



## DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU REMAJA USIA 17-21 TAHUN DI DESA SEKURA KABUPATEN SAMBAS

Hanisa<sup>1</sup>, Mukhlis<sup>2</sup>, Zakiah Hasan Gaffar<sup>3</sup>, Marini<sup>4</sup>, Pabali Musa<sup>5</sup>, Nurwijayanto<sup>6</sup>  
Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tanjungpura<sup>1,2</sup>

Program Studi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas  
Tanjungpura<sup>3,4,6</sup>

Program Studi Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tanjungpura<sup>5</sup>

Email: [hanisamumu@gmail.com](mailto:hanisamumu@gmail.com)<sup>1</sup>, [mukhlis@fisip.untan.ac.id](mailto:mukhlis@fisip.untan.ac.id)<sup>2</sup>, [zakiah.hasan.gafar@fisip.untan.ac.id](mailto:zakiah.hasan.gafar@fisip.untan.ac.id)<sup>3</sup>,  
[marini@fisip.untan.ac.id](mailto:marini@fisip.untan.ac.id)<sup>4</sup>, [pabalimusa@fisip.untan.ac.id](mailto:pabalimusa@fisip.untan.ac.id)<sup>5</sup>, [nurwijayanto@fisip.untan.ac.id](mailto:nurwijayanto@fisip.untan.ac.id)<sup>6</sup>

### Abstract

*This study aims to provide understanding to the community, especially teenagers in Sekura Village regarding the negative impacts of the Mobile Legends online game so that they can reduce their playing hours so as not to cause addiction that results in them. This research was conducted using a descriptive method with a qualitative approach, the determination of informants was carried out using the purposive sampling method, namely adolescents aged 17-21 years who were addicted to online games and parents of these adolescents. The results of this study show that there is a phenomenon of online game addiction that occurs in Sekura Village and is mostly experienced by mid-to-late adolescent adolescents, because at that age it is very vulnerable to the impact of online games due to their immature minds and still want to play a lot. The causative factors of online game addiction are boredom so looking for more fun things, following friends and lack of supervision from parents. The negative impact of Mobile Legends game addiction results in teenagers wasting their time on things that are not useful, often and easily speak abusive or negative language, health that is not maintained properly, and ignore the people around them.*

**Keywords:** Impact, Addicted, Online Game, Teenager.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat, terutama remaja yang ada di Desa Sekura terkait dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online Mobile Legends* agar mereka dapat mengurangi jam bermainnya sehingga tidak menimbulkan kecanduan yang berakibat pada dirinya. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, penentuan informan dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling* yaitu remaja berusia 17-21 tahun yang kecanduan *game online* dan orang tua dari remaja tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat fenomena kecanduan *game online* yang terjadi di Desa Sekura dan banyak dialami oleh remaja pertengahan hingga remaja akhir, karena di usia tersebut sangat rentan sekali terkena dampak dari *game online* disebabkan pikiran mereka yang belum matang dan masih ingin banyak bermain. Adapun faktor penyebab dari kecanduan *game online* adalah adanya rasa bosan sehingga mencari hal yang lebih menyenangkan, ikut-ikutan teman dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Dampak negatif dari kecanduan *game Mobile Legends* mengakibatkan para remaja jadi menyia-nyiakan waktunya untuk hal yang tidak bermanfaat, sering dan mudah berbicara bahasa kasar atau negatif, kesehatan yang tidak terjaga dengan baik, dan mengabaikan orang-orang di sekitarnya.

**Kata kunci:** Dampak, Kecanduan, *Game Online*, Remaja.

## **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi masyarakat dihadapkan pada perkembangan teknologi yang sangat pesat, perkembangan dunia maya atau internet menjadi semakin jelas. Internet membuat aktivitas manusia menjadi semakin mudah dan cepat walaupun dalam jarak yang cukup jauh. Komunikasi merupakan salah satu dampak positif dari internet, dan tak hanya terdapat dampak positifnya saja namun juga ada dampak negatifnya. Salah satu dampak negatif internet adalah menjadikan manusia sulit untuk bersosialisasi di kehidupan nyata.

Teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena telah ada sejak berabad-abad yang lalu dan terus berkembang. Tanpa teknologi informasi, masyarakat akan kesulitan dalam berkomunikasi dan menyebarkan informasi. Dengan terus berkembangnya teknologi *smartphone* dan internet, para pembuat *game* berlomba-lomba menciptakan *game* yang menarik perhatian masyarakat global. Salah satu solusinya adalah dengan membuat *game* yang terhubung dengan internet atau biasa kita sebut dengan *game online* (Kustiawan & Utomo, 2019). Kemajuan teknologi khususnya di dunia maya kini telah menciptakan jutaan *game*, mulai dari permainan yang sangat sederhana hingga permainan yang rumit bahkan mempertaruhkan uang *virtual*. Tentunya banyak orang yang sudah *familiar* dengan *game online* ini dan digemari oleh banyak kalangan baik anak-anak, remaja maupun dewasa.

Remaja adalah seseorang yang telah memasuki usia dewasa dan mencapai kematangan emosional, sosial, fisik, dan mental, dimana remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Masa remaja seringkali dianggap sebagai masa perkembangan yang menantang dalam perjalanan hidup seseorang. Remaja memiliki fokus perhatian yang lebih terarah kepada teman sebaya dan secara bertahap membebaskan diri dari keterikatan dengan keluarga, terutama orang tua. Dalam beberapa hal, keinginan kuat untuk melepaskan diri dari orang tua tidak dibarengi dengan kemampuannya untuk mandiri dalam bidang ekonomi. Remaja atau pelajar menjadi salah satu kelompok sasaran permainan *online* karena pada umumnya remaja mempunyai keingintahuan yang tinggi sehingga mampu mencoba banyak hal. Dengan hadirnya permainan baru yang sangat menarik membuat banyak remaja menjadi kecanduan *game* dan tidak dapat lepas darinya.

Berdasarkan sudut pandang sosiologi, orang-orang yang kecanduan *game online* cenderung egois dan mengutamakan individualisme, hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, dengan sendirinya ia akan memisahkan diri dari lingkungannya sehingga menganggap hidupnya berada di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain *game* (Hernanda, 2020). Hal ini dapat menimbulkan dampak negatif yang dialami oleh remaja akibat seringnya bermain *game* sehingga cenderung membuat

pemainnya tidak ingat waktu, melupakan tugas, pekerjaan, bahkan makan dan minum (Amalia, 2022).

*Mobile Legends* adalah *game* yang dirancang khusus untuk *smartphone*. Dalam permainan ini terdapat dua tim yaitu tim kita sendiri dan tim lawan, kedua tim harus berusaha menghancurkan seluruh bangunan musuh sambil mempertahankan bangunan sendiri agar tidak kalah dari musuh tersebut. Terdapat tiga jalur pada *map Mobile Legends* yang biasa disebut dengan jalur "atas", "tengah", dan "bawah", adapun yang mengikuti jalur ini adalah karakter rancangan dari komputer yang disebut "*minion*" yang membantu tim mempertahankan bangunan dan melawan musuh (Wijaya & Paramita, 2019).

Bagi sebagian orang, bermain *game Mobile Legends* merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, terkadang orang lain melihat aktivitas ini hanya sebagai pengisi waktu, namun banyak motif yang mendasari orang bermain *game online Mobile Legends*, salah satu alasan yang paling menonjol adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan. Hal ini terjadi karena *game* ini memungkinkan pemain memiliki lebih banyak relasi di dalam suatu *game* dibandingkan dengan hubungan yang mereka miliki di dunia nyata. *Game online* yang awalnya hanya digunakan untuk hiburan telah menjadi kebiasaan di kalangan anak muda, *game online* lebih banyak menimbulkan dampak negatif jika dimainkan secara terus menerus karena akan menimbulkan efek kecanduan terhadap pemainnya. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh Frendi et al., (2023) bahwa *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap tumbuh kembang remaja, dampak yang paling nyata adalah remaja jadi lupa waktu dan dapat menghabiskan waktu berjam-jam bermain *game*. Kecanduan *game online* juga merupakan akibat dari tingginya tingkat intensitas seseorang terhadap *game*, penderita yang sudah kecanduan cenderung lebih suka bermain *game* dibandingkan melakukan tugas yang lain (Meutia et al., 2020). Hal ini tentunya membuktikan bahwa banyak remaja yang memiliki ketertarikan terhadap *game online* dan ternyata *game* tersebut memberikan dampak negatif terhadap perilakunya.

Popularitas *game online* berubah setiap beberapa tahun, selama tiga tahun terakhir, *Clash of Clans* (COC) telah menjadi *game* yang sangat populer di semua kalangan. Seiring berjalannya waktu, *game* COC lambat laun semakin terlupakan dan kini banyak remaja yang beralih ke *game online* yang lebih *modern* (Putri et al., 2021). Jenis *game* yang paling populer dan banyak dimainkan saat ini adalah *game* yang bergenre *multiplayer battle*. *Game online* dalam bentuk multimedia dapat membangkitkan minat yang besar di kalangan penggunanya, terutama *game online* yang menggunakan interaktivitas. Saking besarnya dampak *game online* ini, pemerintah pun serius memikirkan bagaimana cara mengatasi fenomena tersebut. Pemerintah menyediakan platform bagi para pemain *game online* untuk

menjadikan ini sebagai olahraga baru yang *legal* dan bahkan dijadikan kompetisi *SEA GAMES* yang disebut *e-Sport*. Kompetisi ini tidak hanya dipertandingkan di Indonesia namun juga di beberapa belahan dunia (Nasrullah et al., 2022).

Jenis *game online* yang kini tengah populer di Desa Sekura yaitu *Free Fire*, *Higgs Domino Island* dan *Mobile Legends*, dari ketiga jenis *game* tersebut *Mobile Legends* merupakan *game* yang paling banyak dimainkan dengan jumlah orang yang memainkannya yaitu lebih dari 30 orang dan dalam sehari mereka dapat bermain 5-8 jam. Adapun tempat yang sering mereka kunjungi untuk bermain *game* yaitu di kafe dan warung kopi yang dekat dengan rumahnya, teman bermain mereka dalam satu tim berjumlah 5 orang dan rata-rata berumur 17-24 tahun. Oleh karena itu, terdapat beberapa tujuan penelitian yaitu pertama untuk mendeskripsikan fenomena kecanduan *game online* yang terjadi pada masyarakat Desa Sekura khususnya kaum remaja, kedua untuk menganalisis faktor penyebab terjadinya kecanduan *game online* pada remaja yang ada di Desa Sekura Kabupaten Sambas, dan ketiga untuk menganalisis dampak apa saja yang ditimbulkan dari fenomena kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di Desa Sekura Kabupaten Sambas.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang juga membahas mengenai dampak *game online* di kalangan pemuda maupun pelajar dan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu seperti penelitian yang dilakukan oleh Hermina, (2020) dengan judul “Dampak *Game Online* PUBG (*Player Unknown’s Battleground*) Di *Handphone* Terhadap Gaya Hidup Siswa (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 06 Pontianak Timur)” perbedaannya terletak pada subjek penelitian yang lebih terfokus ke siswa kelas XI sedangkan dalam penelitian ini subjeknya berfokus ke remaja yang berusia 17-21 tahun, selanjutnya penelitian sebelumnya membahas mengenai dampak dari *game* PUBG sedangkan penelitian ini membahas mengenai dampak *game Mobile Legends* jadi perbedaannya terdapat pada jenis *game* yang dimainkan karena masing-masing *game* mempunyai desain dan durasi bermain yang berbeda-beda. Kemudian terdapat juga penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lestari, (2018) dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja” perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif, selanjutnya penelitian sebelumnya lebih spesifik membahas perilaku agresif pada remaja akibat kecanduan *game online* sedangkan penelitian ini membahas perilaku remaja secara umum yang terkena dampak dari kecanduan *game online*.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada orang tua, masyarakat, dan pemerintah desa tentang fenomena kecanduan *game online* sehingga

mereka dapat mengantisipasi hal tersebut agar remaja tidak kecanduan *game online*. Berdasarkan fenomena dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai dampak yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap perilaku remaja sehingga peneliti mengangkat judul penelitian “Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Remaja Usia 17-21 Tahun Di Desa Sekura Kabupaten Sambas”.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif, adapun lokasi penelitiannya terletak di Desa Sekura, Kabupaten Sambas. Teknik penentuan informan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu remaja berusia 17-21 tahun yang bermain *game online*, peneliti memiliki 11 subyek penelitian, 9 diantaranya merupakan remaja berusia 17-21 tahun yang terdiri dari 5 remaja laki-laki dan 4 remaja perempuan, dan untuk 2 orang selanjutnya adalah orang tua dari remaja tersebut. Jumlah laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan jumlah perempuan karena fakta di lapangan menunjukkan bahwa yang banyak mengalami kecanduan *game online* adalah laki-laki sedangkan perempuan lebih menyukai mengakses media sosial dengan tujuan untuk berkomunikasi bersama temannya atau menunjukkan hasil foto terbaiknya.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh untuk memperoleh data di lapangan dalam rangka mendeskripsikan dan menjawab fokus penelitian yang digunakan dalam teknik pengumpulan data yaitu observasi, dalam hal ini peneliti melakukan observasi selama satu bulan yaitu pada akhir November sampai dengan akhir Desember. Peneliti mengamati secara langsung fenomena di lapangan dan setelah peneliti mengetahui beberapa orang yang akan menjadi sasaran, peneliti mencoba melakukan pendekatan dan meminta persetujuan kepada pihak yang bersangkutan untuk dimintai keterangan lebih lanjut. Selanjutnya wawancara, adapun yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur yang bertujuan untuk menemukan sumber permasalahan secara lebih terbuka dengan pertanyaan yang lebih mudah dipahami oleh informan. Pada wawancara ini, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait permasalahan yang peneliti teliti dengan daftar pertanyaan yang telah peneliti sediakan untuk proses wawancara. Terakhir dokumentasi, peneliti memerlukan hasil dokumentasi yang kemudian akan peneliti tuangkan pada hasil penelitian sebagai salah satu data yang telah peneliti peroleh selama melakukan proses wawancara kepada beberapa informan misalnya data terkait hasil wawancara dan foto remaja yang sedang bermain *game online*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Fenomena Kecanduan *Game Online***

Bang-bang merupakan *game Mobile Legends* yang saat ini sangat populer

dikalangan remaja Desa Sekura, *game* ini sangat menarik karena kita bisa menentukan *hero* mana yang akan digunakan untuk mengalahkan tim lawan. Bahkan kita juga dapat memilih rekan satu tim dan mengatur strategi bermain yang diinginkan. Setiap tingkat kesulitan pada *game Mobile Legends* dihargai dengan sebuah *rewards*, misalnya *item* baru yang dapat digunakan untuk menghadapi rintangan berikutnya. Setiap *level* juga akan memberikan tantangan baru, seperti rintangan, medan, musuh dan alat-alat baru yang membuat pemainnya terus penasaran untuk mencobanya.

*Game online Mobile Legends* dianggap sebagai suatu perkembangan yang *modern* dan wajar jika para remaja mengikuti perkembangan tersebut. Ada berbagai macam cara untuk memainkan *game online Mobile Legends* yaitu anda harus terhubung dengan jaringan internet, selanjutnya pemain harus mempertahankan benteng pertempuran agar tidak dihancurkan oleh musuh. Karena *game* ini dimainkan menggunakan internet maka para remaja sering kali berkumpul di kafe maupun warung kopi demi mendapatkan jaringan internet gratis.

Berdasarkan pengamatan di lapangan peneliti menemukan bahwa jumlah remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* kebanyakan laki-laki dibandingkan perempuan dengan perbandingan 70 : 30. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan oleh peneliti dengan alasan sulitnya mencari remaja perempuan yang memainkan *game online Mobile Legends*, dan sulit mencari remaja yang usianya di bawah 21 tahun karena kebanyakan dari mereka sudah 21 tahun ke atas. Hal tersebut serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Lebho et al., (2020) dan Oktavian et al., (2018) bahwa antara laki-laki dan perempuan yang bermain *game online* rata-rata berusia 19-22 tahun dibandingkan rentang usia 13-18 tahun dan lebih banyak dimainkan oleh laki-laki karena mereka dapat menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game* dibandingkan perempuan.

Adapun informasi informan yang didapatkan setelah peneliti melakukan penelitian di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Informan Yang Terkena Dampak *Game Online Mobile Legends*

| <b>Inisial</b> | <b>Jenis Kelamin</b> | <b>Usia</b> | <b>Status Bekerja</b> |
|----------------|----------------------|-------------|-----------------------|
| R              | Laki-Laki            | 21 Tahun    | Bekerja               |
| A              | Laki-Laki            | 19 Tahun    | Menganggur            |
| A              | Laki-Laki            | 18 Tahun    | Pelajar               |
| B              | Laki-Laki            | 18 Tahun    | Pelajar               |
| MM             | Laki-Laki            | 17 Tahun    | Pelajar               |
| DS             | Perempuan            | 21 Tahun    | Mahasiswa             |
| UH             | Perempuan            | 21 Tahun    | Mahasiswa             |
| M              | Perempuan            | 21 Tahun    | Bekerja               |
| DR             | Perempuan            | 17 Tahun    | Pelajar               |

*Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2023*

Tabel 2. Data Orang Tua Dari Remaja Yang Terkena Dampak *Game Online*

| Inisial | Jenis Kelamin | Usia     | Pekerjaan |
|---------|---------------|----------|-----------|
| N       | Perempuan     | 44 Tahun | Petani    |
| N       | Perempuan     | 40 Tahun | Petani    |

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2023

Dari data informan di atas jumlah anak lebih banyak dibandingkan dengan jumlah orang tua karena ada beberapa orang tua yang tidak mau untuk diwawancarai dengan alasan tidak tahu bagaimana caranya menjawab dan malu jika di foto, ada juga orang tua yang tidak ada di rumah atau sedang bekerja di luar negeri, sehingga peneliti hanya mewawancarai mereka yang mau saja.

Pemain *game online* rata-rata adalah remaja pertengahan dan remaja akhir. Dengan hadirnya *game ML* yang saat ini tengah populer di kalangan remaja Desa Sekura, kebanyakan dari mereka menjadi kecanduan dan tidak dapat lepas darinya. Hal ini berlaku sebab *game online Mobile Legends* menawarkan banyak fitur, seperti *hero* yang mempunyai kekuatan beraneka ragam serta kostum nya yang menarik perhatian, efek yang keren, dan terdapat *reward* bagi mereka yang selalu memenangkan pertandingan sehingga selalu penasaran dengan *level* berikutnya. Hal serupa juga disampaikan oleh peneliti sebelumnya yang menyampaikan bahwa kecanduan terhadap *game online* merupakan fenomena umum yang terjadi di kalangan remaja (Xu et al., 2012). Banyak juga dari remaja yang tertarik dengan *game online* karena fitur nya yang beragam dan menarik perhatian (Zandi Payam & Mirzaeidoostan, 2019).

Bagi mereka yang masih sekolah dan belum mempunyai pemikiran yang matang, mereka masih ingin banyak bermain dan sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya, apalagi di lingkungan tersebut banyak dari mereka bermain *game* sehingga membuat remaja yang lain jadi ikut-ikutan dan dapat dengan mudah terkena dampak dari *game online*. Bagi mereka yang sudah tamat sekolah dan tidak melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, mereka tidak punya kegiatan apa-apa selain menganggur sehingga waktu luang mereka habiskan untuk bermain *game* dan yang paling banyak mengalami kecanduan ini adalah remaja dibandingkan orang dewasa. Hal ini juga serupa dengan penelitian sejenis yang menyatakan bahwa remaja lebih cenderung kecanduan *game online* dibandingkan orang dewasa, dan dampak negatifnya juga lebih besar karena anak muda yang sering bermain *game* cenderung menjadikan *game* sebagai fokus utama mereka (Kusumawati et al., 2017).

### **Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online***

Peneliti telah melakukan wawancara dengan 9 informan yang tergolong sudah kecanduan *game online Mobile Legends*, dan rata-rata faktor yang menyebabkan mereka

kecanduan adalah sama. Faktor pertama adanya rasa bosan karena tidak ada aktivitas lain yang dikerjakan sehingga mencari hiburan untuk memuaskan hasratnya dan supaya tidak ketinggalan *trend* seperti yang disampaikan oleh informan yang berinisial B bahwa dia bermain ML supaya bisa dianggap keren oleh teman-temannya dan ada status kalau dirinya juga bermain ML karena kebanyakan dari teman-temannya juga bermain permainan yang sama, kedua faktor lingkungan karena melihat teman dekatnya bermain *game Mobile Legends* sehingga menyebabkan mereka yang awalnya tidak bermain menjadi tertarik untuk mencoba dan akhirnya kecanduan, dan ketiga kurangnya pengawasan dari orang tua. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan oleh Djannah et al., (2021) bahwa *game online* menarik bagi remaja karena aspek penghilang stres dan terdapat hiburan di dalamnya.

Penjelasan faktor penyebab kecanduan *game* pertama karena rasa bosan, menurut informan yang berinisial R bahwa dirinya senang bermain ML karena dapat membuang rasa bosan dan bisa berkumpul bersama teman-temannya, dalam satu tim *game* ini berjumlah lima orang jadi mereka bisa berkumpul ramai-ramai di sebuah kafe ataupun rumah temannya untuk bermain bersama. Kedua karena ikut-ikutan teman seperti yang disampaikan oleh informan berinisial DS ketika dia melihat temannya bermain *game* ML dia jadi ingin mencobanya dan akhirnya menjadi kecanduan karena terus-terusan memikirkan bagaimana caranya untuk menang. Sama halnya seperti yang disampaikan oleh Trisnani & Wardani (2018) dalam bukunya yang berjudul “*Stop Kecanduan Game Online*” bahwa terdapat faktor internal maupun eksternal yang menyebabkan seseorang kecanduan *game online*. Faktor internal seperti keinginan, kontrol diri, dan rasa bosan yang dirasakan remaja saat berada di rumah atau sekolah serta ketidakmampuan memprioritaskan aktivitas penting lainnya juga berkontribusi terhadap kecanduan *game online*. Faktor eksternal seperti lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya banyak yang bermain *game online* dan hubungan sosial yang kurang baik antara remaja dengan orang yang ada disekitarnya.

Ketiga kurangnya pengawasan dari orang tua yang menyebabkan anak jadi bertindak semaunya ditambah orang tua yang jauh dengan anaknya karena alasan bekerja, dan kurangnya pemahaman orang tua terkait dampak *game online* sehingga orang tua membiarkan anak-anaknya bermain apa yang mereka suka, hal ini membuat orang tua jadi tidak dapat memantau kegiatan anak sehari-hari, seperti yang terjadi dengan informan berinisial A dimana sekarang ia tinggal bersama dengan neneknya karena orang tuanya bekerja di luar negeri. Kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh A yaitu sekolah dan bermain, A sangat suka sekali bermain ML sehingga membuatnya selalu pulang ke rumah larut malam dan tidak menghiraukan nasihat dari neneknya karena orang yang paling ia



takuti adalah orang tuanya. Sama halnya seperti yang disampaikan oleh peneliti sebelumnya bahwa orang tua yang kurang dalam memahami perilaku bermain *game online*, perubahan sosial dan psikososial dalam kehidupan anak setelah bermain *game online*, serta kurangnya kontrol orang tua terhadap dampak negatif yang diakibatkan oleh kecanduan *game online* merupakan keadaan yang sangat mengkhawatirkan. Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam keluarga untuk mendampingi dan mengawasi penggunaan internet pada anak. Oleh karena itu, orang tua tentu mempunyai peranan penting dalam upayanya mengembangkan potensi anak, ketika anak tumbuh dan berkembang pengawasan orang tua harus ditingkatkan (Ferdinandus Jebarus et al., 2023).

### **Dampak Negatif Kecanduan *Game Online***

Fenomena kecanduan terhadap *game online* dapat menyebabkan dampak negatif terhadap penggunanya karena waktu mereka banyak tersita. Peneliti telah melakukan wawancara dengan 9 informan untuk mengetahui apa saja dampak negatif yang mereka rasakan setelah bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama. Adapun dampak negatif yang mereka rasakan setelah bermain *game online* yaitu ketergantungan terhadap *game* dapat menyebabkan prestasi di sekolah jadi menurun, mengabaikan orang yang ada di sekitar, membuat sakit mata karena keseringan menatap layar *gadget*, berkata kasar, tidur selalu larut malam, makan tidak teratur, lelah saat beraktivitas dan lain-lain. Seperti yang disampaikan oleh beberapa peneliti bahwa *game online* dapat mengakibatkan kinerja akademik menjadi buruk, pola tidur yang terganggu, dan gangguan pada interaksi sosial (Nashir et al., 2023; Saputra & Ediati, 2021). Hal ini sangat penting sekali bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam menyadari dampak negatif dari *game online* yang berlebihan dan mengambil langkah aktif dalam mengurangi dampak tersebut (Adiningtiyas, 2017).

Kecanduan yang diakibatkan oleh *game online Mobile Legends* terhadap remaja sangat mempengaruhi mereka, membuat waktunya banyak terbuang di *game* dan rata-rata waktu yang mereka habiskan untuk bermain dalam sehari yaitu lebih dari 5 jam. Seperti yang disampaikan oleh informan berinisial M bahwa sejak pertama kali bermain ML pada tahun 2020 M jadi lupa waktu, dia pernah bermain dari pagi sampai ke pagi lagi, tapi sekarang karena sudah bekerja M jadi mengurangi waktu bermainnya yaitu hanya 5 jam dalam sehari. Kejadian serupa juga didukung oleh peneliti sebelumnya yang membuktikan bahwa di kalangan anak muda atau remaja kecanduan *game online* banyak sekali terjadi, dengan rata-rata dalam seminggu pecandu menghabiskan 20-25 jam untuk bermain *game online* (Nashir et al., 2023).

Saat bermain ML hanya dampak negatif yang dirasakan oleh M, tidak ada dampak

positifnya karena uang hasilnya bekerja habis hanya untuk *top up* ML, karena terlalu senang bermain ML dia jadi tidak menghiraukan kalau uangnya habis terpakai. M juga mengatakan kalau orang di rumahnya yaitu seperti saudara laki-lakinya tidak menyukai kalau M bermain *game* dan lebih baik mengaji saja, walaupun orang tuanya tidak masalah dia bermain *game* tapi M berkata saat dia berada di rumah kerjanya hanya tidur dan bermain *game*, saat orang tuanya memanggil dia hanya fokus ke *game* nya dan kurang mendengarkan apa kata orang tua karena kalau dia dipanggil pada saat bermain maka konsentrasinya akan terganggu, dari hal ini dapat ditarik kesimpulan kalau dirinya selalu mengabaikan orang tuanya pada saat bermain *game* sehingga dapat membuat jarak antara orang tua dan anak.

*Game Mobile Legends* juga membutuhkan uang dalam proses permainannya mulai dari penggunaan kuota sampai *top up game*, dan dalam sebulan mereka dapat menghabiskan uang sebesar Rp 50.000 – Rp 300.000, karena mereka masih remaja dan belum mampu membiayai diri sendiri mereka selalu meminta uang kepada orang tuanya, seperti yang dilakukan oleh informan berinisial UH, dimana orang tuanya tidak masalah jika UH meminta uang untuk *top up game* MLnya, dan sering kali ia *top up* untuk membeli berbagai macam *skin* dengan harga yang terbilang cukup mahal dikantong mahasiswa karena sekali *top up* ia dapat menghabiskan uang sebesar Rp 300.000 dalam sebulan. Ada juga beberapa dari mereka yang sudah bekerja dan uang hasil kerjanya tersebut dihabiskan untuk *top up game Mobile Legends* sehingga kebutuhan yang lebih penting terabaikan. Hal ini juga serupa dengan penelitian sejenis yang menyatakan bahwa ketika anak mendapatkan uang saku dari ibunya, ia menyisihkan uang tersebut untuk membeli kuota internet yang digunakan untuk bermain *game online* berjam-jam (Mustikasari et al., 2020).

Akibat terlalu asyik bermain *game* membuat mereka jadi sering pulang ke rumah larut malam yaitu dari jam 01.00 sampai jam 03.00 dini hari, menyebabkan mereka selalu bangun kesiangan dan terlambat pergi ke sekolah, seperti yang dilakukan oleh informan berinisial A yang sering sekali terlambat ke sekolah sehingga membuat fokus belajarnya menjadi terganggu, tidak mengikuti pelajaran dengan baik dan membuat prestasinya jadi menurun. Serupa dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang sangat kecanduan dengan *game online* sehingga tidak dapat konsentrasi dalam belajar, dan tidak datang ke sekolah karena kesiangan (Meutia et al., 2020).

Adapun respon orang tua dalam menanggapi hal tersebut berbeda-beda yaitu orang tua yang biasa-biasa saja ketika melihat anaknya bermain *game* tapi tetap dinasihati kalau sudah kelewatan batas, seperti ibu N yang merupakan orang tua dari remaja yang berinisial R, dimana ibu N tidak menghiraukan jika R lama baru tidur dan tidak makan dengan teratur karena semua terserah dengan R asalkan dia senang dan aman jika sudah berada di dalam

rumah jadi orang tuanya tidak khawatir. Ibu N sudah pergi bekerja dari subuh jadi dia tidak bisa terus-menerus mengawasi anaknya, tapi ibu N sudah menasihati R agar jangan main *game* terlalu larut supaya tidurnya jadi lebih nyaman dan bisa bekerja dengan *fit* di pagi harinya. Ada juga orang tua yang selalu menasihati dan memarahi anaknya karena anaknya tidak bisa diatur, mau dinasihati bagaimanapun anak tersebut tetap tidak mau mendengar, seperti halnya yang dilakukan oleh ibu N yang merupakan ibu dari remaja berinisial M, dimana ibu N pernah melihat anaknya bolos sekolah karena bangun kesiangan padahal subuhnya sudah ia bangunkan, tapi karena ibu N harus pergi bekerja jadi dia tidak tahu kalau anaknya tidur kembali. Setelah kejadian tersebut ibu N jadi merasa kesal dan marah dengan tingkah laku anaknya, ibu N juga bingung bagaimana cara mengurangi dampak dari *game* tersebut karena sudah melakukan berbagai macam cara tapi masih saja tidak dipedulikan oleh anaknya. Hal ini juga dijelaskan oleh Febrian et al., (2023) bahwa komunikasi antara orang tua dan anak sangat penting dalam memberikan pendidikan yang baik kepada anak, karena jika komunikasi tidak berjalan dengan baik dapat menyebabkan situasi menjadi sulit, apalagi bagi remaja yang sudah kecanduan *game online* komunikasi dalam keluarga bisa terputus.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kesimpulan pada penelitian ini adalah fenomena kecanduan *game online* yang terjadi pada remaja di Desa Sekura rata-rata pemainnya adalah remaja pertengahan dan remaja akhir, dengan hadirnya *game ML* di kalangan remaja membuat mereka jadi kecanduan dan tidak dapat lepas darinya. Bagi mereka yang masih sekolah dan belum mempunyai pemikiran yang matang, mereka masih ingin banyak bermain dan sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya, untuk remaja yang sudah tamat sekolah mereka tidak punya kegiatan apa-apa selain menganggur sehingga waktu luang mereka habiskan untuk bermain *game* dan yang paling banyak mengalami kecanduan ini adalah remaja dibandingkan orang dewasa. Faktor yang menyebabkan mereka menjadi kecanduan *game online* yaitu pertama karena perasaan bosan sehingga membuat mereka lebih mencari hal yang menyenangkan untuk dilakukan salah satunya adalah dengan bermain *game Mobile Legends*, karena permainan ini terbilang menyenangkan dan bisa dimainkan lebih dari 2 orang sehingga mereka bisa bermain dengan teman-temannya yang memiliki hobi sama dan membentuk sebuah tim yang terdiri dari 5 orang. Hal ini membuat mereka jadi lebih senang berselancar di dunia *game* dibandingkan berinteraksi secara *interpersonal* dengan orang lain, kedua faktor lingkungan karena melihat teman dekatnya banyak yang bermain *game* sehingga menyebabkan mereka yang awalnya tidak bermain menjadi tertarik untuk mencoba, dan

ketiga kurangnya pengawasan dari orang tua. Mengingat mereka yang lebih senang menghabiskan waktu bermain *game* membuat remaja jadi mengalami dampak negatif dari *game* tersebut yaitu banyak menghabiskan biaya karena untuk membeli satu *skin* saja bisa menghabiskan uang lebih dari Rp 50.000 dan tidak sedikit dari mereka yang masih meminta uang dari orang tuanya, waktu mereka untuk beristirahat juga terbuang karena jam tidur mereka yang kurang, mata menjadi *minus*, selalu telat makan, kurang menyaring kata-kata negatif yang mereka ucapkan, melalaikan perintah orang tua, dan bolos sekolah. Akibat terlalu keasyikan bermain *game online Mobile Legends* mereka jadi tidak menghiraukan orang-orang yang ada disekitarnya sehingga hubungan dengan orang lain menjadi semakin renggang.

### **Saran**

Saran yang dapat diberikan adalah: Pemerintah desa hendaknya lebih memperhatikan masyarakatnya dan diharapkan dapat memberikan sosialisasi kepada masyarakat terutama remaja tentang dampak dari *game online*, supaya remaja maupun masyarakat lainnya mengerti bagaimana dampaknya terhadap diri sendiri dan upaya apa yang bisa dilakukan untuk mencegah hal tersebut. Bagi remaja diharapkan penelitian ini dapat menjadi refleksi akan pengaruh negatif dari bermain *game online* terhadap perilaku mereka, sehingga mereka dapat lebih mengontrol diri dan mengatur waktu secara bijaksana antara bermain *game* dan melakukan aktivitas lain. Orang tua diharapkan mampu membimbing anak secara selektif dalam memilih suatu permainan dan menanamkan sikap disiplin waktu. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi sebagai satu usaha dalam meningkatkan hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan dampak negatif *game online* terhadap perubahan perilaku remaja.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1). <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Amalia, D. R. (2022). Analysis Impact Playing Online Games Against Child's Social Personality. *Osfpreprints*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/yeg2q>
- Djannah, S., Tentama, F., Sinanto, R., Sulistyawati, S., Mulasari, S. A., Sukesi, T. W., Rokhmayanti, R., Hastuti, S. K. W., Hidayat, M. S., & Putra, U. Y. (2021). Eksplorasi Profil dan Niat Membatasi Game Online pada Remaja dengan Gaming Disorder: Studi Kualitatif. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 9(E), 1140–1146. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.7209>

- Febrian, E., Mubarak, & Mubarak, F. S. (2023). Pola Komunikasi Antara Orang Tua dan Remaja Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 2(2).
- Ferdinandus Jebarus, Arfenti Amir, Muh. Reski Salemuddin, Sriwahyuni, & Hasanudin Kasim. (2023). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *EDULEC: Education, Language, and Culture Journal*, 3(1), 56–68. <https://doi.org/10.56314/edulec.v3i1.117>
- Frendi, R. S., Renaldi, Sandjaya, K., Sanjaya, R., Gaol, F. L., Matsuo, T., & Peng, C. F. (2023). The Impact of Online Game Addiction on Students Taking Online Classes. In S. Shakya, K.-L. Du, & K. Ntalianis (Eds.), *Sentiment Analysis and Deep Learning* (pp. 529–539). Springer Nature Singapore.
- Hermina. (2020). *Dampak Game Online PUBG (Player Unknown's Battleground) Di Handphone Terhadap Gaya Hidup Siswa (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 06 Pontianak Timur)*.
- Hernanda, L. (2020). Perancangan Komunikasi Visual Sebagai Media Edukasi Terhadap Pecandu Mobile Online Games. *DeKaVe*, 1(1), 44–56. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i1.3870>
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Vol. 1). CV. AE Media Grafika.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal Riset Aktual Psikologi*, 8(1).
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. Ch., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang Kelas 2)*.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Onlineterhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Jurnal Genta Mulia*, 11(1), 22–32.

- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2).
- Nashir, H., Budiman, & Rahmat Putra, A. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur Mahasiswa FK Unisba Angkatan 2021. *Bandung Conference Series: Medical Science*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/bcsms.v3i1.6399>
- Nasrullah, Muawwal, M. C., Gunawan, A. P., & Sanusi, B. (2022). Literature Review-. Dampak Game Online Terhadap Penggunanya (A Literature Review: The Impact of Online Games on Users). *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Manajemen Dan Bisnis*, 2.
- Oktavian, N., Nurhidayat, S., & Nasriati, R. (2018). Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 72–82.
- Putri, R. C. S., Budiyo, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7.
- Saputra, A. N., & Ediati, A. (2021). Hubungan Antara School Well-Being Dengan Kecenderungan Kecanduan Online Game Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal EMPATI*, 9(6), 495–498. <https://doi.org/10.14710/empati.2020.30070>
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara menguranginya*. UNIPMA PRESS. [www.kwu.unipma.ac.id](http://www.kwu.unipma.ac.id)
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja: Motivasi Dan Faktor pencegahan. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>
- Zandi Payam, A., & Mirzaeidoostan, Z. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Distorsi Kognitif, Pola Asuh Orang Tua, Dan Sifat Kepribadian Narsistik Pada Siswa. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*, 72–83. <https://doi.org/10.32598/ijpcp.25.1.72>