



ADIKSI GAME ONLINE MOBILE LEGEND PADA REMAJA

Ghina Salsa¹, Tarisa Yuliantini Budiman², Moch Juandi Ramdhani³, Zikri Fachrul Nurhadi⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informasi, Universitas Garut

Email: ¹24071120108@fikom.uniga.ac.id

Email: ²24071120096@fikom.uniga.ac.id

Email: ³24071120087@fikom.ac.uniga.id

Email: ⁴zikri_fn@uniga.ac.id

Abstrak

Adiksi game online merupakan sebuah fenomena yang marak terjadi dikalangan remaja, hal ini diakibatkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan serta kurangnya perhatian dan control dari orang tua. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan betapa pentingnya komunikasi interpersonal antara anak dan orang tua dalam menghadapi fenomena adiksi game online. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teori yang digunakan yakni teori fenomenologi karena sesuai dengan tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui sejauh mana fenomena adiksi game online pada remaja dan peran orang tua didalamnya. Fokus penelitian ini yakni pada komunikasi yang dilakukan antara orang tua dan anak dalam meminimalisir terjadinya adiksi game online pada remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game Mobile Legend menjadi pelarian utama bagi remaja ketika mereka merasa bosan, tetapi juga menimbulkan hambatan dalam komunikasi interpersonal. Kurangnya pengawasan orang tua dan kurangnya komunikasi dalam keluarga dan lingkungan menyebabkan remaja merasa bebas untuk melakukan apa pun tanpa memikirkan konsekuensinya. Komunikasi interpersonal yang efektif terutama dengan orang tua, sangat penting, karena meskipun remaja mencapai usia di mana keluarga bukan satu-satunya pengaruh pada perkembangan mereka, keluarga tetap menjadi dukungan penting bagi perkembangan kepribadian mereka. Komunikasi interpersonal dalam keluarga sangat penting karena menciptakan hubungan harmonis antara anggota keluarga dan memungkinkan mereka untuk memahami keinginan dan ketidakinginan masing-masing anggota keluarga.

Kata Kunci: Adiksi, Remaja, Komunikasi Interpersonal

Abstract

Online game addiction is a phenomenon that is rife among teenagers, this is caused by excessive use of gadgets and a lack of attention and control from parents. This research was conducted to describe how important interpersonal communication between children and parents is in dealing with the phenomenon of online game addiction. This study uses a qualitative descriptive approach with the theory used, namely phenomenological theory because it is in accordance with the researcher's goal, namely to find out the extent to which the phenomenon of online game addiction in adolescents and the role of parents in it. The focus of this research is on communication between parents and children in minimizing the occurrence of online game addiction in adolescents. The results of the study show that the Mobile Legend game is the main escape for teenagers when they feel bored, but it also creates obstacles in interpersonal communication. Lack of parental supervision and lack of communication within the family and environment causes adolescents to feel free to do whatever they want without thinking about the consequences. Effective interpersonal communication, especially with parents, is very important, because even though adolescents reach an age where the family is not the only influence on their development, the family remains an important support for the development of their personality. Interpersonal communication in the family is very important because it creates a harmonious relationship between family members and allows them to understand the wants and dislikes of each family member.

Keywords: Addiction, Teenagers, Interpersonal Communication

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menawarkan banyak perubahan di berbagai sektor, seperti industri game atau permainan yang ditujukan untuk anak muda saat ini, yang memberikan efek positif dan negatif pada karakteristik emosional anak muda. Beberapa dampak negatifnya adalah stres, depresi, dan yang paling parah, membuat remaja menjadi lebih agresif karena meniru permainan yang mereka mainkan. Akibatnya, remaja dikatakan tidak mampu mengontrol apa yang mereka lakukan dan kemudian konsumsi. Remaja memiliki jiwa yang rentan ketika mereka tidak bersama orang dewasa dan dapat memilih mana yang baik atau buruk. Tidak hanya remaja yang bermain game online, tetapi juga orang dewasa yang bermain game online. Alhasil, banyak remaja yang mencontoh orang dewasa yang memainkan game online tersebut (Ramadhan, 2021).

Dampak dari kemajuan teknologi di era globalisasi salah satunya ialah berkembangnya permainan yang bisa diakses secara online atau bisa disebut game online. Game online pada mulanya berfungsi sebagai sarana hiburan penghilang rasa bosan. Selain itu, pemain juga dapat terhubung dengan pemain lain melalui permainan yang sama walaupun terbatas oleh jarak. Pada zaman sekarang game online banyak digandrungi oleh semua kalangan terutama usia remaja, fenomena game online di kalangan remaja harus diperhatikan. Munculnya game online menimbulkan resiko baru bagi generasi muda yaitu resiko kecanduan game online. Namun di balik itu semua, banyak orang berasumsi bahwa game online hanya membawa efek negatif bagi pemainnya seperti menjadi pemalas, terganggunya kesehatan, menghamburkan uang dan lain-lain. (Fitri et al., 2018)

Perkembangan remaja melibatkan berbagai aspek seperti biologis, psikologis, kognitif, moral, dan sosial. Dalam konteks kecanduan game online, remaja yang sedang mengalami perkembangan biologis cenderung lebih emosional dan suka tantangan. Perkembangan kognitif mendorong remaja yang kecanduan game online untuk mengembangkan kemampuan mereka. Dalam aspek moral dan sosial, remaja yang kecanduan game online memiliki nilai-nilai pribadi dan merasakan pengaruh kuat dari teman sebaya.

(Rahayuningrum, 2016) Beberapa dari mereka bahkan tidak ingin permainannya terganggu dan ingin terus bermain tanpa henti. Mengingat bahwa segala sesuatu yang berlebihan tentu dapat berakibat buruk, tidak terkecuali bagi kasus game addiction (Kustiyani, 2021).

Game online bukan hanya hiburan, tapi juga menawarkan tantangan menarik sehingga remaja terkadang bermain tanpa memperdulikan waktu (Rahmalia, 2016). Untuk menimalisir hal tersebut harus ada jalinan komunikasi yang baik baik dengan orangtua maupun dari orang sekitar. Bila komunikasi interpersonal sudah baik maka dampak negatif yang dirasakan pun akan berkurang. Tetapi yang lebih penting adalah komunikasi interpersonal dengan orangtua, karena walaupun seorang anak sudah mencapai masa remaja dimana keluarga tidak lagi sebagai pengaruh tunggal bagi perkembangan anak, keluarga tetap merupakan dukungan yang sangat diperlukan bagi perkembangan kepribadian remaja tersebut.

Komunikasi interpersonal dalam keluarga sangat penting, karena komunikasi interpersonal menciptakan hubungan yang harmonis antara anggota keluarga dan dimungkinkan untuk mengetahui apa yang diinginkan dan tidak diinginkan oleh salah satu anggota keluarga. Tujuan komunikasi antar keluarga adalah untuk mengenal dunia luar, mengubah sikap dan perilaku. Oleh karena itu, dengan melakukan komunikasi interpersonal yang baik diharapkan perkembangan pemahaman moral pada remaja dapat berjalan dengan baik.

Salah satu aplikasi game online yang populer di kalangan remaja Indonesia yaitu Mobile Legend. Game Mobile Legend memiliki lebih dari 80,7 juta pengguna aktif bulanan pada akhir tahun 2022, dengan lebih dari 13 juta pemain aktif setiap hari masuk ke dalam game dikutip dari *Active Player*. Kecanduan game online memiliki enam aspek yaitu: salience yang menandakan bahwa game mendominasi pikiran dan perilaku, euforia yang memberikan kesenangan dari game, konflik yang muncul pada orang yang kecanduan game online. baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain. Toleransi, yaitu bermain game online secara bertahap meningkat dari waktu ke waktu untuk mencapai efek yang bermanfaat, penarikan, yang merupakan perasaan tidak menyenangkan Hubungan remaja yang bermain game online dengan keluarga dan teman-temannya melemah

secara sosial karena kelompok remaja hanya terbatas pada game online. Lingkungan keluarga memiliki peran utama dalam kehidupan seseorang, dan orang tua membutuhkan perhatian untuk mencegah kecanduan game online pada anggota keluarga mereka. (Annisa, 2021)

Remaja yang kecanduan psikologisnya masih sering memikirkan permainan yang dimainkannya, sulit berkonsentrasi belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bermain lagi, dan paparan fisik terhadap radiasi komputer terus menerus dapat merusak saraf optik dan otak. (Lebho et al., 2020). Saat aktivitas game tidak dimainkan, dan kambuh dan kambuh, yaitu kecenderungan untuk mengulangi pola asli perilaku adiktif atau lebih buruk, bahkan setelah bertahun-tahun pantang dan kontrol. (Mulyasanti Pande & Marheni. Adijanti, 2015)

Dilansir dari Republika.com, sebuah studi yang dilakukan di Amerika Serikat terhadap 963 orang tua remaja berusia antara 13 dan 18 tahun menemukan bahwa 86 persen dari mereka menganggap bahwa anak-anak mereka menghabiskan terlalu banyak waktu bermain video game. Penelitian ini dilaksanakan oleh Rumah Sakit CS Mott Children yang merupakan bagian dari University of Michigan. Berdasarkan survei tersebut, orang tua melaporkan bahwa anak laki-laki mereka bermain gim dua kali lebih sering daripada anak perempuan. Pernyataan ini diperkuat oleh World Health Organisation (WHO) yang telah mengklasifikasikan kecanduan game sebagai gangguan kesehatan mental. Seseorang dengan gangguan jiwa. Hal ini mungkin menandakan bahwa seseorang yang kecanduan game online adalah orang yang sakit. Karena kesehatan adalah suatu keadaan yang secara fisik, mental, sosial dan spiritual dapat memungkinkan seseorang untuk hidup produktif secara ekonomi dan sosial. (Fitrajaya et al., 2022)

Pecandu game online mengalami gejala yang sama dengan kecanduan narkoba, yaitu membuang waktu saat bermain game online. Kebanyakan orang yang kecanduan game online karena mereka menemukan kepuasan dalam game yang tidak bisa mereka temukan di dunia nyata. (Syahrani, 2015)

Studi literatur melaporkan 11 kategori termasuk karakteristik sosiodemografi, faktor orang tua dan keluarga, kepemilikan perangkat, akses internet dan lokasi, media sosial dan permainan itu sendiri, kepribadian/sifat, faktor psikopatologis, self-efficacy, faktor pendidikan

dan sekolah, faktor persepsi. faktor. kenikmatan, manfaat yang dirasakan, perilaku yang merusak kesehatan, hubungan dan dukungan teman sebaya, ketidakpuasan dan stres, dan keamanan dunia maya. (Putri & Fitri, 2022)

Selain membawa dampak negatif, game Mobile Legend juga membawa dampak positif bagi penggunanya. Salah satunya adalah dapat menghasilkan uang dari turnamen atau *e-sport*. Karena pada zaman sekarang sudah banyak yang mengadakan turnamen atau *e-sport* dengan hadiah yang lumayan besar. Hal tersebut justru penambah daya tarik dari game ini, karena dengan memainkan game ini pemainnya akan mendapatkan uang walaupun hanya dari rumah saja. Akan tetapi untuk sampai bisa menghasilkan uang, tentu saja ada proses yang dilaluinya dan itu pun tidak mudah, pemain harus menjadi gamers yang professional dan ahli dalam game tersebut, tidak serta merta hanya dengan bermain game kita akan mendapat uang tetapi ada serangkaian proses yang harus ditempuh.

Meskipun ada beberapa efek positif dari bermain game, bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan konsekuensi negatif seperti kerugian finansial, isolasi psikologis, kurang tidur, masalah makan dan gizi, serta kekurangan interaksi pribadi dan sosial, depresi, dan kecemasan. (Quispe, 2023). Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap objek yang diteliti yakni remaja cenderung bermain game hanya untuk menghilangkan rasa bosan. Akan tetapi efek yang ditimbulkan dari bermain game salah satunya adalah merasa kesal apabila kalah dalam permainan tersebut. Sehingga mereka akan melontarkan kata-kata kasar sebagai bentuk pelampiasannya. Kemudian kurangnya pengawasan orang tua yang menyebabkan anak asik bermain game tanpa menghiraukan waktu dan juga perkataan mereka.

Hal tersebutlah yang menjadi permasalahan menarik untuk diteliti, yakni kurangnya kontrol dan pengawasan dari orangtua orang tua, lalu kurangnya komunikasi interpersonal dalam keluarga dan lingkungan sekitar. Melihat dampak yang merugikan dari kecanduan game online, maka individu-individu diharapkan mampu mengontrol penggunaan game online, sehingga waktu yang ada bisa melakukan aktifitas yang bermakna, salah satunya adalah aktifitas belajar, sosial, dan karir. (Abdi & Karneli, 2020)

Penelitian mengenai adiksi game online Mobile Legend pada remaja diperkuat dengan adanya data empirik di lapangan seperti banyaknya remaja pengguna game online Mobile Legend menjadikan pelarian utama ketika mereka bosan. Hal tersebut menimbulkan adanya hambatan pada proses komunikasi interpersonal. Data tersebut didapatkan setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap objek yang diteliti. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian terdahulu yakni mengenai Adiksi Online Game dan Perilaku Menyimpang Remaja. Masalah dalam penelitian ini menunjukkan bahwa banyaknya pemain game menjadi kecanduan sehingga timbulnya penyimpangan yang dilakukan oleh remaja.

Hasil dari penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa tidak hanya dampak negatif yang akan diterima oleh remaja melainkan terdapat juga dampak positif. Namun, jika remaja tidak diawasi maka remaja akan merasa bebas dan tidak memperdulikan siapapun. Remaja memilih hal-hal yang membuat mereka merasa nyaman dan tidak membuat hatinya cemas, khawatir atau stres. Remaja yang tidak dapat mengontrol dirinya sendiri adalah remaja yang sangat mudah terjun kedalam kecanduan online game karena remaja tersebut hanya memilih sebuah aktivitas yang membuat mereka tenang dan senang.

Lalu mengenai Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak yang meneliti Subjek mengatakan bahwa seorang awalnya ia bermain game karena untuk mengisi kebosannya, kemudian ia merasa lebih asik dan lebih tertarik pada game-game online, lalu menjadikannya sebagai kebutuhan. Bila diteliti lebih lanjut hal ini jelas mengurangi waktu belajar gamers. Kesenangan bermain game yang melalaikan membuat anak lupa waktu belajar. Menurutnya, game online Mobile Legend: Bang Bang sangat asyik dimainkan sampai lupa waktu. Dari segi dampak dan tampilan lingkungan, game ini lebih menarik dibandingkan game lainnya. Di dalam Mobile legend Bang Bang ini bisa bermain bersama teman, selain itu terdapat system peringkat. Sebagian besar anak menganggap bahwa peringkat adalah yang terpenting. Kemudian nilai kebaruan dalam penelitian ini adalah peran orangtua dalam mengontrol hal apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh anak dan juga komunikasi interpersonal pada orangtua yang seringkali masih kurang yang menyebabkan anak merasa bebas bisa melakukan hal apapun

tanpa harus memikirkan dampak yang terjadi akibat perbuatannya tersebut.

Teori yang digunakan pada penelitian ini yakni Fenomenologi menurut Alfred Schutz. Suatu penampakan konsep-konsep yang ada disekitar, mendorong manusia untuk mencari pemahaman suatu makna melalui hubungan dengan orang lain. Makna yang diciptakan dapat diketahui dalam karya, aktivitas atau action yang dilakukan membutuhkan peran dari orang lain. Manusia mengkonstruksikan makna melalui proses tipikasi dan terjadi dalam sebuah pengalaman. Maka Alfred Schuzts mengkaitkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman yang dialami sehari-hari dan mencari asal usul dari pengalaman dan pengetahuan tersebut (Alfred Schuzts 1932). Alfred Schuzts memahami dan menggambarkan tindakan seseorang dalam kehidupan sosial dengan merujuk kepada tindakan yang dilakukan pada masa lalu dan tindakan yang akan dicapai dimasa yang akan datang (Djaya, 2020).

Topik yang kami bahas ini berkaitan dengan fenomena game online Mobile Legend yang sedang digandrungi oleh semua kalangan usia terutama remaja, lalu karena peneliti menemukan sejumlah masalah atau dampak negative dari permainan ini maka peneliti akan mengulik lebih mendalam dan menemukan permasalahan serta penyelesaiannya sesuai data di lapangan dan data dari objek yang peneliti teliti. Bila dilihat sekilas, permasalahan yang peneliti angkat tidak berat dan terkesan sudah tidak asing bagi para pembaca. Namun pada penelitian ini, peneliti menitik beratkan pada peranan orangtua dalam mendidik anak mereka, apa akibat dari membebaskan anak dalam bermain game, kenapa komunikasi dapat terhambat hanya karena permainan game online, mengapa game online lebih diminati oleh anak sehingga anak tersebut kecanduan lalu mengabaikan lingkungan sekitarnya dan bagaimana cara menstabilkan emosi pemain disaat mereka kalah dalam permainan tersebut.

Topik yang kami bahas ini berkaitan dengan fenomena game online Mobile Legend yang sedang digandrungi oleh semua kalangan usia terutama remaja, lalu karena peneliti menemukan sejumlah masalah atau dampak negative dari permainan ini maka peneliti akan mengulik lebih mendalam dan menemukan permasalahan serta penyelesaiannya sesuai data di lapangan dan data dari objek yang peneliti teliti.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan alasan pemilihan topik yang dilakukan oleh peneliti terkait adiksi game online mobile legend pada remaja, karena peneliti melihat fenomena yang ada di lapangan menunjukkan usia tersebut lebih mudah mengalami adiksi game online dikarenakan kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar. Jadi, untuk itu baik anak maupun orangtua jangan menyepelekan game online, karena dampak dari permainan ini tidak serta merta akan terasa langsung, akan tetapi akan dirasakan seiring berjalannya waktu dan berjangka panjang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis teori fenomenologi dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara. Pendekatan fenomenologis berupaya untuk menjelaskan makna pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala, termasuk di dalamnya konsep diri atau pandangan hidup mereka sendiri (Zuhri, dkk., 2023)

Namun pada penelitian ini, peneliti memilih fenomenologi menurut Edmund Husserl. Schutz sering dijadikan centre dalam penerapan metodologi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Pertama, karena melalui Schutz-lah pemikiran dan ide Husserl yang dirasa abstrak dapat dijelaskan dengan lebih gamblang dan mudah dipahami. Kedua, Schutz merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Schutz mengembangkan model tindakan manusia dalam fenomenologi sosial dengan tiga dalil umum. Dalil-dalil tersebut meliputi konsistensi logis, interpretasi subyektif, dan pemahaman terhadap tindakan manusia. Schutz juga menggabungkan fenomenologi transendental Husserl dengan konsep verstehen Weber. Melalui pendekatan ini, Schutz tidak hanya menjelaskan dunia sosial, tetapi juga menguraikan konsep ilmu pengetahuan dan model teoritis dari realitas yang ada. (Djaya, 2020).

Maka dari itu peneliti melakukan observasi dan wawancara pada objek yang akan diteliti. Lalu hasil tersebut akan dijabarkan lebih rinci di pembahasan yang akan peneliti uraikan dengan sejumlah fakta lapangan yang telah peneliti temukan serta ha-hal yang unik untuk diulik menjadi masalah baru yang harus diteliti.

Tabel 1. Data Informan Pemain Game Online Mobile Legend

No	Nama	Umur	Sekolah
1.	Asep Kurniawan	17 tahun	SMAN 14 Garut
2.	Nadhif Murtadho	16 tahun	SMKN 4 Garut
3.	Tegar Hanafi	16 tahun	SMKN 4 Garut
4.	Syaban Firdaus	18 tahun	SMAN 6 Garut

Sumber : Hasil Wawancara Peneliti, 2023

Tabel 2. Data Narasumber Pemain Game Online Mobile Legend

No	Nama	Usia
1.	Andina Maula Humairani, S.Psi	23 Tahun
2.	Yoga Priyatama, S.Psi	25 Tahun

Sumber: Hasil wawancara Peneliti, 2023

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Factor-Faktor Yang Mempengaruhi Motif Adiksi Terhadap Game Online Mobile Legend Pada Remaja Usia 16-18 Tahun

Pada tahap ini peneliti mengamati motif-motif remaja usia 16-18 tahun yang telah mengalami adiksi game online Mobile Legend. Indikatornya yaitu motif karena dan motif untuk. Adapun pernyataan informan 1 selaku pelajar sekolah menengah atas, sebagai berikut:

Awalnya hanya sebagai hobi, namun setelah melihat teman-teman yang mengikuti kompetisi dan mendapatkan reward dari permainan Mobile Legend, motivasi untuk bermain secara konsisten tumbuh. Peluang mendapatkan hadiah dan reward setiap hari, serta pengaruh teman-teman yang juga memainkannya, membuat penulis tertarik dan bergantung pada permainan tersebut. Adanya kompetisi yang menarik dengan reward yang menggiurkan juga mendorong pemain untuk meningkatkan skill dan berpartisipasi dalam kompetisi (Kurniawan, 2023).

Adapun pernyataan informan 2 selaku pelajar sekolah menengah kejuruan, sebagai berikut:

Motif yang membuat penulis tertarik untuk bermain Mobile Legends adalah karena pengaruh lingkungan, terutama

dari teman-temannya yang juga memainkannya. Seiring berjalannya waktu, penulis menjadi terpacu pada permainan tersebut dan teman-temannya sering mengingatkan penulis tentang kebiasaannya yang terlalu banyak menghabiskan waktu pada permainan tersebut. Salah satu alasan penulis tertarik untuk mendalami Mobile Legends adalah untuk tidak ketinggalan dalam strategi permainan yang terus berkembang setiap tahun (Nadhif Murtadho, 2023).

Adapun pernyataan informan 3 selaku pelajar sekolah menengah kejuruan, sebagai berikut:

Seorang individu awalnya memiliki hobi bermain game, tetapi tidak terlalu serius. Namun, setelah terjadi peningkatan popularitas dan kompetisi Mobile Legends serta hadiah yang cukup menguntungkan, individu tersebut tergerak untuk mengembangkan hobi tersebut dan mencoba menghasilkan uang melalui kompetisi. Meskipun ada teguran dari keluarga dan orang terdekat mengenai waktu yang dihabiskan dalam bermain game, individu tersebut terus termotivasi oleh event dan reward yang diberikan oleh pengembang game. Keseluruhan, motivasi individu tersebut adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain dan tidak tertinggal dalam cara bermain game tersebut.

Adapun pernyataan informan 4 selaku pelajar sekolah menengah atas, sebagai berikut:

Pemain tertarik bermain Mobile Legends karena ingin mengembangkan bakat dan keterampilan mereka melalui kompetisi game ini. Mereka juga melihat potensi penghasilan yang menguntungkan, terutama bagi pelajar. Namun, minat berlebihan dalam bermain game ini dapat menyebabkan kecanduan dan mengabaikan waktu untuk kegiatan lain. Reward dan uang tunai dari kompetisi menjadi motivasi bagi pemain untuk meningkatkan keterampilan. Namun, hal ini juga dapat menyebabkan isolasi sosial dan kecenderungan menjadi malas bergaul di dunia luar. Motivasi lainnya adalah keinginan untuk memenangkan

kompetisi dan mendapatkan reward menarik

Remaja Usia 16-18 Tahun Memperoleh Pengalaman Setelah Mengalami Adiksi Game Online Mobile Legend

Pada tahap ini peneliti mengamati remaja usia 16-18 tahun yang memperoleh pengalaman setelah mengalami adiksi game online. Indikatornya yaitu pengalaman melalui interaksi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama informan 1, maka hasilnya sebagai berikut:

Bermain game dalam jangka waktu lama memiliki efek positif pada kemampuan bermain. Pengalaman bermain yang intens meningkatkan keterampilan bermain dan memberikan kepuasan serta kesenangan. Namun, dia mengakui bahwa dampak negatif bermain game lebih dominan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan waktu yang berlebihan, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan dan kekurangan produktivitas. Meskipun demikian, dia mencoba mengatasi dampak negatif dengan mengontrol dan membagi waktu antara bermain game dan belajar (Tegar Hanafi, 2023).

Adapun informan 2 memaparkan sebagai berikut: Salah satu alasan tertarik dalam mempelajari permainan tersebut adalah untuk tidak tertinggal dalam strategi yang berkembang setiap tahunnya, yang dikenal sebagai "new meta". Dia merasa bahwa bermain Mobile Legends membuatnya menjadi kurang produktif dalam melakukan kegiatan lain, seperti jarang pergi nongkrong atau melibatkan diri dalam kegiatan rutinnnya. Namun, dia juga merasakan sensasi tersendiri setelah bermain, di mana permainan ini dapat mengubah suasana hatinya menjadi lebih baik dan memberikan rasa kepuasan. Meskipun demikian, dia menyadari adanya dampak negatif seperti sering begadang, mengabaikan waktu makan, dan lupa akan waktu karena keterlibatannya dalam berbagai event dan kompetisi Mobile Legends yang bahkan bisa menghasilkan pendapatan (Nadhif Murtadho, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara bersama informan 3, maka hasilnya sebagai berikut:

Bermain dalam jangka waktu yang lama meningkatkan kemampuan dalam bermain game ini, berawal dari merasakan sensasi yang membuat suasana hati lebih baik dan mengatasi kebosanan. Kecanduan membuatnya malas untuk keluar rumah dan melakukan kegiatan lain. Bermain game online memungkinkannya berteman tanpa perlu bertemu fisik. Jika memiliki waktu luang, ia bermain tanpa gangguan atau tanggung jawab yang tertunda. Namun, ia selalu menyelesaikan tanggung jawabnya terlebih dahulu sebelum bermain (Tegar Hanafi, 2023).

Adapun informan 4 memaparkan sebagai berikut:

Bermain game online menghasilkan pengalaman yang luas, tetapi juga mengurangi pengalaman di dunia nyata. Meskipun ada sensasi khusus yang dirasakan setelah bermain, permainan tersebut dapat menyebabkan isolasi sosial dan kurangnya interaksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Lingkungan teman dalam game online seringkali toksik. Namun, bermain game online juga membuka peluang untuk berpartisipasi dalam turnamen dan memperluas jaringan sosial. Penting untuk mengendalikan waktu bermain dan membagi waktu dengan bijak antara game dan kegiatan lain seperti belajar.

Makna Yang Dimiliki Remaja Usia 16-18 Tahun Ketika Sudah Mengalami Adiksi Game Online Mobile Legend

Pada tahap ini makna yang dimiliki remaja usia 16-18 tahun ketika sudah mengalami adiksi game online Mobile Legend. Indikatornya yaitu makna dalam diri, makna membutuhkan acuan, dan makna perubahan.

Adapun informan 1 memaparkan sebagai berikut:

Para pemain menghadapi hambatan dalam mengendalikan diri dan menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain game, yang mengakibatkan kurangnya interaksi sosial di sekitarnya. Meskipun merasa canggung berbaur kembali dengan orang-orang di

sekitarnya, individu tersebut tetap menjaga komunikasi dengan teman-temannya melalui game. Meskipun jarang berinteraksi secara fisik, individu tersebut berusaha menjaga hubungan dengan keluarganya melalui pemenuhan tanggung jawab di rumah. Namun, seringkali individu tersebut mendapatkan teguran dari keluarga karena kesulitan mengontrol diri saat bermain game. Individu ini merasakan perubahan perilaku terutama dalam hal interaksi sosial yang semakin berkurang. Untuk mengatur waktu bermain Mobile Legends, individu menyadari pentingnya mengendalikan waktu agar dapat menyelesaikan tanggung jawab dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara bersama informan 2, maka hasilnya sebagai berikut:

Setelah mengalami kecanduan game online, remaja tersebut menghadapi beberapa hambatan dalam berkomunikasi. Rasa canggung yang dirasakan membuatnya enggan keluar rumah dan jarang berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Untuk tetap berhubungan dengan teman-temannya, dia memilih untuk bermain bersama (mabar) dalam game dan menggunakan fitur komunikasi suara yang disediakan oleh pengembang game. Dalam menjaga hubungan dengan keluarga, dia patuh pada perintah orang tuanya. Kecanduan pada game online juga berdampak pada perubahan sikap dan rasa canggung saat berinteraksi dengan orang lain. Namun, dia berusaha agar keterlibatannya dalam game tidak mengganggu urusan akademik dengan membagi waktu dan melaksanakan tanggung jawab (Syaban Firdaus, 2023).

Adapun informan 3 memaparkan sebagai berikut:

Hambatan yang dirasakan oleh remaja tersebut yaitu hambatan dalam berinteraksi dengan orang di sekitarnya karena menghabiskan waktu bermain game online di rumah. Meskipun demikian, dia tetap menjaga komunikasi dengan teman-temannya agar hubungan tetap terjaga dan menghindari rasa

canggung saat bertemu. Game online yang dimainkannya memungkinkan interaksi dengan orang terdekat dan dia mengajak mereka untuk bergabung. Namun, keluarganya memberikan teguran terkait kecanduannya. Untuk menjaga hubungan dengan keluarga, dia berusaha mengatur waktu bermainnya dan tidak terlalu terfokus pada game. Kecanduan tersebut menyebabkan perasaan murung dan isolasi sosial. Untuk menghindari gangguan pada kehidupan akademik, dia membagi waktu dengan baik dan menyelesaikan tanggung jawabnya dengan disiplin (Tegar Hanafi, 2023/).

Berdasarkan hasil wawancara bersama informan 4, maka hasilnya sebagai berikut:

Sulit dalam mengontrol emosi menjadi salah satu hambatan. Dia juga mendapatkan teguran, terutama dari orang tuanya, terkait kecanduannya pada game online. Dalam lingkungan sekitarnya, ada ajakan untuk bermain game online, yang mendorongnya untuk mencoba bermain juga. Akibat kecanduan tersebut, dia merasakan perubahan dalam perilaku, seperti menjadi malas untuk berinteraksi dengan orang di luar dan lebih sering menghabiskan waktu di rumah. Individu tersebut menyadari bahwa dalam perkembangan pribadi, setiap individu akan mengalami perubahan dalam berbagai aspek hidupnya ketika mereka berusaha melakukan sesuatu.

Penelitian ini berfokus pada adiksi game online Mobile Legend pada remaja usia 16-18 tahun. Penelitian ini mengamati motif, pengalaman dan makna yang timbul akibat adiksi tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motif adiksi terhadap game online Mobile Legend pada remaja usia 16-18 tahun meliputi motivasi untuk bermain secara konsisten, pengaruh lingkungan, hadiah dan reward yang menggiurkan, peluang menghasilkan uang, keinginan untuk meningkatkan keterampilan bermain, dan pengembangan hobi. Remaja yang mengalami adiksi game online Mobile Legend memperoleh

pengalaman melalui interaksi dalam bermain, namun juga menghadapi hambatan seperti kesulitan mengendalikan diri, kurangnya interaksi sosial, perubahan perilaku, isolasi sosial, dan kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang di sekitarnya. Makna yang dimiliki remaja dalam mengalami adiksi game online Mobile Legend meliputi makna dalam diri, membutuhkan acuan, dan perubahan dalam berbagai aspek hidup. Penting bagi remaja untuk mengontrol waktu bermain dan membagi waktu dengan bijak antara game dan kegiatan lainnya.

Pada bagian ini peneliti akan melakukan analisis terkait dengan hasil wawancara yang diperoleh dari informan yang diperkuat oleh hasil wawancara dengan narasumber, penelitian terdahulu, teori yang relevan, dan pendapat yang menguatkan pembahasan ini. Dua kegiatan yang paling umum dilakukan di internet adalah menggunakan media sosial dan bermain game online. Statistik menunjukkan bahwa tingkat kecanduan internet di ibukota cukup tinggi, dengan sekitar 14% remaja kecanduan dalam bentuk bermain media sosial dan game online. Bahkan di Korea Selatan, negara yang dikenal sebagai salah satu yang memiliki tingkat kecanduan game tertinggi di dunia, prevalensi adiksi game mencapai 12%. Oleh karena itu, terlihat bahwa kita memiliki tingkat kecanduan game yang hampir sebanding dengan Korea Selatan, meskipun negara tersebut memang dikenal dengan tingkat kecanduan gamenya yang tinggi.

Hasil dari wawancara dari narasumber 1 yang menyatakan bahwa: Kecanduan game meningkatkan dopamine dua kali lipat, yang menyebabkan efek euphoria dan kepercayaan diri yang berlebihan. Ini merusak sistem otak dan menyebabkan kecanduan. Kadar dopamine yang berlebihan juga mengganggu fungsi hipotalamus yang mengatur suasana hati dan emosi. Gangguan ini dapat mengakibatkan kerugian pada fungsi perhatian, perencanaan, tindakan, dan kontrol impulsif. Dalam kasus yang parah, perubahan struktur otak ini dapat menyebabkan perilaku impulsif yang tidak terkendali.

“Kecanduan game menyebabkan peningkatan dopamine yang dua kali lipat lebih tinggi, yang menghasilkan perasaan euphoria seperti kebahagiaan, percaya diri, dan semangat berlebihan. Jika keadaan ini berlanjut secara terus-

menerus, dapat merusak sistem dan sirkuit reseptor otak dan menyebabkan kecanduan.” (Andina, wawancara, 21 Mei 2023).

Narasumber 2 menambahkan bahwa game online dapat mengganggu kesehatan psikis pada remaja usia 16-18 tahun.

“Gangguan psikis dapat muncul jika kecanduan game ini terus menerus terjadi dan tidak ada usaha untuk mengurangi atau berhenti dan juga tidak ada perhatian dari lingkungan sekitar. Gangguan psikis yang dapat muncul adalah depresi dengan tingkat kemampuan bersosialisasi yang terus menurun, sosial anxiety, dan gangguan suasana hati (mood disorder).” (Yoga, wawancara, 21 Mei 2023).

Kecanduan game dapat menyebabkan peningkatan dopamine dan efek euphoria. Jika tidak diatasi, kecanduan tersebut dapat merusak sistem otak dan sirkuit reseptor. Kadar dopamine yang berlebihan juga mengganggu fungsi hipotalamus, mengakibatkan gangguan suasana hati dan emosi.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi dan popularitas game online telah memberikan dampak positif dan negatif pada remaja. Beberapa dampak negatif yang disebabkan oleh game online adalah stres, depresi, dan perilaku agresif. Anak-anak lebih rentan terhadap kecanduan game online dan dapat mengalami kesulitan mengontrol diri. Komunikasi interpersonal yang baik dengan orangtua sangat penting dalam mengurangi dampak negatif ini.

Game Mobile Legend, yang memiliki jutaan pengguna aktif, dapat menghasilkan uang melalui turnamen e-sport. Namun, untuk mencapai tingkat ini, pemain harus menjadi profesional dalam game tersebut. Kurangnya pengawasan orang tua menyebabkan anak-anak menghabiskan waktu bermain game tanpa memperhatikan tanggung jawab lainnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game Mobile Legend menjadi pelarian utama bagi remaja ketika mereka merasa bosan, tetapi juga menimbulkan hambatan dalam komunikasi interpersonal. Kurangnya pengawasan orang tua dan kurangnya komunikasi dalam keluarga dan

lingkungan menyebabkan remaja merasa bebas untuk melakukan apa pun tanpa memikirkan konsekuensinya.

REFERENSI

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20.
<https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Annisa, N. R. (2021). Hubungan Kontrol Diri Dengan Adiksi Game Online Pada Siswa Kelas X Ma N 1 Kota Serang Tahun Ajaran 2019/2020. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 18(12), 17–23.
<https://uia.e-journal.id/guidance>
- Djaya, T. R. (2020). *MAKNA TRADISI TEDHAK SITEN PADA MASYARAKAT KENDAL* : 01(06), 21–31.
- Fitrajaya, R. R., Utomo, I. P., & Handayani, L. (2022). Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 4(2), 102–113.
<https://doi.org/10.12928/promkes.v4i2.5651>
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211–219.
<https://doi.org/10.29210/127200>
- Kustiyani, R. (2021). Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24.
<https://doi.org/10.29103/jpt.v2i1.3627>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212.
<https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Mulyasanti Pande, N. P. A., & Marheni. Adijanti. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Putri, T. H., & Fitri, T. A. (2022). Faktor

- Karakteristik sebagai Prediktor Adiksi Game Online pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 10(1), 37.
<https://doi.org/10.26714/jkj.10.1.2022.37-44>
- Quispe, J. (2023). No Titleการบริหารจัดการการบริการที่มีคุณภาพใน โรงพยาบาลสังกัดกระทรวงสาธารณสุข. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย*, 4(1), 88–100.
- Rahayuningrum, D. C. (2016). Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 8(1), 108–113.
<http://jurnal.syedzasaintika.ac.id/index.php/medika/article/view/24/pdf>
- Rahmalia. (2016). Relationship to Addictions to Playing Online Games to Teen Self Identity. *Jurnal Psikologi IO*, 4(1), 10.
- Ramadhan, Z. A. (2021). Adiksi Game Online dan Perilaku Menyimpang Remaja. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 5(2), 93.
<https://doi.org/10.30595/jssh.v5i2.11030>
- Syahrani, R. (2015). Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84–92.
- Zuhri, A., Maulina, P., Fazri, A., Fadhillah, H., & Fikrullah, M. (2023). Peran Jurnalis Lokal dalam Peliputan Isu-Isu Deforestasi di Aceh Barat. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 39-54.