



Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak *Game Online: Mobile Legends* Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa

Trivena Usoh^{a*}, Andi Buanasari^b, Ferdinand Wowiling^c

^{a,b} Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Sam Ratulangi, Indonesia

^c UPTD RSJ Prof. Dr. V. L Ratumbusang Manado, Indonesia

*Corresponding author: andi.buanasari@unsrat.ac.id

Abstract

Background. Mobile Legends online games can have both positive and negative effects on all players. An unnatural or excessive dependence on online games can have a negative impact on a person's physical and psychological well-being. **Aim.** This study aims to explore how the impact of Mobile Legends games on the behavior and emotions of adolescents in Leilem Village, Sonder District, Minahasa Regency. **Methods.** This study used a qualitative research design with a phenomenological study approach. Data collection was done by in-depth interviews and observation. Sampling in this study used purposive sampling technique, with the number of participants being 12 people, namely 10 adolescents and 2 parents. Data analysis was carried out based on the steps according to Colaizzi. **Results.** In this study, 3 themes were obtained: 1) Factors causing addiction to the Mobile Legends game, 2) Changes due to playing the Mobile Legends game on adolescents in various aspects, 3) Parents' response to changes in adolescents due to playing the Mobile Legends game. **Conclusion.** Addiction to playing the Mobile Legends game in adolescents has an impact on various changes in the behavior and emotions of adolescents. Thus it is important to know the impact of online games so that an appropriate online game addiction treatment program can be created among adolescents.

Keywords: *Online gaming addiction; emotional changes; behavioral changes; adolescents*

Abstrak

Latar belakang. *Game online Mobile Legends*, dapat memberikan dampak bagi semua pemainnya, baik itu dampak positif ataupun dampak negatif. Ketergantungan yang dialami seseorang yang tidak wajar atau berlebihan terhadap game online dapat menimbulkan dampak buruk bagi fisik maupun psikologis seseorang. **Tujuan.** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana dampak *game Mobile Legends* terhadap perilaku dan emosi remaja di Desa Leilem Kecamatan Sonder Kabupaten Minahasa. **Metode.** Penelitian ini, menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan studi fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam serta observasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, dengan jumlah partisipan yaitu 12 orang yakni 10 orang remaja dan 2 orang tua. Analisis data dilakukan berdasarkan tahapan menurut Colaizzi. **Hasil.** Pada penelitian ini diperoleh 3 tema: 1) Faktor penyebab kecanduan *game Mobile Legends*, 2) Perubahan akibat bermain *game Mobile Legends* pada remaja dalam berbagai aspek, 3) Respon orang tua terhadap perubahan remaja akibat bermain *game Mobile Legends*. **Kesimpulan.** Kecanduan bermain *game Mobile Legends* pada remaja memberikan dampak berbagai perubahan pada perilaku dan emosi remaja yang memainkannya. Dengan demikian penting untuk mengetahui dampak dari *game online* agar dapat dibentuk program penanganan kecanduan *game online* yang tepat dikalangan remaja.

Kata kunci: *Kecanduan game online; perubahan emosi; perubahan perilaku; remaja*

PENDAHULUAN

Sebagai wujud perkembangan zaman modern, salah satu game online yang berkembang di kalangan remaja yaitu *game Mobile Legends*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 3.264 remaja di kota Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta didapatkan 45,3% diantaranya bermain *game online* (Jap et al., 2013). Kecanduan *game online* pada remaja dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang bisa menyebabkan kecanduan pada remaja yaitu akses bermain *game online* yang mudah untuk dilakukan (Handayani et al., 2022). Berdasarkan hasil penelitian oleh Bangun et al. (2021), faktor utama yang dapat mendorong adanya kecanduan pada pemain *game online* yaitu: adanya rasa penasaran yang muncul dalam diri pemain *game online* tentang *game* yang dimainkan, kemudian kebutuhan untuk refreshing agar dapat menghilangkan stresss, dan karena mengikuti *trend* disekitar yang sedang berkembang.

Remaja yang sudah pada tahap kecanduan *game online* akan merasakan dampak terhadap perubahan perilaku yang dapat berpengaruh terhadap kehidupannya (Handayani et al., 2022). Kecanduan *game online Mobile Legends* memberikan dampak negatif seperti menghabiskan waktu untuk bermain *game* sampai lupa waktu, tidak mematuhi orang tua, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sulit bersosialisasi serta jadi lebih mudah berkata kasar (Putri et al., 2021). Remaja yang dengan kecanduan *game online* cenderung memiliki keterampilan sosial yang rendah, dimana remaja mencari dukungan sosial dengan bermain *game online*, merasa tidak membutuhkan bantuan orang lain, dan kurang bersosialisasi dengan kehidupan nyata (Ngeksi et al., 2022).

Tidak hanya dampak terhadap perilaku, *game online* juga berdampak terdapat emosi remaja. *Game online Mobile Legends* memberikan dampak terhadap emosi remaja yakni emosi psikis yaitu remaja menjadi mudah marah, mudah merasa kesal dan sakit hati, bahkan menjadikan remaja lebih emosional dan berkata-kata kasar (Amran et al., 2020). Terdapat dua emosi pada pengguna *game online* yaitu emosi positif dimana pemain merasa senang, gembira, rasa suka, tenang dan merasa puas. Kemudian emosi negatif yaitu emosi yang identik dengan perasaan tidak menyenangkan dan menyebabkan perasaan negatif pada pemainnya hingga menimbulkan permasalahan (Candranita et al., 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di Desa Leilem, dari jumlah remaja secara keseluruhan yaitu 269 remaja, terdapat 78 remaja diantaranya yang bermain *game online Mobile Legends*. Berdasarkan uraian diatas, dengan semakin berkembangnya *game Mobile Legends* di kalangan remaja, dengan semakin banyaknya pemain dari *game* ini maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan metode penelitian kualitatif agar dapat menggali informasi yang lebih dalam melalui wawancara terkait bagaimana dampak *game Mobile legends* terhadap perilaku dan emosi pada remaja di Desa Leilem.

METODE

Penelitian ini, menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan studi fenomenologi. Penelitian ini dilakukan di Desa Leilem Kecamatan Sonder dengan mendapatkan izin penelitian dari pemerintah setempat, berupa surat keterangan dengan nomor surat: 103/SK-DL/VII/2023. Partisipan dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan partisipan berjumlah 12 orang yakni 10 orang remaja

sebagai partisipan utama dan 2 orang tua sebagai partisipan pendukung. Remaja sebagai partisipan utama dipilih berdasarkan kriteria partisipan yaitu: Remaja dengan usia 15-18 tahun, karena pada usia ini remaja dinilai sudah mampu untuk berkomunikasi dengan baik karena sudah lebih percaya diri, dan dapat bekerjasama memberikan informasi dengan adanya kemampuan dari remaja pada usia ini yang sudah bisa melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dilakukannya (Nurhidayati, 2021), dan kriteria yang kedua adalah remaja yang mengalami kecanduan *game online*, yaitu mereka yang bermain *game online* selama 4-5 hari dalam satu minggu (Akbar, 2020). Dengan intensitas waktu remaja yang dikategorikan kecanduan *game online* yaitu mereka yang memainkan *game online* lebih dari 2 jam dalam satu hari (Pande & Marheni, 2015).

Instrumen utama dalam penelitian ini yaitu peneliti itu sendiri yang dikenal dengan istilah human instrument (Wekke, 2019). Dengan instrument pendukung yaitu panduan wawancara yang berisikan item-item pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti, alat perekam suara untuk merekam selama proses wawancara dan *field note* untuk mencatat apa yang dilihat atau diamati oleh peneliti dalam hal ini ekspresi partisipan selama proses wawancara. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam dan observasi, yaitu peneliti mengamati respon nonverbal partisipan selama proses wawancara, dan peneliti melakukan triangulasi data pada partisipan pendukung serta melakukan *member checking*. Analisa data dilakukan dengan tahapan menurut Sugiyono yaitu penyajian data yang dalam hal ini dibuat dalam bentuk transkrip kemudian dilakukan reduksi data yaitu memilih poin-poin penting atau kata kunci yang berkaitan dengan topic penelitian dan selanjutnya penarikan kesimpulan yang dibuat menjadi suatu tema. Etika penelitian dilakukan dengan prinsip *autonomy* yakni peneliti menghargai dan menghormati setiap keputusan dari partisipan dengan cara peneliti menggunakan *informed consent* atau lembar persetujuan menjadi partisipan dalam penelitian, kemudian *anonymity* dan *confidentiality* dimana peneliti dalam melakukan penelitian menjaga kerahasiaan dan keamanan dari informasi yang diberikan oleh partisipan, dan dalam mempublikasikan data peneliti hanya mencantumkan inisial atau menggunakan kode dengan tidak menuliskan identitas dari partisipan guna untuk menjaga kerahasiaan partisipan.

HASIL

Penelitian ini dilakukan pada 10 orang partisipan utama dan 2 orang partisipan pendukung dan mendapatkan 3 tema yaitu Faktor penyebab kecanduan *game Mobile Legends*, perubahan akibat bermain *game Mobile Legends* pada remaja dalam berbagai aspek, dan respon orang tua terhadap perubahan remaja akibat bermain *game Mobile Legends*.

Tabel 1. Karakteristik Partisipan Utama

Kategori	Inisial	Jenis Kelamin	Usia	durasi Bermain	Pekerjaan Orang tua (Ayah/ibu)
P1	GW	L	18 Tahun	5 jam	Tukang/IRT
P2	CR	P	17 Tahun	3 jam	Karyawan swasta/IRT
P3	EW	L	18 Tahun	3 jam	Tukang/IRT
P4	IN	L	16 Tahun	3 jam	IRT
P5	JM	P	16 Tahun	6 jam	Karyawan swasta/IRT
P6	YP	L	16 Tahun	4 jam	Tukang/IRT
P7	CR	L	16 Tahun	3 jam	Karyawan swasta/IRT
P8	VR	L	15 Tahun	4 jam	Tukang/IRT
P9	HM	L	17 Tahun	5 jam	Karyawan swasta/IRT
P10	SS	L	17 Tahun	4 jam	PNS

Tabel 2. Karakteristik partisipan pendukung

Kategori	Nama (inisial)	Jenis Kelamin	Usia	Hubungan dengan partisipan
P11	FP	P	48 Tahun	Orang tua P2
P12	FW	P	46 Tahun	Orang tua P3

Faktor Penyebab Kecanduan Game Mobile Legends

Dari penelitian ini didapatkan faktor penyebab kecanduan *game Mobile Legends* pada remaja yaitu dibagi menjadi faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal sangat mempengaruhi tingkat kecanduan *game Mobile Legends* pada remaja, dimana pergaulan remaja dengan teman sebaya yang juga kecanduan dengan *game* ini, dapat membuat remaja lebih banyak memainkan *game* ini hingga kecanduan, hal ini dapat dilihat pada 8 dari 10 partisipan. Dan dengan banyaknya keunikan dari setiap bagian dalam *game* tersebut, membuat remaja menjadi senang memainkan *game* ini. Faktor internal yaitu keinginan mencapai *rank* atau peringkat tertinggi, merasa terhibur, dan keinginan menjadi *pro player* atau menjadi joki, sangat berpengaruh pada tingkat kecanduan *game* online pada remaja.

“Jadi awalnya kita cuma ba ba kumpul deng ta pe teman-teman pe kita pe teman pe rumah kong ada beberapa dorang ja main ini ML kong dorang ja hasut for download jadi kita download noh, kong pertama dorang ja se blajar-blajar ba main, kong kita le ja ba uni di youtube depe cara ba main, jadi main-main sampe skarang noh.” (Jadi awalnya saya hanya berkumpul bersama teman-teman, di rumah salah satu teman saya, dan ada beberapa teman saya yang memainkan *game Mobile Legends*, dan kemudian mereka menghasut saya untuk

mendownload dan kemudian saya unduh, dan awalnya mereka mengajari saya bermain, namun saya juga menonton *youtube* untuk melihat cara memainkan *game* tersebut, hingga saya bermain terus menerus sampai sekarang).

“Di itu game ada dia pe nama rank jadi kalo menang terus boleh mo sampe mythic glory, itu rank paling tinggi. Kong ada le tu peringkat-peringkat kalo torang pake satu hero kong ja menang-menang terus, ada jabilang MMR, nah kalo menang-menang dia pe MMR ta tambah trus torang boleh dapa peringkat, pertama cuma di tingkat kecamatan trus ada lagi sampe peringkat-peringkat di kabupaten, provinsi, sampe global bagitu.” (Pada game ini, terdapat rank yang kalau menang secara terus menerus bisa mencapai mythic glory yaitu rank yang paling tinggi. Kemudian ada lagi peringkat-peringkat kalau kita menggunakan satu hero dan menang secara terus menerus, ada yang disebut MMR, dan jika menang secara terus menerus maka MMR tersebut akan bertambah dan bisa mendapat peringkat, mulai dari tingkat kecamatan sampai peringkat-peringkat tingkat kabupaten, provinsi sampai tingkat global).

Perubahan Akibat Bermain Game Mobile Legends Pada Remaja Dalam Berbagai Aspek

Dalam tema ini, terdapat 3 sub tema yaitu perubahan perilaku, perubahan emosi, dan perubahan lainnya. Perubahan perilaku remaja dikategorikan dalam dua aspek yaitu aspek sosial, dan aspek akademik. Akibat bermain *game Mobile Legends* membuat perubahan pada hubungan remaja dengan lingkungan pertemanan bahkan lingkungan keluarga dari remaja tersebut menjadi berbeda kearah positif maupun kearah negatif. Dengan dalam aspek akademik, dimana kecanduan *game* ini mempengaruhi pendidikan remaja karena menjadikan remaja tidak fokus dengan pendidikannya melainkan lebih fokus pada *game* tersebut dan mengabaikan tugas-tugas sekolahnya.

“Ada, karna torang cuman ta biasa di rumah main-main game, jadi ba rasa tertutup deng keluarga, deng teman.” (Ada, karna saya sudah terbiasa di rumah bermain game, saya jadi merasa tertutup dengan keluarga dan teman).

“Pengaruh kita jadi..... jadi so nda ja blajar kalo dirumah, so nda ja beking tugas.” (Pengaruhnya saya jadi..... jadi tidak lagi belajar saat di rumah, tidak lagi mengerjakan tugas).

Selain perubahan perilaku, dalam penelitian ini ditemukan perubahan emosi, dimana perubahan emosi yang dirasakan remaja tidak hanya mengarah kepada emosi negatif tetapi juga terdapat emosi positif seperti perasaan senang, yang dirasakan oleh seluruh partisipan berdasarkan ungkapan mereka, kemudian perasaan puas dan bangga yang diungkapkan oleh beberapa partisipan. Dan dari 10 partisipan dalam penelitian ini, 9 diantaranya merasakan perubahan emosi negatif yaitu menjadi mudah marah yang juga didukung oleh pernyataan dari orang tua partisipan, dan emosi negatif lainnya yang dirasakan yaitu menjadai stress, merasa kesal, memarahi orang tua, dan berkata kasar yang bisa mempengaruhi kehidupan keseharian remaja tersebut.

“Ja beking senang kalo ja main, deng rasa puas noh kalo untung kong dapa rank tinggi.” (Senang saat bermain, dan merasa puas saat menang dan mendapat rank tinggi).

“Hemm.... Jadi lebe sensitif sto jadi gampang ba marah.” (Hemm..... jadi lebih sensitif, jadi mudah marah).

Perubahan lainnya akibat kecanduan bermain *game Mobile Legends* ini dilihat pada aspek kesehatan yakni seperti pola makan dan tidur tidak teratur, kesehatan mata terganggu, sakit kepala dan kram tangan, dimana hal-hal ini mungkin tidak akan terjadi jika remaja tidak kecanduan dengan *game Mobile Legends*. Dalam aspek keuangan ditemukan bahwa remaja banyak menghabiskan uang untuk melakukan *top up game*, namun juga memberikan suatu keuntungan untuk mendapatkan uang dari menjual akun. Beberapa pernyataan partisipan juga didukung oleh pernyataan orang tua partisipan tersebut.

“Kalo kesehatan yah, yang pertama mata karna kurang hari-hari di game toh, mata ja ba rasa saki, saki kepala karna kurang tidor.” (Kalau kesehatan, yang pertama mata karena selalu bermain game mata terasa sakit, sakit kepala karena kurang tidur).

“Rugi apa e..... ohh rugi kaluar-keluar doi beli kuota, deng ja ba top up game.” (Rugi apa ya.... Ohh rugi menghabiskan uang untuk membeli kuota dan top up game).

Respon Orang Tua Terhadap Perubahan Remaja Akibat Bermain Game Mobile Legends

Tema ini dikelompokkan dalam 2 kategori yaitu emosi verbal dan emosi nonverbal. Kategori emosi verbal yang diungkapkan oleh partisipan yakni seperti marah dengan kata-kata, berteriak, mengusir dari rumah, melarang keluar rumah, dan melarang bermain. Kategori emosi nonverbal dalam penelitian ini, adalah seperti memukul, mencubit, dan menyita handphone. Dari penelitian yang dilakukan, setengah dari partisipan yang diwawancarai mengungkapkan bahwa respon orang tua mereka hanya marah dengan kata-kata, dan hanya 3 dari 10 partisipan yakni partisipan 5, 7 dan 8 yang mendapat respon secara nonverbal.

“Dorang kurang snang, lengkali dorang bamarah. Cuma ja ba bacot-bacot bagitu noh.” (Mereka kurang senang, kadang mereka marah. Marah hanya dengan kata-kata).

“Sampe te noh ta pe hp tu yang ja dapa sita, karna itu pas dorang ja suruh nda ja iko bajalan, deng paling ja dapa cubit lah lengkali.” (Sampai handphone saya disita, karena ketika disuruh saya tidak melakukan, dan juga kadang sampai dicubit).

PEMBAHASAN

Faktor Penyebab Kecanduan Game Mobile Legends

Faktor eksternal atau faktor dari luar diri remaja seperti pengaruh dari teman, menonton video *Mobile Legends* di *youtube*, keunikan *game* yang dimainkan menjadi penyebab remaja mengalami kecanduan bermain *game Mobile legends*. Pengaruh lingkungan sosial atau pergaulan remaja dengan teman-teman sebaya yang juga bermain *game Mobile Legends* meningkatkan keinginan remaja untuk bermain *game*, karena *game* ini merupakan *game* yang dimainkan secara berkelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Irawan & Siska (2021), faktor eksternal penyebab kecanduan *game online* pada remaja yaitu lingkungan yang tidak terkontrol, karena melihat teman yang bermain *game online*. Media sosial yang mudah diakses oleh remaja, seperti *youtube* dapat memudahkan remaja untuk mencari hal-hal yang berkaitan dengan *game* yang dimainkan. Media sosial merupakan sarana informasi tentang *game* yang mudah diakses untuk mendapatkan segala jenis informasi *game* yang dibutuhkan (Zamaa et. al., 2022).

Keunikan dalam *game* yang dimainkan yaitu seperti *hero* yang dimainkan, permainan yang menantang, *skin hero* yang bagus dan unik, serta terdapat rank dan peringkat dalam *game* tersebut membuat remaja lebih menggemari *game* tersebut karena dengan keunikan dalam *game* ini membuat pemainnya tidak merasa bosan untuk terus menerus memainkan *game* tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Irawan & Siska (2021) tingkat kecanduan bermain *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu *game* yang digemari dengan keunikan karakter dalam *game* tersebut. Sedangkan faktor internal yang mempengaruhi tingkat kecanduan remaja bermain *game Mobile Legends* seperti adanya keinginan mencapai rank dan peringkat tertinggi sehingga merasa terhibur dengan permainan tersebut, adanya keinginan menjadi *pro player*, dan adanya keinginan menjadi joki membuat remaja terus menerus memainkan *game* ini sampai dapat dikatakan kecanduan. Faktor internal seperti keinginan mencapai target nilai atau skor dalam *game online* yang dimainkan, yang membuat pemain merasa ada yang perlu untuk ditingkatkan (Putra & Nuryono, 2022).

Perubahan Akibat Bermain Game Mobile Legends Pada Remaja Dalam Berbagai Aspek

Game online Mobile Legends yang merupakan *game* yang dimainkan secara berkelompok dapat memberikan dampak positif dalam aspek sosial atau pergaulan remaja, dimana dari bermain *game* ini bisa membuat remaja mendapat banyak teman. Namun selain mendapatkan banyak teman, bermain *game* ini juga bisa sebaliknya yaitu menjadikan remaja kurang berkumpul dengan teman-teman dan keluarga karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game*. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Asri et. al. (2022), yaitu adanya ditemukan peningkatan sosialisasi pada pemain *game online*, namun disaat yang sama dapat juga ditemukan penurunan sosialisasi pada pemain *game online* tersebut. Perubahan perilaku remaja akibat bermain *game Mobile Legends* membuat hubungan antara remaja dengan orang tua menjadi kurang baik dimana remaja yang ketika fokus bermain *game* tidak bisa diganggu, sehingga ketika disuruh orang tua, tidak akan dilakukan oleh remaja pada saat sedang memainkan *game*, sampai membuat orang tua marah. Penggunaan waktu yang berlebihan oleh remaja untuk memainkan *game online* dapat mengubah prioritas remaja yang menghasilkan minat yang kurang pada hal-

hal yang tidak berkaitan dengan *game online* yang dimainkan, sehingga remaja mengabaikan dunia nyata dan peran didalamnya termasuk perannya sebagai seorang anak (Novrialdy, 2019).

Hasil penelitian dalam aspek akademik, remaja yang bermain *game online* cenderung mengalami penurunan dalam bidang akademik dikarenakan minat belajar yang kurang dari remaja dan mengabaikan tugas-tugasnya karena lebih memilih menghabiskan waktu bermain *game online* seperti penelitian yang dilakukan oleh Hamranani et. al., (2021), menurunnya motivasi belajar pada remaja dapat disebabkan oleh bermain *game online* dan segala aspek yang terkandung didalamnya. Keinginan remaja untuk terus menerus memainkan *game* ini membuat pola tidur remaja jadi tidak teratur, hingga memberikan dampak pada aspek akademik dimana pola tidur yang terganggu bisa menyebabkan remaja terlambat ke sekolah hingga mengantuk pada saat belajar.

Perubahan emosi yang terjadi pada remaja berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan adanya emosi positif. Perasaan senang yang dominan dirasakan semua partisipan merupakan bentuk emosi positif yang mereka rasakan pada saat bermain *game Mobile Legends* yaitu pada saat mereka mendapat *win streak* atau mencapai peringkat yang tinggi, dan mendapatkan skin yang mereka inginkan. Perasaan senang yang dirasakan ketika memainkan *game* ini, diikuti dengan perasaan bangga, merasa puas, dan merasa keren. Berdasarkan penelitian dari Pratama et. al. (2020), pemain *game online* dapat mengalami perbedaan perasaan menyenangkan yaitu seperti kegembiraan, puas, lega dan juga perasaan bangga ketika memainkan *game online*.

Ketergantungan seseorang pada *game online* pada akhirnya dapat menimbulkan efek negatif terhadap fisik maupun psikologis, dengan ciri-ciri yang ditunjukkan seperti mudah marah, emosional, dan mudah berkata kasar (Asri et. al., 2022). Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti dalam penelitian ini, emosi negatif yang diungkapkan oleh partisipan yaitu partisipan jadi mudah marah dan berkata kasar yang dikarenakan ketika bermain mengalami jaringan yang kurang bagus, mendapatkan teman tim yang beban atau tidak tau bermain, melakukan *troll*, dan *afk* yang membuat partisipan marah dan berkata-kata kasar melalui fitur *chat* dalam *game*. Kemudian partisipan juga mengungkapkan bahwa mereka merasa stress ketika bermain yang disebabkan karena *lose streak* atau kalah terus menerus dalam permainan, merasa gelisah ketika tidak memainkan *game online*, kemudian mereka juga mengungkapkan merasa kesal sampai memarahi orang tua ketika saat bermain diganggu atau disuruh orang tua. Tidak hanya itu, remaja juga kadang merasa sakit hati dan tidak percaya diri ketika bermain dan dinilai tidak jago sehingga dihina oleh rekan tim atau tim musuh. Dampak negatif memainkan *game online* mengarah pada masalah mental emosional hingga bisa menyebabkan distorsi waktu, hiperaktif, kurang fokus, adanya kekerasan, emosi negatif, serta perilaku agresif (Habibi et. al., 2022).

Perubahan lainnya yang juga dirasakan oleh remaja yang bermain *game online Mobile Legends* dalam penelitian ini yaitu perubahan yang mempengaruhi kesehatan remaja, dimana dari hasil penelitian yang dilakukan, remaja bisa merasakan adanya beberapa perubahan seperti kesehatan mata yang terganggu. Seseorang yang menggunakan *handphone* dengan fokus yang lama pada layar *handphone* dapat menyebabkan otot-otot mata mereka akan berkontraksi lebih dari biasanya sehingga membuat mata terasa lelah, membuat penglihatan menjadi kabur, hingga

kesulitan dalam memfokuskan pikiran (Yurika et. al., 2022). Pengaruh bermain *game online* ini juga bisa membuat remaja tidak bisa mengatur waktu sehingga melupakan waktu makan dan juga membuat pola tidur tidak teratur. Adiksi atau adanya hasrat untuk terus menerus memainkan *game online* membuat remaja lebih memilih untuk begadang bermain bersama teman-temannya dibandingkan memanfaatkan waktu untuk tidur atau beristirahat (Zamaa et. al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa remaja jadi banyak menghabiskan uang untuk membeli kuota, menghabiskan uang untuk *topup game*, bahkan membohongi orang tua demi mendapatkan uang. Demi mengupdate atau mendapatkan skin *hero* dalam permainan ini, remaja rela menghabiskan uang hingga ratusan ribu dalam sekali melakukan topup dengan uang yang mereka gunakan yakni dari menabung uang jajan bahkan juga membohongi orang tua dengan alasan seperti meminta uang untuk keperluan sekolah namun hanya digunakan untuk *topup game*. Hal ini juga sejalan dengan penelitian dari Asri et. al. (2022), bermain *game online* membutuhkan biaya untuk tetap terus bermain, remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri cenderung melakukan kebohongan pada orangtuanya dan melakukan banyak cara untuk bisa bermain *game online*. Bukan hanya memberikan dampak negatif yang berkaitan dengan keuangan, bermain *game Mobile Legends* ini juga bisa memberikan penghasilan bagi remaja yaitu dengan menjual akun seperti yang diungkapkan oleh beberapa partisipan.

Respon Orang Tua Terhadap Perubahan Remaja Akibat Bermain Game Mobile Legends

Dalam penelitian ini, respon yang diberikan yaitu emosi secara verbal maupun nonverbal. Emosi verbal yang adalah respon orang tua yaitu seperti marah dengan kata-kata dan berteriak dikarenakan remaja terlalu fokus bermain hingga melupakan tugas-tugasnya, melupakan waktu makan, dan tidak bisa di ganggu serta tidak mau disuruh orang tua, membuat orang tua marah dengan kata-kata dan berteriak bahkan mengusir dari rumah karena remaja lebih banyak diluar rumah, hingga orang tua melarang anak untuk bermain. Dibandingkan dengan hasil penelitian ini, menurut Munir & Rizqi (2022), orang tua seharusnya menjalin komunikasi yang baik dengan anak yang bermain *game online*, karena dengan hubungan komunikasi yang baik, dapat menanggulangi kecanduan *game online* pada remaja karena dengan komunikasi yang baik orang tua dapat dengan mudah mengontrol anaknya. Pada penelitian ini, tidak hanya secara verbal, respon orang tua juga diungkapkan secara nonverbal seperti memukul, mencubit dan bahkan menyita handphone. Pola asuh otoriter seperti menghukum secara fisik, mengekang dan suka membentak atau mencaci maki tidak merubah anak berperilaku baik, melainkan menjadikan anak berperilaku agresif (Ulah et. al, 2020).

SIMPULAN

Faktor penyebab kecanduan bermain game Mobile Ledends dipengaruhi faktor eksternal dan faktor internal, dengan dampak perubahan yang ditimbulkan dapat dilihat dari berbagai aspek yakni aspek sosial dan akademik dalam perubahan perilaku, emosi positif dan emosi negatif dalam perubahan emosi, dan perubahan lainnya yaitu aspek kesehatan dan aspek keuangan. Perubahan yang terjadi pada remaja akibat bermain game Mobile Legends ini menimbulkan respon dari orang tua yang dapat dilihat dengan respon emosi secara verbal maupun secara nonverbal

DAFTAR PUSTAKA

- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan game online mobile legends dan emosi siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118–1130.
- Asri, A. R. (2022). *Kecanduan game online siswa dan penanganannya pada era pandemi di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA Negeri 13 Bone)*. 2, 1–10.
- Bangun, D. P., Ismy, E., & Harahap, S. S. (2021). Fenomena bermain game online mobile legend terhadap perilaku komunikasi antar pribadi mahasiswa fakultas ekonomi Universitas Darma Agung Medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 6(1), 1–6.
- Candranita, F. D., Sasmiyanto, N., Komarudin, N., & Kp, S. (2020). Hubungan aktivitas penggunaan game online dengan emosional pengguna pada siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 3 Bondowoso.
- Habibi, N. M., Hariastuti, R. T., & Rusijono. (2022). Dampak negatif online game terhadap remaja. *Jurnal Bikotetik*, 6, 30–35.
- Handayani, T. Y., Robbiyanto, N. S & Fadila, E. (2022). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja. *1(2)*, 15.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). *The development of Indonesian online game addiction questionnaire*. *PLoS ONE*, 8(4), 4–8.
- Munir, M., & Rizqi, A. (2022). Peran orang tua dalam menanggulangi kebiasaan anak yang bermain game online untuk meningkatkan prestasi belajar pendidikan agama islam di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan. *Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(April), 69–86.
- Ngekxi, D., Laksono, H., Subekti, H., Madyaningrum, E, & Mada, U. G. (2022). Hubungan antara kecanduan game internet dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta *Correlation Between Internet Game Addiction and Social Skills Among Adolescents in Yogyakarta*. 138–144.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.

Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat kecanduan game online pada mahasiswa fakultas keperawatan. *Jurnal of Nursing Care*, 3(2), 110–118.

Putri, R. C. S., Budiyo, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja. *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7.
<https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>

Wekke, S. I. (2019). Metode penelitian sosial. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.

Zamaa, M. S., Kamariana, & Annisa, A. N. (2022). Hubungan adiksi game online dengan gangguan pola tidur pada remaja. *An Idea Health Journal*, 2(1), 5–9.