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan untuk usia 15 tahun ke atas mencapai sekitar 6,1% dari jumlah penduduk Indonesia atau setara dengan 11 juta orang.

**METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pemilihan metode ini dikarenakan peneliti ingin mendapatkan pemahaman secara mendalam mengenai bagaimana dampak *game online*  Mobile Legends pada kalangan pelajar SMA yang saat ini sedang marak dimainkan dan diperbincangkan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi. Suwendra (2018) mengemukakan bahwa pendekatan fenomenologi merupakan proses menemukan makna dari interpretasi subyek penelitian dalam situasi tertentu dan bukan mencari sebab, bukan mencari fakta dari suatu gejala / peristiwa yang muncul di dunia sosial tertentu. Arifin (dalam Suwendra, 2018) mengatakan bahwa pendekatan fenomenologi merupakan usaha untuk bisa masuk kedalam dunia konseptual subyek penelitian agar dapat memahami makna dalam suatu kejadian atau kondisi yang ada diseputarnya dalam kehidupan sehari-harinya.

Peneliti dalam melakukan penelitian ini sesuai pendekatan fenomenologi berusaha untuk mengeksplorasi suatu fenomena dengan berfokus pada pengalaman dari tiap – tiap individu sebagai responden untuk menceritakan tentang pengalaman mengenai tema yang sesuai dengan penelitian tentang “ Dampak Psikologis Game Online Mobile Legends “ dimana tiap - tiap individu pastilah memiliki pengalaman yang berbeda dan berkesan “unik” antara satu dengan yang lainnya. Alasan lain peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi ialah pandangan berbeda tiap individu. Responden memainkan permainan yang sama dengan durasi bermain yang sama tetapi yang dirasakan bisa berbeda karena tergantung bagaimana individu memandang dan mengambil makna – makna dari permainan tersebut sesuai dengan perspektif individu.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dengan menggunakan wawancara dan observasi yang melibatkan 3 orang partisipan menunjukkan bahwa adanya dampak psikologis *game online mobile legends* pada kalangan pelajar SMA seperti emosi yang cenderung naik turun, kebiasaan dalam penggunaan bahasa kasar, cenderung mengabaikan lingkungan sekitar, fikiran yang terlalu fokus kedalam *game,* serta cenderung mengabaikan tugasnya sebagai pelajar. Dampak psikologis adalah hasil dari melakukan sesuatu yang berdampak pada pikiran, perasaan, dan kondisi mental / kejiwaan (psikologis) seseorang. Dalam hal ini faktor yang mempengaruhi dampak psikologis didasari atas dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal (Putro 2013). Alasan para pelajar SMA bermain *game online* pun beragam mulai dari ajakan teman hingga merupakan media hiburan yang menjadi pelipur lara dari penatnya pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Hanni dan Budhi (2015) ada tiga alasan menggunakan *internet* yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang.

Pada penelitian ini terdapat tiga indikator untuk mengetahui dampak psikologis *game online* pada kalangan pelajar SMA. Pada indikator pertama yaitu dampak psikologis *game online mobile legends*, Pada indikator ini peneliti ingin mengetahui dampak psikologis *Game Online Mobile Legends* berdasarkan sudut pandang partisipan. Dalam hal ini peneliti berfokus pada hal-hal yang dirasakan pada saat bermain *game online mobile legends*, serta bentuk-bentuk dampak psikologis yang dirasakan responden. Dampak psikologis *game online mobile legends* dapat disadari secara langsung maupun tidak. Dalam indikator ini, ketiga partisipan menunjukkan hasil yang cenderung sama. LR merasakan dampak psikologis yang dirasakan selama bermain *game online mobile legends* adalah LR menyadari bahwa *game online mobile legends* secara sadar dan tidak sadar dapat mempengaruhi serta berdampak bagi pemainnya, baik itu secara sosial, psikis, maupun fisik. Hal ini dapat dilihat dari :

*“Kalau misalnya kita terlalu terjun ke game itu tuh pasti berdampak sih mas. Kita jadi kayak dampaknya ya gitu tadi eee bergadang, jarang makan.*

*Iya, dampaknya itu malah buruk.”* (LR, TG10, BL07, TH22, 145-155)

Pernyataan ini sejalan dengan informasi yang diberikan oleh informan dari partisipan LR yaitu FV. Hal ini dapat dilihat dari :

*“Eee menurut saya sangat berdampak sekali, karena jelas terlihat perbedaannya antara dulu sebelum kenal game online sama sesudah kenal game online. Dulu sebelum kenal game online ya memang sih sudah ada hand phone, tapi kan dulu belum ada game-game kayak sekarang ini ya, bahkan dirumah itu juga belum ada wifi gitu jadi cuma sekedar buat sms buat chat buat ini itu pembelajaran dan lain sebagainya, dan itu juga rajin, lebih tekun, jam tidur teratur, kayak gitu. Tapi setelah kenal itu mungkin udah ketemu sama teman-temannya juga di dunia maya itu jadi adek saya ini lebih cenderung kayak semacam kecanduan gitu..sama game onlinenya itu, jadi sudah dikasihtauin tetap saja kayak gitu..jadi yasudah kita mau gimana. Ya ada, sebenarnya ya ada positifnya juga sih kan daripada adek saya juga pergi nih, cuman ternyata itu juga berpengaruh di pembelajarannya dia, di jam tidurnya dia..* (FV, TG26, BL07,TH22, 75-100)

Hal-hal yang dirasakan LR cukup beragam, mulai dari rasa capek karena kekalahan yang didapat, pikiran yang selalu terfokus kedalam *game* sehingga melupakan kehidupan nyatanya, lalu juga luapan emosi yang secara tidak langsung tertuang kedalam *game*, *mood* yang sangat dipengaruhi oleh hasil permainan, bahkan sampai pada titik dimana LR merasakan jam tidur yang berantakan serta prestasi disekolah yang menurun. Informan FV juga ikut mermbenarkan pernyataan LR diatas, hal tersebut dapat dilihat dari :

*“Kalau main mobile legends tuh yang dirasain capek sih mas kalo buat sekarang ini banyak kalahnya soalnya, iya jadi capek, kayak kesal. Karena banyak player-player lain kalo misalnya main solo juga main sendiri itu pasti di kata-katain”* (LR, TG10, BL07, TH22, 85-95)

*“Iya, iya itu jugabisa, maksudnya kaya ya begadang kalo misalnya ini ya main bareng temen-temen sampe pagi.”* (LR, TG10, BL07, TH22, 60)

*“Ya dampak buruknya tuh jadi kayak kalau misalnya ada kumpul keluarga atau apa jadi jarang kumpul juga sama mereka gara-gara main, gara-gara ngepush rank terus. Lupa waktu, jadi kaya dikehidupan nyata tuh hilang.”*

“fokusnya ke game terus” (LR, TG10, BL07, TH22, 165-175)

*“Oiya.. bener.. dia itu sering banget tuh yang namanya ngegame dirumah bahkan memang sampai gak tahu waktu, makannya kadang kan jam tidurnya dia juga terganggu kan gara-gara game onlinenya itu.. kayaknya memang game-game ini kali ya yang sering dimainin. Saya kan gak pernah tahu nih, cuman pernah ngelihat juga sih kalau dia lagi mainin handphone, tapi ya itu ga ngerti waktu sih..”* (FV, TG26, BL07,TH22, 35-45)

Hal-hal diatas sejalan dengan pernyataan Soleman (dalam Anhar, 2014) dampak buruk penggunaan *Game Online* secara psikis dari bermain *game online* adalah: a) Pikiran individu terus menerus memikirkan *game online* yang sedang di mainkan, b) Individu jadi sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos dan cenderung menghindari pekerjaan serta tanggung jawab. c) Membuat individu menjadi tidak perduli dan cuek, acuh tak acuh, terhadap hal- hal yang terjadi disekelilingnya. d) Kecenderungan melakukan apa saja demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dan lain- lain. e) Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan perangkat *game online* seperti *hand phone / computer* juga dapat membuat individu menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. dalam bermain *game online mobile legends* juga LR mengakui melihat kata-kata yang kurang sopan didalam permainan, hal ini juga digunakan LR dalam berkehidupan keseharian. Tidak jarang juga LR meluapkan emosinya didalam permainan dengan marah-marah didalam game.

Hal yang serupa juga dirasakan oleh partisipan HW dimana selama bermain *game online mobile legends* HW setuju dengan pernyataan bahwa secara disadari atau tidak bahwa *game online mobile legends* berdampak pada pemainnya. Hal ini dapat dilihat dari :

*“Kemungkinannya berdampak sih mas, buat hal-hal sekitar juga berdampak. Kaya jadi lupa lingkungan lah, lupa bersih-bersih lah, lupa makan, gitu-gitu Iya, berdampak.”* (HW, TG12, BL07, TH22, 140-150)

Ada banyak hal yang dirasakan HW selama bermain *game online mobile legends*, diantaranya tidur disekolah saat jam pelajaran karena mengantuk setelah bergadang bermain *game online mobile legends*, curi-curi jam pelajaran untuk bermain *game online mobile legends*, *mood* yang sangat dipengaruhi oleh hasil pertandingan (menang / kalah), pola makan tidak teratur, mengabaikan lingkungan sekitar, terlalu fokus kedalam *game*, serta luapan emosi yang juga diekspresikan kedalam *game* seperti marah-marah dan menggunakan bahasa kasar didalam *game online mobile legends*. Hal ini dapat dilihat dari :

*“Sering mas kalau bergadang sambil main game, kita kalau push rank tuh, ada sebutannya push rank ya, kita main ngerank gitu, itu hampir setiap hari sih kayanya soalnya ngejar rank.”* (HW, TG12, BL07, TH22, 50-60)

*“Iya.. hehe. Disekolah ya belajar biasa cuman kadang-kadang ya ketiduran”*(HW, TG12, BL07, TH22, 65)

*“Kalau kalah ya kaya gitu, penasaran, bete. Itu kalau ketemu sama teman-teman yang gajelas. Kan gak harus 5 terus kan mainnya, kadang-kadang tuh kita. Jadi kalau misalnya aku main berdua apa bertiga gitu terus ketemu temennya yang duanya lagi gaberes itu, gajelas mainnya, itu juga kesal tuh kadang-kadang, iya..kan berlima, bisa main sendiri, berdua, atau bertiga.*

*Iya..betenya tergantung juga sih mas, kalau teman kita yang lain masih apa ya, masih ada pingin juga buat naikin rank lagi tuh. Kan berkurang tuh bintangnya pasti. Nah itu misalnya kalo teman-teman kita pada masih mau ngejar lagi itu masih agak aman, cuman kalau sudah enggak wah itu ngejar sendirinya susah tuh mas. Jadi malas aja jadinya.”* (HW, TG12, BL07, TH22, 90-125)

Pernyataan HW sejalan dengan fakta yang ada berdasarkan pernyataan informan DW, hal tersebut dapat dilihat dari :

*“Disekolah mungkin karena sering bergadang dirumah, disekolah sering tidur. Tapi mungkin itu jadi ajang gengsinya dia disekolah untuk kompetitif antar temannya, trus ya prestasi yang ada ya mungkin sering ikut tournament sama teman-temannya..* *Jadi kalau misalkan didalam game itu kita kayak levelnya masih rendah itu jadi kayak gengsi, kita harus gimana caranya dorong level ini agar tinggi..”* (DW, TG22, BL07, TH22, 55-70)

Hal-hal diatas sejalan dengan pernyataan Soleman (dalam Anhar, 2014) dampak buruk penggunaan *Game Online* secara psikis dari bermain *game online* adalah: a) Pikiran individu terus menerus memikirkan *game online* yang sedang di mainkan, b) Individu jadi sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos dan cenderung menghindari pekerjaan serta tanggung jawab. c) Membuat individu menjadi tidak perduli dan cuek, acuh tak acuh, terhadap hal- hal yang terjadi disekelilingnya. d) Kecenderungan melakukan apa saja demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dan lain- lain. e) Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan perangkat *game online* seperti *hand phone / computer* juga dapat membuat individu menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

Partisipan MH juga tidak jauh berbeda, MH menyadari dan tahu bahwa secara sadar maupun tidak sadar game online berdampak terhadap pemainnya baik itu dampak positif maupun negatif, pernyataan MH cenderung sejenis dengan pernyataan informan dari MH yaitu DE, hal ini dapat dilihat dari :

*“Tapi kalau dampak negatifnya tuh banyak sih mas, banyak itu mas. Itu pertama dampak negatif dari kesehatan. Mata itu bisa bikin minus segala macam kan kalau sudah kelamaan didepan layar hp. Trus juga bergadang itu bikin badan gak fit, gak sehat seharian. Ke kesehatan sih mas kalau dampak negatifnya.”* (MH, TG13,BL07,TH22, 185-190)

*“Kalau menurut saya berdampak, baik berdampak positif maupun negatif. Positifnya mungkin ada beberapa orang yang menjadi yang membentuk karirnya dari game ini. Entah mungkin jadi pemain pro atau ee orang-orang yang intinya berkembang dikarenakan game ini . tapi gak gak sedikit yang menerima dampak negatif, kayak mungkin salah satunya adik saya MH beliau ee adik saya akhirnya sering berkata kasar kelepasan ketika bermain game teriak-teriak gitu sih..”* (DE, TG16, BL07, TH22, 75-85)

Dampak positifnya menjadi sarana hiburan dan media untuk menambah pertemanan, negatifnya lebih banyak MH rasakan ke aspek fisik, tetapi tidak dipungkiri aspek psikologis dan sosial juga terdampak. Dalam bermain *game online mobile legends* ada banyak dampak yang dirasakan oleh MH, diantaranya tidur yang kurang, mata yang sakit, jarang memperhatikan aspek diri seperti makan, mandi, istirahat, dll. MH juga merasa bahwa dengan kemenangan atau kekalahan *mood*nya dapat berubah sesuai dengan hasil pertandingan. MH juga sering mencuri waktu jam pelajaran untuk bermain *game online mobile legends*, penggunaan bahasa kotor yang MH lihat didalam *game* juga cukup banyak hingga akhirnya menggunakan bahasa serupa didalam kehidupan keseharian, banyak juga luapan kemarahan didalam *game*. DE juga merasakan hal serupa, dimana dampak-dampak tersebut juga terlihat pada MH, Hal ini dapat dilihat dari :

*“Kalau kayak weekend gitu kan gak sekolah gitu kan , malam minggunya itu pasti bergadang main mobile legends sama teman-teman.”* (MH, TG13, BL07, TH22, 70-75)

*“Ya yang sering bikin emosi dalam game online mobile legends itu biasanya teamnya mas, teamnya. Jadi misalkan kita main sendiri kan itu teamnya acak ya mas dari seluruh indonesia. Itu kalau misalnya dapet teamnya yang sudah ngerti kan cara main gitu-gitu kita kan enak. Kalau dapet team yang, yang gatau ya kalau kata sebutannya kalau dalam mobile legends tuh anak-anak pada bilang dapetnya bocil gitu-gitu mas, nah entah itu bocil beneran apa enggak ya mainnya gak jelas gitu mas, ya ngepick heronya ga jelas gitu, itu sih yang bikin kesal kalau yang bikin kesal”* (MH, TG13, BL07,TH22, 120-135)

*“Nyuri-nyuri waktu dikelas gitu kan, main game, kalau gurunya membosankan ya main game gitu-gitu. Sama keluarga juga kebanyakan kalau keluarganya yang emang gak asik gitu buat ngobrol keseringan nyamping aja lah buat main game. Kalau buat nyuri uang itu belum sih mas saya ma”* (MH, TG13, BL07, TH22, 220)

*“Kalau keseharian MH dari sebelum adanya game tadi dan sesudah cukup berubah. Biasanya MH sepulang sekolah ee kalau dulu mungkin masih beristirahat atau bantu-bantu pekerjaan dirumah sekarang lebih memilih berdiam diri di kamar kadang entah scroll hp hp apa scroll hpnya atau mungkin main game, beberapa kali yang saya lihat sih seperti itu..”* (DE, TG16, BL07, TH22, 30-35

*“Kalau untuk prestasi sejauh ini sih ee masih sama tapi ada cenderung menurun karena beberapa kali orangtua dipanggil kesekolah dikarenakan MH yang ketahuan bermain game pada saat jam pelajaran”* (DE, TG16, BL07, TH22, 40-45)

Hal-hal diatas sejalan dengan pernyataan Soleman (dalam Anhar, 2014) dampak buruk penggunaan *Game Online* secara psikis dari bermain *game online* adalah: a) Pikiran individu terus menerus memikirkan *game online* yang sedang di mainkan, b) Individu jadi sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos dan cenderung menghindari pekerjaan serta tanggung jawab. c) Membuat individu menjadi tidak perduli dan cuek, acuh tak acuh, terhadap hal- hal yang terjadi disekelilingnya. d) Kecenderungan melakukan apa saja demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dan lain- lain. e) Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan perangkat *game online* seperti *hand phone / computer* juga dapat membuat individu menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Pernyatan diatas juga sejalan dengan pernyataan WHO yang menyebutkan bahwa kecanduan game bisa disebut penyakit karena memenuhi tiga faktor, yaitu seseorang tidak bisa mengendalikan kebiasaan bermain *game*, seseorang mulai memprioritaskan *game* di atas kegiatan lain, dan seseorang terus bermain *game* meskipun ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat. Menurut WHO, ketiga hal ini harus terjadi selama satu tahun sebelum diagnosis dibuat.

Indikator kedua merupakan definisi *game online mobile Legends*. Fokus *game online* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mobile legends*. Dalam hal ini peneliti berfokus pada intensitas responden dalam bermain *game online mobile legends* serta mengetahui makna *game online mobile legends* menurut sudut pandang partisipan. Pada indikator ini ketiga partisipan memaknai game online mobile legends dengan berbeda-beda. Pada partisipan LR, LR menganggap bahwa game online mobile legends merupakan sesuatu yang membuat ketagihan, dimana seakan-akan game online tersebut menyuci otak pemainnya untuk selalu berfokus hanya pada game itu saja. Hal ini dapat dilihat dari :

*“Pendapat saya tentang game apa mobile legends itu yaa, tentang addict sih mas. Tentang otak kita tuh dicuci sama game itu sebenernya yaa jadi ketagihan main terus, apalagi kalau ada temen – temen.”* (LR, TG10, BL07, TH22, 25-30)

*“Kalo itu mungkin emang udah otak kita addict ke game itu sih mas. Iya itu menyuci otak, menyenangkan, membuat ketagihan.”* (LR, TG10, BL07, TH22, 180-190)

Hal ini sejalan dengan fakta yang ada dilapangan pada beberapa kasus, game online juga dapat menyebabkan kecanduan. Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh Rosa (2022) yang diekspos oleh Warta Ekonomi.co.id menunjukkan bahwa Indonesia menjadi negara urutan nomor 3 dengan jumlah pemain game online terbanyak didunia. Akibat pandemi pengguna game online meningkat sebanyak dua kali lipat menjadi 46% dari 272 juta penduduk Indonesia. Dari keseluruhan angka tersebut, lebih dari 50% pengguna game online didominasi oleh anak hingga remaja yang masih berstatus pelajar. Data juga menunjukkan bahwa 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online.

Partisipan HW beranggapan bahwa game online mobile legends merupakan game MOBA 5vs5 seperti DOTA yang bisa dimainkan didalam perangkat hp. HW memilih game online mobile legends dikarenakan fleksibel, dimana game mobile legends dapat dimainkan dimana saja dengan kapasitas memori yang tergolong sedikit ketimbang game online lainnya. Hal ini dapat dilihat dari :

*“Itu kaya game MOBA gitu sih mas, modelannya tuh kayak 5 lawan 5 gitu, kalo dikomputer kayak dota dulunya, trus ada di hp jadi mobile legends.”* (HW, TG12,BL07,TH22,15-20)

Hal diatas sejalan dengan pernyataan Fauzi (2017) Game Online Mobile Legends merupakan permainan strategi yang didalamnya merupakan pertarungan 5 lawan 5. Rani, Hasibuan, dan Barus. (2018) juga menyampaikan bahwa Mobile Legends sendiri merupakan *Game Online* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena)* dimana permainan ini menggunakan strategi tiap tim untuk dapat meraih kemanangan dengan pertarungan 5 lawan 5.

Pendapat partisipan MH juga berbeda dari kedua partisipan yang lain, dimana MH memaknai game online mobile legends sebagai sesuatu yang asyik dan sarana menambah koneksi pertemanan secara virtual (online), disamping itu juga ia menganggap game online mobile legends sebagai sarana hiburan yang dapat diandalkan ketika pikiran sangat penat akibat pelajaran yang cukup banyak. Hal ini dapat dilihat dari :

*“Kalau pendapat saya ya mas, tentang game mobile legends itu ya, asik sih mas gamenya juga bisa nambah temen baru kan walaupun virtual gitu. Itu aja sih mas. Iya koneksi, sama juga buat rehat lah mas, kita kan sekolah. Belajar-belajar sampingannya”* (MH, TG13, BL07, TH22, 30-35)

Hal tersebut sejalan dengan pernyatan Hanni dan Budhi (2015) yang mengatakan bahwa ada tiga alasan menggunakan internet yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang. Indikator yang ketiga adalah faktor-faktor dampak psikologis. Dalam indikator ini peneliti ingin memahami faktor-faktor dampak psikologis dan bagaimana prosesnya. faktor – faktor yang mempengaruhi dampak psikologis ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri yang meliputi motivasi dan kecerdasan. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri manusia itu sendiri yang meliputi dukungan sosial serta orang – orang yang ada disekelilingnya. Kedua hal tersebut sangat berpengaruh pada dampak psikologis yang ditimbulkan dari suatu hal pada manusia. Pada ketiga partisipan penelitian memiliki faktor-faktor dampak psikologis yang tidak jauh berbeda dimana alasan terbesar dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan partisipan yang didominasi oleh pemain-pemain game online mobile legends, hal inilah yang membuat partisipan makin terpacu dan terpengaruh sehingga larut kedalam game online mobile legends.

Pada partisipan LR, ia mengatakan motivasi dan alasan terbesarnya bermain game online berasal dari lingkungan pertemanannya dimana awalnya berasal dari ajakan serta LR yang melihat temannya bermain game online mobile legends. Hal ini dapat dilihat dari :

*“Karena, pertama itu dari ajakan temen-temen. Terus belajar-belajar main gamenya, main mobile legends jadi tau tak tik nya.”* (LR, TG10, BL07, TH22, 45)

*“Kalo buat temen-temen ya kalo misalnya diajak main lagi pasti ngedukung mas. Cuma kalo misalnya gak mau ikut atau apa pasti juga dibuat kesel.*

*Iya diejek-ejek”* (LR, TG10, BL07, TH22, 290-195)

Partisipan LR merasa bahwa ada ejekan dan pengaruh teman ketika dirinya tidak mau diajak bermain game online mobile legends. pada partisipan HW, ia mengatakan motivasi bermain game online mobile legends berasal dari teman-temannya dimana ia memiliki teman yang dapat memanfaatkan game online mobile legends menjadi sumber penghasilan sehingga menginspirasi dirinya. Hal ini dapat dilihat dari :

*“Yaa.. karena temen-temen juga ngajakinnya ML-ML gitu kalo game-game yang lain kurang masuk juga, hapenya juga gakuat kayanya ahaha”* (HW, TG12, BL07, TH22, 40-45)

*“Paling gara-gara teman-teman aja sih mas, soalnya ada temanku satu, itu dia kayak udah pro player gitu kan, dia sering main-main juga dibayar, terus dia ngejoki segala macem, ya dapat uang juga dari game juga. Nah pingin juga kan kaya gitu, daripada kita cuman disekolah. Ya kan belum bisa kerja yang lain-lain. Jadi kalau bisa dari game dapat duit kenapa engga, gitu”* (HW, TG12, BL07, TH22, 245-250)

Pada partisipan LR, ia juga merasa bahwa motivasi dalam bermain game serta faktor-faktor dampak psikologis yang dirasakan berasal dari faktor ekstrnal yang asalnya merupakan lingkungan pertemanannya yang didominasi oleh pemain game online mobile legends. hal ini dapat dilihat dari :

*“Kalau teman-teman rata-rata semua main mobile legends mas. Kalau kayak weekend gitu kan gak sekolah gitu kan , malam minggunya itu pasti bergadang main mobile legends sama teman-teman. Entah itu ngumpul langsung atau engga dari jauh gitu mas, online”* (MH, TG13, BL07, TH22, 60-75)

Ketiga hal diatas sejalan dengan pernyataan Pierce (dalam Putro, 2013) yang mendefinisikan dukungan sosial sebagai sumber emosional, informasional atau pendampingan yang diberikan oleh orang – orang disekitar individu untuk menghadapi setiap permasalahan dan krisis yang terjadi sehari – hari dalam kehidupan. Pada ketiga kasus partisipan diatas dapat dilihat bahwa teman-teman sepergaulan ketiga partisipan didominasi oleh pemain game online mobile legends dan partisipan cenderung terpengaruh dengan hal tersebut sehingga menginspirasi partisipan dan memotivasi partisipan untuk bermain game online mobile legends sehingga larut kedalam suasana asyik dan seru nya permainan game online mobile legends. respon keluarga dari ketika partisipan penelitian tidak jauh berbeda dimana setiap keluarga dari partisipan selalu mencoba mengingatkan dan selalu mencoba untuk mengurangi intensitas dari bermain game online mobile legends, hal ini dapat dilihat dari :

*“Kita sudah selalu, mengingatkan.. bahkan kita pernah sampai gak bayar wifi supaya dia gak main terus-terusan gitu, tapi ternyata tetap saja ketika tidak ada wifi gimana caranya dia sampai cari paket data, pergi ke cafe-cafe biar lebih murah gitu..”* (FV, TG26, BL07, TH22, 105-110)

*“Kalau saya sih pribadi selama itu tidak mengganggu nilai disekolahnya ya kita support, cuman kita ya juga sering mengingatkan bahwa ya memang tujuan utamanya adalah untuk sekolah, sekolah dulu”* (DW, TG22, BL07, TH22, 100-105)

*“Ya sebetulnya kita sekeluarga sudah sering mengingatkan kayak mungkin menjelang ulangan atau ee tes pembelajaran sekolah untuk belajar, namun adik saya biasanya malah lebih memilih untuk main game atau mungkin scroll scroll hpnya dia yang entah apa yang dia lihat. Sebenarnya dari keluarga sudah mengingatkan cuma kadang juga ee kami bersyukur karena dia main game lebih banyak menghabiskan waktu dirumah daripada diluar karena kita lebih mending dia dirumah tapi dengan gamenya daripada dia harus keluar enggak tau mainnya kemana kalau ada apa apa juga keluarga kan jadi khawatir.”* (DE, TG16, BL07, TH22)

Berdasarkan hal diatas kita dapat mengerti bahwa keluarga sudah selalu melakukan berbagai cara untuk bisa mengurangi intensitas dalam bermain game online mobile legends pada partisipan, tetapi hal tersebut masih belum menjadi solusi dalam menangani hal tersebut, tetapi dalam realitanya para partisipan sudah menyadari bahwa kunci dalam menghadapi dampak-dampak pada game online mobile legends adalah kontrol diri, hal ini menjadi cukup penting mengingat bahwa segala sesuatu tergantung pada diri individu tersebut. Hal ini dilihat dari tanggapan ketiga partisipan yang ketika diberi pertanyaan “Pentingkah mengontrol diri sendiri dalam menghadapi dampak-dampak yang dirasakan?” respon partisipan dapat dilihat dari :

*“perlu perlu, karena kalau misalnya kita terlalu kebawa suasana karena game itu tuh dampaknya buat oranglain dikehidupan nyata tuh juga gak baik.”* (LR, TG10, BL07, TH22, 265)

*“Perlu, soalnya kalo gak dikontrol juga ya keterusan tadi itu, jadi lupa sekolah, wah sekolah susah lah mas pokoknya. Jangan sampai lah”* (HW, TG12, BL07, TH22, 280)

*“Wah itu perlu banget sih mas, soalnya kita sering lihat diberita gitu kan, itu bisa stress dikarenakan kalah main game mobile legends, karena poinnya berkurang gitu-gitu kan bisa stress kalau kita gak kontrol diri kita, jadi kayak kalau emang kalah atau dapat tim toxic tuh kita harus sabar aja, kayak ya gimana ya jangan sampai kepikiran ya. Kesal boleh sih mas tapi jangan sampai stress juga, itukan banyak diberita-berita sampai masuk rumah sakit jiwa itu itu udah lewat sih mas..”* (MH, TG13, BL07, TH22, 305-315)

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryanto (2019) yang menyampaikan pengguna games online yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengatur penggunaan games online sehingga tidak tenggelam dalam games online, mampu menggunakan games online sesuai dengan kebutuhan, mampu memadukan aktivitas online dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya. Pengguna games online dengan kontrol diri yang tinggi tidak memerlukan games online sebagai tempat untuk melarikan diri dari masalah atau menghilangkan dysphoric mood (perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, cemas, depresi). Sebaliknya, pengguna games online dengan kontrol diri yang rendah tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilaku online-nya. Mereka tidak mampu menginterpretasi stimulus yang dihadapi, dan tidak mampu memilih tindakan yang tepat. Pengguna games online dengan kontrol diri rendah tidak mampu mengatur penggunaan games online sehingga perhatian tertuju hanya pada games online, berharap untuk segera online atau memikirkan aktivitas online.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa game online mobile legends dapat menyebabkan pemainnya kecanduan bermain game. Ketiga partisipan merasa bahwa secara sadar dan tidak sadar game online mobile legends dapat berdampak terhadap para pemainnya, hal-hal yang dirasakan dari ketiga partisipan cukup beragam mulai dari media hiburan, media komunikasi dan jejaring sosial untuk menambah pertemanan (in-game).

Selain dari pada itu hal-hal yang berdampak negatif pada psikologis partisipan yang dirasakan seperti istirahat yang kurang karena sering bergadang, ketagihan terhadap game online mobile legends, pikiran yang terlalu fokus kedalam game sehingga mengabaikan aspek-aspek disekelilingnya, emosi serta konflik yang terjadi didalam game dengan menggunakan bahasa kasar yang terdapat didalam *chat* pada game, prestasi disekolah yang terganggu akibat sering tidur dan bermain game dikelas, mengabaikan aspek sosial seperti tugas dirumah & keluarga.

Hal-hal tersebut dapat terjadi dengan pengaruh terbesar dari lingkungan pertemanan partisipan yang sebagian besar didominasi oleh pemain aktif game online mobile legends sehingga sangat banyak ajakan untuk bermain game online mobile legends yang membuat partisipan akhirnya tergiur dan larut kedalam asyiknya permainan mobile legends.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anggriawan, A. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat. <https://kominfo.bengkulukota.go.id/pengaruh-media-sosial-terhadap-> perilaku- masyarakat/ diakses pada tanggal 11 April 2022 pukul 10.20

Winarso, B. (2015). 5 Teknologi Smartphone yang Berkembang Pesat dari Waktu keWaktu.https://dailysocial.id/post/utm\_sourcetrenologiutm\_mediumsponc onutm\_contentgtcrftutm\_campaign5-teknologi-smartphone-yang- berkembang-pesat-dari- waktu-ke-waktu diakses pada tanggal 11 April 2022 pukul 10.01.

Widjaya, E., Sudjimat, D.A., Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016.* *Vol.* *– ISSN 2528-259X1.*

Ireztyawan, Ike (2018). Fenomena Game Mobile Legends Bagi Perempuan Anggota Victory Squad.  *Jurnal JOM Fisip Vol.5 Edisi II.*

Pratnyawan, Agung. Rezza Dwi R. (2021). Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini. <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-> mobile- legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all diakses pada tanggal 22 September 2021 pukul 15.21.

Rani, D., Hasibuan,J., & Barus, R (2018). Dampak *Game Online Mobile Legends : Bang Bang* Terhadap Mahasiswa. *Jurnal Perspektif,* Vol. 7, No. 1. 6-12

Hurlock, E. B. (2010). *Psikologi perkembang- an: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (Alih Bahasa Istiwidayanti) (Edisi Kelima).* Jakarta: Erlangga.

Oblinger, D., dan Oblinger, J. L. (2005). Is it age or IT: First step toward under- standing the net generation. *In Diana Oblinger & J. L. Oblinger (Eds.), Educating the net generation.* Washing- ton D.C.: Educause.

Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113– 119.

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* Pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya.  *Buletin Psikologi,* Vol 27, No.2, 148-158. DOI 10.22146

Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan game online dikalangan pelajar. *Jorm FISIP Volume 2* No.2, 8. Hal 1.

Martini, N. (2014). *Psikologi Perpustakaan.* Edisi 1. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Wiyaswiyanti, B. (2008). Dampak Psikologis Perceraian Pada Wanita. Skripsi. Semarang: Fakultas Psikologi. Universitas Katolik Soegijapranata

Na’ran, S., Ahmad, M. (2019). Dampak Game Online Pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM.* 102-107

Sebayang, Rizva Haryadi. (2020). Aktivitas Bermain Game Online Mobile Legend dan Gaya Komunikasi Pelajar saat Bermain. *Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara.* Hal. 80

Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning,* 2(1), 13–29

Kemenkes RI (2018). Riskesdas 2018. Hal 105-112 https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/dir\_519d41d8cd98f00/files/Has il- riskesdas-2018\_1274.pdf diakes pada 1 Oktober 2021, pukul 14.00

Putri, R., Budiyono., & Kokotiasa, W. (2020). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*. Vol.1, No.1. Hal. 1-7.

Rani, D., Hasibuan, E., & Barus, R. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Jurnal Prespektif.* Vol. 7. No.1. Hal 6-12

Eka, A. (2019). Analisis Dampak Game Online (Mobile Legends) terhadap Aktivitas Belajar Mata Pelajaran Ekonomi dan Perilaku Konsumsi Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Malang. *Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.*

Rahmawati, D., Mulyana, D., Amar, B. (2021) *Kecanduan Game Online Telaah Hasil Penelitian I*. Jakarta. Program Humas Universitas Indonesia. ISBN : 978-623-93251-0-7.

Anhar, R. (2014) Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 *Game Centre* di Kecamatan Klojen Kota Malang. *Skripsi. Fak. Psikologi.* UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang.

Khun, R (2020) *10 Mode Permainan Yang Ada Di Mobile Legends (ML).* https://esportsku.com/mode-mobile-legends/diakses pada 14 April 2022 pukul 11.30

Saifuddin, A. (2022) *Psikologi Umum Dasar.* Kencana, Jakarta. ISBN 978.623.382.096.5. E- ISBN 978.623.384.097.2.

Manggalani, RR. (2022) *8 Urutan Rank Mobile Legends dan Tips Mendapatkannya.* https://www.suara.com/tekno/2022/02/26/172248/8-urutan-rank-mobile- legends-dan- tips-mendapatkannya diakses pada 14 April 2022 pukul 11.27

Suandi, R. (2021) *Perbedaan Top Local dan Top Global Dalam Mobile Legends (ML)* https://gemskul.com/perbedaan-top-lokal-dan-top-global-mobile- legends/ diakses pada 14 April 2022 Pukul 11.19

Khun, R. (2021) *Arti MVP Dalam Mobile Legends, Player ML Harus Tahu!* https://esportsku.com/arti-mvp-dalam-mobile-legends-player-ml-harus-tahu/diakses pada 14 April 2022 pukul 11.12

Nizam, S. (2020) *11 Cara Mendapatkan Skin Gratis Mobile Legends(ML).* https://gamedaim.com/tutorial/skin-ml-gratis-permanen/diakses tanggal 14 April 2022 pukul 11.07

Wicaksono, A. (2022.) *10 Role Mobile Legends Terlengkap Dan Update ML.* <https://esportsku.com/macam-role-mobile-legends-paling-update-ml-2020/>diakses tanggal 14 April 2022 Pukul 11.00.

Fauzi, M. (2017). *"Tips dan Trik Bermain 'Mobile Legends: Bang Bang'*". Okezone.com. Diakses tanggal 15 Oktober 2021.

Andri A & Andy W. (2019). *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan.* Magetan : AE Media Grafika

Wikipedia. *Mobile Legends : Bang Bang.* https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile\_Legends:\_Bang\_Bang#cite\_ref-2 Diakses pada tanggal 15 Oktober 2021.

Hanni, S dan Budhi P. 2015. Panduan Mahir Akses Internet. Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara.

Nina A. Martini (2014). *Psikologi Perpustakaan*. Universitas Terbuka, Tangerang Selatan. ISBN. 9787970114678

Junihot S. (2016). *Psikologi Pendidikan Agama Kristen*. ANDI, Yogyakarta. ISBN 9789792937992.

Putro, A. (2013). Dampak Psikologis Kecelakaan Lalu lintas. *Skripsi. Fakultas psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.*

Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan game online dikalangan pelajar. *Jorm FISIP Volume 2* No.2, 8. Hal 1.

Suwendra, I. W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif. Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan.* Bali. Nila Cakra.

Fadhallah, R (2020). *Wawancara.* Jakarta. UNJ Press.

Fitrah dan Luthfiyah (2017). *Metodologi Penelitian. Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Universitas Brawijaya. Malang. CV Jejak

Ni’matuzahroh dan Prasetyaningrum. (2018). *Observasi : Teori dan Aplikasi dalam Psikologi.* Malang. UMM Press. ISBN 978-979-796-357-6

Helaluddin dan Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif : Sebuah Tinjauan Teori & Praktik.* Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. ISBN 978-623-90515-7-0