

STUDI DESKRIPTIF FENOMENA KECANDUAN *GAME ONLINE*
***MOBILE LEGEND* PADA MAHASISWA SULAWESI TENGAH DI**
YOGYAKARTA

MOH. FADLI

Email : negerdoly@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena kecanduan game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa asal Sulawesi Tengah yang berkuliah di Yogyakarta. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, penelitian ini melibatkan wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap sejumlah mahasiswa yang secara aktif bermain Mobile Legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan terhadap game ini memengaruhi aspek waktu, emosi, dan pemikiran para mahasiswa, serta kerap mengganggu tanggung jawab akademis dan kehidupan sosial mereka. Mahasiswa yang kecanduan memperlihatkan perilaku bermain berlebihan, diikuti perasaan frustrasi, dominasi pikiran oleh game, serta penarikan diri dari kegiatan sosial. Kecanduan ini berdampak pada kesehatan fisik, mental, dan interaksi sosial mereka, sehingga pentingnya peningkatan kesadaran dan intervensi dalam mengelola waktu serta emosi terkait aktivitas bermain game online menjadi kebutuhan.

Kata kunci : kecanduan game online, mobile legends, mahasiswa, Sulawesi Tengah

ABSTRACT

This study aims to understand and describe the phenomenon of Mobile Legends online game addiction among students from Central Sulawesi who are studying in Yogyakarta. Using a qualitative research method with a descriptive approach, this study involved interviews, observations, and documentation of a number of students who actively play Mobile Legends. The results of the study showed that addiction to this game affects students' time, emotions, and thoughts, and often interferes with their academic responsibilities and social lives. Students

who are addicted show excessive playing behavior, followed by feelings of frustration, thoughts dominated by games, and withdrawal from social activities. This addiction has an impact on their physical, mental, and social interaction health, so it is important to increase awareness and intervention in managing time and emotions related to online game activities.

Keywords: online game addiction, mobile legends, students, Central Sulawesi

PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi telah menarik perhatian luas dari masyarakat terhadap permainan online. Permainan online telah berubah dari sekadar hiburan menjadi hobi yang digemari oleh beragam kalangan, mulai dari anak muda hingga orang tua dengan latar belakang yang berbeda. Permainan online merupakan jenis permainan yang menggunakan jaringan internet, memungkinkan para penggemar game untuk mengaksesnya langsung dari sistem perusahaan melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, atau ponsel. Selain itu, mereka juga dapat bermain bersama pemain lain dan berkomunikasi secara langsung di dalam permainan yang sama.

Mobile Legends merupakan salah satu permainan online di perangkat seluler yang tengah populer dan menjadi salah satu yang paling diminati di Asia. Seperti Arena of Valor, League of Legends, dan PUBG, game ini juga menjadi favorit di platform Android saat ini. Para penggemar setianya sering kali terjebak dalam kecanduan dan bersedia menghabiskan berjam-jam untuk bermain. Mereka kerap mengejar peningkatan peringkat dari level yang terendah,

seperti Warrior, Elite, Master, hingga level tertinggi, Mythical Glory.

Game Mobile Legends banyak diminati oleh mahasiswa. Mereka sering menghabiskan waktu mereka dengan menggunakan perangkat gawai untuk bermain game online tersebut, yang dapat mengakibatkan kerugian. Bahkan, aktivitas sehari-hari mereka seringkali diselingi dengan bermain Mobile Legends, baik itu di dalam kelas, di kantin, atau di tempat tinggal mereka seperti di kos. Kecanduan terhadap game mobile legends merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh masalah terkait internet.

Generasi Z, atau mereka yang lahir dalam era digital, muncul ketika teknologi digital seperti Personal Computer (PC), ponsel, permainan, dan internet telah berkembang dengan pesat. Mereka cenderung menghabiskan waktu senggang untuk eksplorasi web, lebih memilih tinggal di dalam ruangan, dan bermain secara daring daripada beraktivitas di luar ruangan. Fenomena game online yang begitu mendunia, semakin canggihnya teknologi yang muncul membuat video game menjadi amat laku di pasaran karena begitu banyak peminatnya. Data yang bersumber dari gamer.graid.id

mengatakan bahwa generasi Z sangat menyukai *vidio game dan game online*, dimana mereka bermain 7 jam 20 menit setiap minggunya, hal ini menyatakan sebanyak 81% generasi Z adalah para gamer.

Permasalahan dan Tujuan Kajian

Mahasiswa dianggap sebagai tulang punggung pembangunan bangsa Indonesia dan perlu mempersiapkan diri dalam berbagai bidang, termasuk dalam pengembangan sumber daya manusia yang kompeten dan siap bersaing di era digital. Namun, disayangkan bahwa dalam perkembangan teknologi yang begitu pesat, banyak mahasiswa yang belum mampu memanfaatkannya dengan efektif, terutama dalam konteks penggunaan game online

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan fenomena kecanduan game online mobile legends pada mahasiswa Sulawesi Tengah di Yogyakarta.

Kerangka Teori

Game online berasal dari bahasa Inggris. Istilah "game" mengacu pada permainan, sedangkan "online" terdiri dari kata "on" dan "line", dengan "on" berarti aktif atau terhubung dan "line" merujuk pada jalur atau saluran. Oleh karena itu, "online" dapat diartikan sebagai saluran yang menghubungkan. Dengan demikian, dari konsep tersebut, permainan daring dapat dijelaskan sebagai permainan yang

dimainkan melalui jalur atau saluran yang menggunakan jaringan internet.

Mobile Legends merupakan salah satu permainan online di perangkat seluler yang tengah populer dan menjadi salah satu yang paling diminati di Asia. Seperti Arena of Valor, League of Legends, dan PUBG, game ini juga menjadi favorit di platform Android saat ini. Para penggemar setianya sering kali terjebak dalam kecanduan dan bersedia menghabiskan berjam-jam untuk bermain. Mereka kerap mengejar peningkatan peringkat dari level yang terendah, seperti Warrior, Elite, Master, hingga level tertinggi, Mythical Glory.

Menurut Lemmens, Velkenburg, & Peter Kecanduan bermain game online adalah perilaku yang menunjukkan ketergantungan berlebihan atau kompulsif dalam bermain game online yang tidak terkendali. Orang yang kecanduan game online akan mengalami ketergantungan yang signifikan. terdapat 7 aspek dari teori tersebut diantaranya:

- 1. Saliience** : Saliience adalah aspek yang menjelaskan bagaimana bermain game menjadi kegiatan utama dalam hidup seseorang, yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku (dalam hal penggunaan yang berlebihan). Seseorang yang terlibat dalam bermain game akan selalu memikirkan game yang sedang dimainkan karena telah menjadi sesuatu yang sangat penting baginya. Sebagai hasilnya,

sebagian besar waktu luangnya akan dihabiskan untuk bermain game.

2. Toleransi : Toleransi adalah kemampuan individu untuk menerima diri mereka sendiri saat melakukan suatu aktivitas, seperti bermain game online. Ini berkaitan dengan kemampuan untuk menambah jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan kegiatan tersebut. Banyak orang yang bermain game tidak akan menghentikan aktivitas tersebut sampai mereka merasa puas.

3. Modifikasi Mood : Modifikasi mood adalah perubahan suasana hati yang melibatkan perasaan ketenangan atau relaksasi sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah dan stres. Ini adalah pengalaman yang dialami individu saat bermain game. Saat bermain game, individu akan mengalami peningkatan suasana hati dan perasaan yang membaik. Dalam konteks bermain game online, mereka juga mungkin mengalami perasaan euforia yang berlebihan atau kebahagiaan yang intens.

4. Pengulangan : Pengulangan adalah aspek yang berkaitan dengan kecenderungan seseorang untuk kembali pada kebiasaan lama atau kecanduan dalam bermain game. Orang yang kecanduan game mungkin mampu membatasi diri mereka setelah masa kontrol atau penahanan tertentu. Mereka akan berusaha untuk mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain. Namun, pada tahap kecanduan, pemain cenderung kembali pada kebiasaan lama mereka

dan gagal mengurangi waktu atau intensitas bermain.

5. Penarikan : Penarikan adalah bagian dari pengalaman yang terkait dengan situasi emosional yang tidak menyenangkan karena aktivitas fisik bermain game yang tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Ini menyebabkan seseorang yang terlibat dalam game daring kesulitan dalam menghentikan kebiasaan berlebihan tersebut. Orang yang terus-menerus terlibat dalam permainan tersebut mungkin mengalami emosi negatif, seperti mudah tersinggung dan marah.

6. Konflik : Konflik adalah suatu dampak dari kebiasaan bermain game yang berlebihan, yang melibatkan pertikaian antara individu yang terlibat dalam aktivitas tersebut. Konflik bisa terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya, dan dapat melibatkan argumen, pengabaian, atau bahkan kebohongan. Saat seseorang sudah dalam tahap kecanduan, mereka mungkin mengabaikan kehidupan sosial mereka demi fokus pada bermain game, yang bisa menyebabkan konflik dengan orang-orang di sekitarnya. Orang yang aktif bermain game cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain daripada berinteraksi dengan orang-orang terdekat, dan seringkali tidak memperhatikan lingkungan sosialnya.

7. Masalah : Masalah dalam konteks bermain game online meliputi berbagai hal, termasuk masalah dengan lingkungan sosial dan

masalah internal individu seperti konflik batin dan perasaan kehilangan kendali. Pecandu game online mungkin mengalami masalah fisik dan sosial. Secara fisik, mereka yang kecanduan dalam bermain game online mungkin mengabaikan kebutuhan tubuh seperti istirahat yang cukup. Mereka juga mungkin mengalami masalah dalam kehidupan sosial mereka, seperti masalah di tempat kerja atau pendidikan.

Metode Kajian

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan postpositivistik. Pendekatan ini mengatakan bahwa kebenaran adalah sesuatu yang lebih dalam dan kompleks. Menurut pendekatan ini, kebenaran itu melibatkan segala hal yang relevan. Selain fakta-fakta yang bisa kita amati dengan panca indera, kebenaran juga mencakup hal-hal yang tidak bisa kita lihat atau rasakan secara langsung.

Dengan menggunakan metode wawancara untuk bertukar informasi melalui pertanyaan dan jawaban, dengan tujuan untuk membangun tentang pemahaman tentang suatu topik tersebut.

Selain wawancara, observasi juga digunakan untuk melakukan pengamatan kepada informan. Dokumentasi yang didapatkan oleh peneliti yaitu berupa foto/gambar dari hasil pengamatan serta beberapa gambar hasil permainan dari akun informan tersebut.

Hasil Kajian

Kecanduan game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa asal Sulawesi Tengah yang berada di Yogyakarta menjadi fenomena yang semakin mencolok. Mahasiswa yang seharusnya fokus pada studi dan kegiatan perkuliahan seringkali terjebak dalam permainan ini, menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain dan berkompetisi dalam game. Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi produktivitas kuliah mereka tetapi juga berdampak pada kesehatan mental dan sosial.

Rata-rata durasi bermain game mobile legends yang dilaporkan oleh narasumber, yaitu bisa sampai 10 jam per hari, ini menunjukkan tingkat keterlibatan yang sangat intens dalam aktivitas tersebut. Durasi yang begitu lama ini mencerminkan bagaimana mobile legends dapat mengambil alih waktu yang seharusnya dihabiskan untuk aktivitas lain, seperti perkuliahan, pekerjaan, atau interaksi sosial. Pemain tidak hanya kehilangan waktu yang banyak tetapi juga mengalami perubahan pola komunikasi yang signifikan. Pergeseran ini seringkali membuat pemain lebih terhubung dengan dunia digital dibandingkan lingkungan sosial nyata di sekitar mereka.

Hal ini menunjukkan bahwa narasumber mengalami peningkatan kebutuhan untuk bermain lebih lama guna mencapai kepuasan yang diinginkan, mengindikasikan bahwa pengalaman bermain game telah menjadi

semakin integral bagi individu. Peningkatan durasi bermain ini sering kali berkaitan dengan dorongan untuk menyelesaikan misi, meraih pencapaian, atau sekedar menikmati aspek hiburan yang ditawarkan oleh game. Fenomena ini menunjukkan bahwa game telah menjadi lebih dari sekedar sarana hiburan, tetapi juga sebagai bagian penting dari keseharian, bahkan menjadi identitas diri dari sebagian orang.

Dominasi rasa dalam bermain mobile legends melibatkan perasaan emosi yang intens. Rasa puas dan senang ketika menang menjadi dorongan kuat untuk melanjutkan permainan, sementara frustrasi ketika kalah menjadi pemicu untuk mencoba lagi hingga mencapai kemenangan. Permainan ini menjadi lebih dari sekedar hiburan, tetapi juga sarana untuk mendapatkan pengakuan, validasi, dan pelepasan emosi. Frustrasi muncul sebagai hasil antara usaha yang telah dikerahkan dengan hasil yang didapatkan. Dalam permainan, pemain biasanya berusaha keras untuk meningkatkan keterampilan, strategi, atau waktu yang banyak untuk mencapai kemenangan. Namun, ketika upaya tersebut tidak memberikan hasil yang diinginkan, perasaan ketidakpuasan dapat muncul. Perasaan ini sering kali diperburuk oleh sifat kompetitif dari banyak game, terutama yang melibatkan pemain lain atau memiliki sistem peringkat. Pemain merasa bahwa kekalahan tidak hanya merugikan dirinya, tetapi juga

mempengaruhi reputasinya atau rank di dalam game.

Dominasi pikiran dalam bermain mobile legends menciptakan keterikatan mental yang dalam pada para pemain. Pikiran mereka sering kali terpusat pada permainan, baik dalam mengejar target, memperbaiki kesalahan, atau meraih kemenangan. Pikiran yang terlalu fokus pada permainan bisa menunjukkan gangguan komunikasi intrapersonal pemain. Komunikasi intrapersonal dimana seseorang berfikir, melihat situasi, dan membuat keputusan dalam pikiran mereka sendiri. Ketika permainan mengambil alih pikiran mereka, pemain akan menjadi kesulitan untuk mengatur prioritas atau menangani tanggung jawab lain di luar game.

Dari perspektif kognitif, kecanduan bermain Mobile Legends pada narasumber terjadi karena adanya pola pikir disfungsi dan distorsi kognitif yang memperkuat perilaku bermain secara berlebihan. Pikiran irasional yang terbentuk melibatkan keyakinan bahwa kepuasan, validasi sosial, serta pelarian dari masalah kehidupan nyata dapat diperoleh melalui game. Narasumber cenderung melihat mobile legends sebagai sarana untuk mengatasi stres dan sarana hiburan, sekaligus sebagai tempat untuk mendapatkan penghargaan dari teman-teman bermain. Mereka mungkin merasa bahwa kemenangan adalah cara untuk membuktikan rasa percaya diri. Namun, pandangan ini sebenarnya keliru, karena keberhasilan dalam

game tidak memberikan solusi nyata bagi masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pola pikir yang salah ini menyebabkan narasumber semakin terikat pada game, karena mereka merasa bahwa hanya dengan bermain mereka dapat memperoleh kepuasan dan melepaskan diri dari tekanan hidup.

Kemampuan untuk menerima diri sepenuhnya dalam konteks kecanduan game memerlukan lebih dari sekadar pengakuan, dibutuhkan komitmen untuk melakukan perubahan nyata dalam pola hidup dan mengurangi ketergantungan pada game. Dalam banyak kasus, faktor-faktor seperti lingkungan sosial, dorongan obsesif untuk menang, dan kebutuhan emosional akan hiburan sederhana membuat proses ini menjadi lebih kompleks. Para pemain sering kali terjebak dalam siklus emosi dan perilaku yang sulit dipecahkan, meskipun menyadari bahwa kecanduan game membawa dampak negatif bagi kehidupan. Kemampuan narasumber untuk menerima bahwa dirinya kecanduan game online seperti mobile legends adalah tanda kesadaran diri yang sangat penting. Pada tahap ini, narasumber telah menyadari bahwa kebiasaannya bermain game telah melampaui batas hiburan dan mulai mengganggu keseimbangan kehidupannya.

Perasaan bersalah yang muncul karena kecanduan game online seperti mobile legends sering kali membuat seseorang menjadi malas mengerjakan tugas atau tanggung jawab lainnya.

Pemain yang merasa bersalah saat ditegur teman atau dosen karena kebiasaan yang sering mengabaikan tugas kelompok karena terlalu asik bermain game. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya komunikasi interpersonal dengan orang-orang disekitarnya untuk membuat pemain sadar akan dampak dari kebiasaannya terhadap tanggung jawab akademik dan hubungan sosial.

Perubahan suasana hati yang dialami oleh narasumber mencerminkan hubungan yang erat antara bermain mobile legends dan kondisi emosional. Kemenangan dalam game memberikan dorongan positif yang meningkatkan suasana hati, sedangkan kekalahan dapat menyebabkan penurunan emosi yang signifikan. Situasi menang dan kalah dalam game dapat membuat perubahan suasana emosi yang berubah-ubah, di mana pemain menjadi rentan terhadap efek dari media. Media interaktif seperti game mobile legends memanfaatkan kemenangan untuk memberikan rasa puas dan pencapaian yang mendorong pemain untuk terus bermain. Tetapi jika kekalahan terjadi sering kali membuat mereka merasa marah yang dapat memperburuk kondisi para pemain.

Kebosanan dalam permainan Mobile Legends sering kali muncul sebagai konsekuensi dari kecanduan game yang berlebihan. Ketika pemain menghabiskan waktu terlalu banyak untuk bermain, mereka cenderung mengalami kebosanan akibat pola permainan yang berulang.

Meskipun mobile legends menawarkan berbagai hero dan strategi yang menarik, inti dari permainan yaitu pertempuran tim dan pengendalian peta tetap tidak berubah. Setelah mencapai level tertentu atau menguasai beberapa hero, tantangan yang dihadapi menjadi semakin berkurang. Hal ini membuat pengalaman bermain terasa monoton dan kurang menggugah minat. Ketika kebosanan menyelimuti, pemain mulai kehilangan ketertarikan dan semangat bermain, yang seharusnya merupakan sumber hiburan dan kegembiraan.

Perasaan stuck saat bermain game online seperti Mobile Legends bukan hanya terkait dengan hambatan teknis dalam gameplay, seperti kesulitan menguasai hero tertentu atau menghadapi lawan yang lebih kuat. Lebih dari itu, hal ini mencerminkan dinamika emosional dan psikologis yang lebih kompleks. Pemain yang merasa terjebak sering kali mengalami stres mendalam akibat kekalahan yang berulang, kehilangan ranking, atau ketidakmampuan mencapai target. Kekalahan berulang ini dapat memperburuk rasa frustrasi dan menimbulkan tekanan emosional yang berkepanjangan, yang secara tidak sadar juga mempengaruhi suasana hati pemain di luar permainan.

Ketidakstabilan emosi dalam permainan game muncul sebagai akibat dari tekanan yang dihadapi pemain untuk mencapai kemenangan dan menghindari kekalahan. Stres, marah, dan kecewa menjadi bagian tak terhindarkan dari

pengalaman bermain, terutama ketika ekspektasi mereka tidak tercapai. Emosi ini yang tidak stabil ini tidak hanya terjadi dalam konteks permainan, tetapi juga berdampak pada kehidupan sosial dan keseharian para pemain, menciptakan emosi yang sulit diputus. Para pemain merasa terjebak antara keinginan untuk berhenti dan keinginan untuk terus bermain demi memperbaiki hasil yang diinginkan.

Komunitas game menjadi tempat yang nyaman untuk berkomunikasi karena bisa menjadi lebih bebas dari tekanan sosial yang sering muncul saat melakukan komunikasi tatap muka. Pemain yang hanya berinteraksi dengan teman gamenya, mempunyai hubungan sosial yang terbatas dimana hanya berinteraksi dengan orang-orang yang mempunyai minat yang sama. Akibatnya, pemain merasa lebih nyaman dengan orang-orang yang bermain game mobile legends daripada orang yang tidak bermain game. Hal ini menunjukkan bahwa media digital, seperti game online mobile legends, bukan cuman alat komunikasi tetapi juga membentuk cara seseorang menjalani hubungan sosial. Jika terlalu sering bergantung pada komunikasi di dalam game, pemain akan kehilangan kesempatan mengembangkan kemampuan komunikasinya di dunia nyata.

Pecandu game online sering kali mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi serta menghadapi konflik secara efektif. Kesulitan ini timbul karena kurangnya interaksi

sosial nyata dan pengalaman dalam menghadapi situasi kehidupan nyata. Pengalaman emosional dalam game cenderung terbatas pada respons instan seperti kegembiraan, frustrasi, atau kemarahan, tanpa adanya pengembangan keterampilan komunikasi dan pengelolaan emosi yang diperlukan dalam hubungan antar pribadi di dunia nyata. Hal ini menyebabkan pecandu game lebih rentan terhadap konflik dan kurang mampu menyelesaikannya dengan cara yang konstruktif, karena terbiasa dengan pola perilaku yang didorong oleh sistem reward cepat dari permainan.

Konflik dalam game mobile legends dapat mempengaruhi cara orang berkomunikasi dan hubungan sosial mereka. Tekanan untuk tampil maksimal, sehingga ketika hasilnya tidak sesuai dengan yang diinginkan maka pemain akan sering disalahkan. Hal ini menunjukkan adanya mis komunikasi, dimana apa yang diharapkan tidak sesuai dengan kenyatannya, yang dapat membuat perasaan tidak nyaman atau bahkan merasa bersalah. Selain itu terdapat perbedaan pendapat saat bermain game dapat memicu konflik yang merembet ke kehidupan nyata. Jika tidak diselesaikan dengan baik, konflik ini dapat merusak hubungan interpersonal.

Narasumber yang sering menginstall mobile legends lalu mendownloadnya lagi setelah tidur menggambarkan pola kecanduan yang sulit di hindari. Ketika merasa frustrasi

setelah kalah, narasumber mencoba berhenti sementara dengan menghapus gamenya. Tapi setelah beristirahat, dorongan untuk bermain muncul lagi, seolah-olah dia tidak bisa benar-benar menjauh dari permainan tersebut. Game ini jadi semacam pelarian dari stres atau tekanan yang dia hadapi, tapi sebenarnya masalahnya tidak terselesaikan, hanya ditunda sementara.

Fenomena ini menunjukkan bagaimana media digital, seperti mobile legends, dapat mempengaruhi perilaku emosi penggunanya. Hal ini juga berhubungan dengan cara mereka berkomunikasi dengan diri sendiri dan mengambil keputusan. Kebiasaan ini menunjukkan kalau pemain kesulitan mengelola emosinya dengan cara yang sehat. Walaupun sempat berhenti sebentar, ia kembali terjebak dalam keinginan untuk bermain lagi, karena merasa harus menang atau memperbaiki peringkat yang turun. Siklus uninstall dan download ulang ini mencerminkan ketergantungan yang cukup kuat. Meskipun dia sadar bermain terlalu lama berdampak negatif, sulit baginya untuk benar-benar berhenti. Game jadi semacam kebutuhan emosional yang dia gunakan untuk mengatasi rasa frustrasi, tapi pada akhirnya justru menambah beban batin.

Masalah fisik adalah isu signifikan yang dihadapi oleh para pemain *Mobile Legends*. Dengan memiliki literasi media yang baik, dapat membentuk kesadaran pemain terhadap dampak positif maupun dampak negatif dari penggunaan

media, termasuk game online mobile legends. Dengan adanya literasi digital, pemain game tidak hanya mampu memahami dampak yang muncul dari penggunaan media secara berlebihan, tetapi dapat mengembangkan strategi untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas bermain game dan kebutuhan fisik.

KESIMPULAN

Kecanduan game online, seperti yang terlihat pada fenomena Mobile Legends di kalangan mahasiswa, telah menjadi masalah yang signifikan. Penggunaan berlebihan terhadap game ini sering kali mengganggu keseimbangan hidup mahasiswa, terutama dalam aspek akademik, kesehatan fisik, dan hubungan sosial. Mahasiswa yang kecanduan game cenderung menghabiskan waktu berjam-jam setiap hari untuk bermain, mengabaikan tanggung jawab mereka seperti tugas kuliah dan interaksi sosial di dunia nyata. Hal ini berdampak langsung pada penurunan prestasi akademik dan produktivitas, karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar justru dialihkan untuk bermain game.

Kecanduan game juga membawa dampak buruk bagi kesehatan fisik, di mana mahasiswa sering kali kurang tidur, lupa makan, dan mengalami stres akibat pola bermain yang tidak terkendali. Mereka cenderung menggunakan game sebagai pelarian dari tekanan akademik dan masalah sehari-hari, tetapi ketergantungan

ini justru memperburuk keadaan emosional mereka. Akibatnya, mahasiswa tidak hanya menghadapi masalah fisik seperti gangguan pencernaan atau kelelahan, tetapi juga menghadapi masalah emosional yang semakin kompleks, termasuk kecemasan dan stres ketika mereka tidak mampu mengontrol kebiasaan bermain mereka. Selain itu, kecanduan game juga menghambat interaksi sosial, membuat mahasiswa cenderung mengisolasi diri dan mengurangi keterlibatan dalam kehidupan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Amijaya, D T, and R Andhika, 'Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Pakaian Gamis Di Soreang Kabupaten Bandung', *Sadeli: Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 2022 <<https://journal.unwim.ac.id/index.php/sadeli/article/view/438%0Ahttps://journal.unwim.ac.id/index.php/sadeli/article/download/438/333>>
- Aniawati Poppy and Indrawan Rully, *Metologi Penelitian Konsep, Teknik, Dan Aplikasi*, ed. Rachmi, 1st ed. (Bandung: PT Refika Aditama, 2024).
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), pp. 1–9, doi:10.61104/ihsan.v1i2.57.
- Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (December 5, 2019): 148, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

Gilbert Luis Ondang, Benedicta J. Mokalau, and Shirley Y V I Goni, “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat,” *Jurnal Holistik* 13, no. 2 (2020): 1–15.

Jeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg, and Jochen Peter, “Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents,” *Media Psychology* 12, no. 1 (2009): 77–95, <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>.

M. Ichsana Nawawi et al., “Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar,” *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya* 3, no. 1 (2021): 46–54, <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>.

Muhammad Arif and Sandy Aditya, “Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang,” *Journal of Intercultural Communication and Society* 1, no. 01 (2022): 31–45, <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>.

Siti Fadjarajani et al., *Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner, Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*, 2020.

PENDAHULUAN

Berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian

STUDI LITERATUR

Berisi tinjauan teori yang terkait dan relevan dengan permasalahan yang diangkat. Referensi tidak lebih dari 10 tahun. Gaya sitasi menggunakan APA yakni (nama belakang pengarang, tahun). Untuk rumus dituliskan sebagai berikut:

$$(x + m)^n = \sum_{k=0}^n \binom{n}{k} x^k m^{n-k} \quad (1)$$

METHODOLOGI

Menjelaskan kronologis riset termasuk bagaimana mempersiapkan materi riset, desain riset atau prosedur riset dalam bentuk pseudocode, algoritma atau flowchart

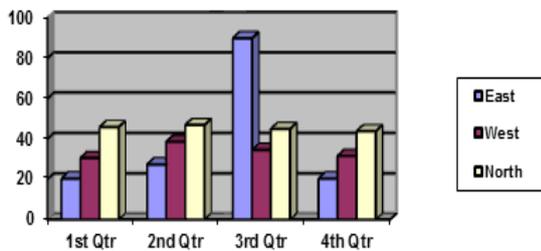
HASIL DAN DISKUSI

Berisi hasil dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan dengan penekanan terhadap jawaban dari masalah yang dirumuskan sebelumnya. Hasil bisa meliputi gambar, chart, tabel, dan lainnya ditempatkan ditengah dan diacu dalam artikel.

Contoh:

Tabel 1 Frekuensi Distribusi

No	Interval	Frequency	%	Category
1.	85 - 100	59	28.36	Very Good
2.	75 - 84	93	44.71	Good
3.	65 - 74	37	17.78	Average
4.	55 - 65	19	09.15	Bad
Jumlah		208	100.00	



Gambar 1 Tingkat Kelulusan

Khusus untuk Gambar maupun Tabel jika diperlukan untuk ditampilkan dalam bentuk yang lebih besar, bisa menggunakan 1 kolom.

KESIMPULAN

Berisi jawaban dari masalah penelitian. Selanjutnya bisa juga ditambahkan prospek riset atau riset lanjutan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Menggunakan gaya APA untuk buku, artikel, skripsi, tesis, disertasi, laporan penelitian dan sumber lainnya yang dapat dipertanggungjawabkan.

Contoh:

Bradburn, N., Sundman, S., & Wansink, B. (2004). *Asking questions: The definitive guide to questionnaire design*. San Fransisco: Jossey-Bass.

Kumaidi. (2004). Pengukuran Bekal Awal Belajar dan Pengembangan Tesnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4). Diakses 20 Juli 2004 dari <http://www.malang.ac.id>,

Simbolon, M. (2012). Perilaku bullying pada mahasiswa berasrama. *Jurnal Psikologi*, 39(2), 233-243.

Akhir dari artikel antara panjang kolom kiri dan kanan kurang lebih sama