



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 829-836

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Dampak Game Online Mobile Legends Pada Emosi Remaja Di kelurahan Balik Alam Kecamatan Mandau Kota Duri

Hani Rasyidah^{1✉}, Afrinaldi², Fadhilla Yusri³, Muhiddinur Kamal⁴

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: hanirasyidah.h@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Latar belakang dalam penelitian ini adalah ditemukan remaja usia 16 sampai 18 tahun yang bermain game online mobile legends 2-3 jam di hari biasa dan pada hari libur biasanya dari jam 12 malam sampai jam 5 pagi. Bermain game tersebut membuat mereka melontarkan kata-kata kasar, setelah selesai bermain game mereka akan kesal dan marah ketika orang tua meminta tolong untuk melakukan sesuatu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak game online mobile legends pada emosi remaja di Kelurahan Balik Alam Kecamatan Mandau Kota Duri. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengambil data di lapangan. Informan dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 16 sampai 18 tahun, dan informan pendukung adalah orang tua dari remaja yang bermain game online mobile legends. Menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi. Dan teknik menguji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi data. Berdasarkan hasil penelitian secara umum dapat dikatakan bahwa adanya dampak dari game online mobile legends pada emosi remaja yaitu pada emosi positif remaja setelah bermain game online mobile legends bersama dengan temannya, para remaja terlihat semangat, ceria, dan senang. Pada emosi negatif setelah para remaja bermain game online mobile legends, para remaja terlihat marah, kesal, dan benci karena kalah dan remaja akan pergi keluar rumah ketika orang tua atau kakak meminta tolong atau menyuruh untuk sholat, hal tersebut juga membuat mereka menjadi marah dan kesal.

Kata Kunci : *Game Online, Mobile Legends, Emosi Remaja*

Abstract

The background in this study is found adolescents aged 16 to 18 years who play mobile legends online games 2-3 hours on weekdays and on holidays usually from 12pm to 5am. Playing the game makes them say harsh words, after finishing playing the game they will be upset and angry when parents ask for help to do something. The purpose of this study was to determine the impact of mobile legends online games on teenagers' emotions in Balik Alam Village, Mandau District, Duri City. This research uses descriptive qualitative research, which is a study conducted systematically by taking data in the field. Informants in this study are teenagers aged 16 to 18 years, and supporting informants are parents of teenagers who play mobile legends online games. Using data collection techniques of observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques used in this study are data reduction, data presentation, and conclusions or verification. And the technique of testing data validity uses data triangulation techniques. Based on the results of the study in general, it can be said that there is an impact of online mobile legends games on teenagers' emotions, namely on the positive emotions of teenagers after playing online mobile legends games with their friends, teenagers look excited, cheerful, and happy. On negative emotions after teenagers play mobile legends online games, teenagers look angry, upset, and hate because they lose and teenagers will go out of the house when parents or older siblings ask for help or tell them to pray, it also makes them angry and upset.

Keyword: *Online Games, Mobile Legends, Teenage Emotions*

PENDAHULUAN

Tingkat kemajuan teknologi saat ini tumbuh pesat, khususnya dalam ranah internet. Dampaknya merasuki segala lapisan usia, dari anak-anak hingga lansia, dari perkotaan hingga pedesaan. Kehadiran internet telah menjadi kebutuhan pokok bagi mayoritas individu karena kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara instan. (Belawati, 2019; Nida, 2014; Putra Perssela et al., 2022; Ummah, 2020)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cepat meminta kita untuk bijak dalam memilah dan mengevaluasi informasi yang diterima. Sebagai contoh, kehadiran smartphone sebagai alat komunikasi juga menjadi platform bagi permainan (Rukmana et al., 2024)

Game daring, yang pertama kali muncul dalam bentuk simulasi perang dan pesawat untuk kepentingan militer, kemudian melebar ke ranah komersial dan memengaruhi permainan lainnya (informasi dari berbagai sumber, 2023). Permainan daring memperkenalkan pengalaman baru berkat frekuensi bermain yang tinggi.

Generasi remaja masa kini mengalami transformasi signifikan, terutama dalam hal fisik dan psikis serta peran sosialnya dalam berbagai lingkungan, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. (Lailatul Mufidah, 2021; Muhammad Kamil Jafar N, 2023; Roqib & Nurfuadi,

2020) Di era milenium ini, akses teknologi memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi. Mereka umumnya diakses melalui internet, yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menawarkan berbagai hiburan, terutama game mobile.

Namun, dampaknya tak sebatas hiburan semata. Beragam game yang ditawarkan internet, terutama pada anak sekolah, mempengaruhi perilaku sosial mereka, seperti kecenderungan untuk lebih terpaku pada game daripada lingkungan sekitar. Ini dapat tercermin dalam perilaku seperti kurang antusias dalam tugas sekolah, kecenderungan menyendiri, dan penurunan prestasi akademis (informasi dari berbagai sumber, 2023).

Tabel 1. Dampak terhadap nilai pelajaran

| Nilai Pelajaran | Frekuensi | Persentase |
|-----------------|-----------|------------|
| Sangat Menurun | 16 | 40% |
| Cukup Menurun | 12 | 30% |
| Tidak Menurun | 8 | 20% |
| Biasa saja | 4 | 10% |
| Total | 40 | 100% |

Berdasarkan data tersebut, terlihat adanya penurunan nilai pelajaran sebanyak 40% akibat waktu yang dihabiskan untuk bermain game. Remaja saat ini dapat dengan mudah bermain game tanpa harus bertemu lawan secara langsung, yang membuat game online begitu diminati, tidak hanya oleh anak-anak dan remaja, tetapi juga oleh kalangan dewasa. Sering kali individu terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar monitor, terutama karena banyak game online yang dirancang dengan penguatan atau hadiah segera setelah mencapai target tertentu. Akibatnya, remaja terus menekuni game tersebut tanpa memprioritaskan kegiatan lainnya.

Selain dampak waktu yang dihabiskan, aspek psikologis juga terpengaruh. Banyak adegan game online yang menampilkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan, yang secara tidak langsung dapat memengaruhi pemahaman remaja tentang realitas kehidupan. Hal ini sering kali berdampak pada gangguan mental seperti peningkatan kemarahan, emosi yang tidak stabil, dan penggunaan kata-kata kasar.

Salah satu game online populer di kalangan siswa, terutama siswa laki-laki, adalah Mobile Legends. Siswa sering memainkan game ini tidak hanya di rumah, tetapi juga di sekolah selama waktu istirahat. Persaingan antar siswa untuk menunjukkan prestasi di game, baik itu dalam meraih ranking tertinggi atau menampilkan atribut tertentu, sering

memacu mereka untuk menjadi yang terbaik dalam game tersebut.

Mobile Legends, sebagai salah satu game bergenre RTS pertama di Indonesia, memiliki spesifikasi yang relatif rendah, memungkinkan pemain dengan perangkat minimalis untuk menikmati permainan. Jumlah pengguna game ini meningkat secara signifikan dari tahun ke tahun, menunjukkan popularitasnya yang terus berkembang. Pada tahun 2022, jumlah unduhan Mobile Legends mencapai lebih dari 500 juta, dengan 30 juta ulasan di platform unduhan.



Gambar 1. Data Downloader Mobile Legends

Terdapat beberapa dampak negatif yang terlihat ketika remaja terlalu sering bermain Mobile Legends, antara lain, kecenderungan menggunakan kata-kata kasar, mudah marah, dan menunjukkan perilaku agresif saat mengalami gangguan dalam permainan. Hasil penelitian dari Ali Amran dan rekan-rekannya di kompleks Pendidikan Bukik Gombak, Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar, menunjukkan bahwa remaja cenderung marah, kesal, bahkan berucap kata-kata kasar serta menunjukkan reaksi emosional akibat kegagalan tim dalam memenangkan tantangan pada game, terutama saat ada anggota tim yang AFK atau absen dari game.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada remaja di Kelurahan Balik Alam yang bermain game Mobile Legends, diketahui bahwa alasan utama mereka bermain adalah karena teman serta grafik dan keseruan permainan yang bisa dimainkan bersama. Sehari-hari, mereka bisa menghabiskan waktu 2-3 jam untuk bermain game, sedangkan pada hari libur, durasi bermain bisa mencapai dari tengah malam hingga pagi hari, yang artinya mereka bisa bermain secara berkepanjangan. Ada remaja yang sebelumnya bermain game di warnet karena belum memiliki ponsel, yang memungkinkannya untuk bermain lebih lama dengan biaya lebih rendah dibanding bermain menggunakan ponsel dengan membeli paket internet.

Bermain game tersebut membuat mata mereka sakit, kurang tidur, tugas yang menumpuk, sering telat makan, suka marah ketika bermain game tersebut dan tidak jarang

kata-kata kotor keluar dari mulut mereka ketika kalah dalam bermain game. Dampak negatif bermain game pada emosi remaja yaitu marah atau kesal kepada orang tua ketika disuruh melakukan sesuatu, setelah bermain game remaja cenderung menjadi pemarah dan akan keluar dari rumah untuk pergi main bersama teman-temannya dan cenderung kurang bisa mengontrol emosi mereka. Ada pun hal positif yang penulis lihat adalah mereka mempunyai teman online yang cukup banyak dari daerah lain.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Dampak Game Online Mobile Legends pada emosi Remaja di Kelurahan Balik Alam Kecamatan Mandau Kota Duri".

Permasalahan pada penelitian ini dilakukan pada masalah, fenomena maraknya Game Online Mobile Legends pada kalangan remaja, sehingga berdampak pada emosi remaja Dikelurahan Balik Alam Kecamatan Mandau Kota Duri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (Field Research), yang merujuk pada pendekatan sistematis dalam pengumpulan data langsung dari lapangan. (Ajat Rukajat, 2018) Menurut beberapa sumber seperti Slamet Riyanto (2020), Cholid Narbuko, Abu Achmadi (Iqbal Hasan, 2007), dan M. Iqbal Hasan, penelitian lapangan bertujuan mempelajari latar belakang dan interaksi kehidupan sehari-hari kelompok sosial, individu, lembaga, atau masyarakat, serta berfokus pada data lapangan dan responden.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, kejadian sosial, sikap, kepercayaan, dan pemikiran individu maupun kelompok. Penelitian lapangan ini menggunakan metode deskriptif untuk menggambarkan keadaan objek yang diteliti sesuai data yang diperoleh langsung dari lapangan, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2016).(Sugiyono, n.d.)

Lokasi penelitian dipilih di Kelurahan Balik Alam, Kecamatan Mandau, Kota Duri. Peneliti memilih lokasi ini karena menemukan masalah emosi seperti perilaku marah terhadap orang tua pada sebagian remaja yang aktif bermain game online, terutama Mobile Legends (ML). Kelurahan Balik Alam dipilih juga karena merupakan tempat tinggal peneliti sendiri, yang memudahkan untuk mengamati dampak bermain game online, khususnya Mobile Legends, terhadap emosi remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Game Online Mobile Legends pada Emosi Remaja di Kelurahan Balik Alam

Terdapat berbagai pengaruh yang terlihat pada remaja di Kelurahan Balik Alam terkait dengan permainan game online Mobile Legends. Remaja sering merasa marah ketika terganggu oleh teman, saat kalah dalam permainan, atau dihubungi saat bermain yang dapat mengakibatkan mereka keluar dari permainan secara mendadak. Ketika hal ini terjadi, peringkat mereka bisa turun, yang menyebabkan ketidaksenangan dan ketidakpuasan. Selain itu, para remaja juga menunjukkan kemarahan dan kurangnya kesenangan ketika diminta oleh orang tua untuk melakukan sesuatu, dengan menjawab dengan nada kasar dan raut wajah yang berubah. Mereka mengalami masalah fisik seperti mata atau jari yang terasa sakit atau pegal karena bermain dalam waktu yang lama.

Penelitian mendukung teori emosi perifer dari Ulfa Mulyani dan Wahidah Fitriani yang mengaitkan gejala fisik sebagai penyebab emosi individu. Sebagai contoh, kekesalan remaja bisa dipicu oleh kekalahan dalam permainan game online. (Mulyani et al., 2022)

Dampak Emosi Negatif pada Bermain Game Mobile Legends

Hasil penelitian menunjukkan bahwa emosi negatif pada remaja di kelurahan Balik Alam dapat dilihat ketika para remaja telah selesai bermain game online mobile legends bersama dengan temannya, para remaja terlihat marah, kesal, benci, dan sakit hati setelah permainan tersebut berakhir. Remaja sering merasakan emosi negatif seperti marah, kesal, dan benci saat bermain game online Mobile Legends. Faktor penyebabnya termasuk adanya gangguan dari rekan-rekan bermain atau ketika terdapat kesalahan dalam strategi permainan. Tim yang kurang pandai atau adanya gangguan saat bermain membuat mereka merasa marah dan kecewa. Penelitian yang dilakukan oleh Ali Amran di SMAN 3 Batusangkar juga mendukung temuan ini.

Emosi Positif dalam Bermain Game Mobile Legends

Penelitian lapangan menunjukkan bahwa ada juga emosi positif yang dirasakan remaja ketika bermain game online, terutama saat mereka berhasil atau memenangkan permainan. Mereka merasa semangat, ceria, dan senang ketika menang. Menurut Hatersal, emosi bisa dirasakan dalam bentuk reaksi wajah dan tubuh yang menunjukkan perasaan positif.

Adanya temuan yang mengaitkan antara emosi remaja dengan permainan Mobile Legends menegaskan adanya pengaruh yang signifikan pada aspek emosional mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini tidak hanya menimbulkan emosi positif tetapi juga emosi negatif yang dapat memengaruhi perilaku remaja di Kelurahan Balik Alam.

SIMPULAN

Penelitian penulis mengungkapkan bahwa dampak game online mobile legends pada remaja Dikelurahan Balik Alam dapat dilihat dari segi positif dan negatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai dampak Game Online mobile legends pada emosi remaja Dikelurahan Balik Alam Kecamatan Mandau Kota Duri maka dapat disimpulkan bahwa:

Dampak positifnya adalah mereka merasa senang dan gembira ketika mereka menang didalam pertandingan melawan musuh, memiliki team yang pandai bermain game online mobile legends, jaringan yang bagus, hal tersebut dapat mempengaruhi peringkat mereka dipertandingan, mereka juga akan mendapatkan koin, mereka juga mendapatkan skin atau atribut untuk hero yang mereka pakai pada saat bermain atau bertanding.

Dampak negative adalah setelah remaja selesai bermain permainan online tersebut mereka akan keluar rumah dengan keadaan marah dan kesal hal tersebut berlangsung cukup lama, dan salah satu remaja juga mengalami hal yang sama tetapi dia akan melakukan hal lain seperti mendengarkan musik dengan volume yang tinggi agar amarah dan kesalnya menjadi reda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajat Rukajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Deep Publisher.
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran on-line (kesatu)* (Issue December 2019). http://repository.ut.ac.id/8813/1/EBOOK_PEMBELAJARAN_ONLINE.pdf
- Lailatul Mufidah, K. T. (2021). *Pendidikan dan Perubahan Kebudayaan Transmisi Budaya dan Perkembangan Institusi Pendidikan*. 7(3), 6.
- Muhammad Kamil Jafar N. (2023). *GAYA HIDUP DAN PERILAKU KONSUMTIF REMAJA DI KOTA MANADO*. 3(1), 96–105.
- Mulyani, U., Mahasiswa, W. F., Uin, P., Yunus, M., Dosen, B., Bimbingan, P., Konseling, D., & Islam, P. (2022). Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends di Kecamatan Mandau. *Media Cetak*, 5(1), 29–35.
- Nida, F. L. K. (2014). Persuasi dalam media komunikasi massa. *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam "AT-TABSYIR,"* 2(2), 77–95.

- Putra Perssela, R., Mahendra, R., & Rahmadiani, W. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektivitas Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(3), 650–656. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i3.4525>
- Roqib, M., & Nurfuadi. (2020). *Kepribadian Guru Upaya Mengembangkan Kepribadian Guru yang Sehat di Masa Depan*. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/7229>
- Rukmana, A. Y., Judijanto, L., Pipin, S. J., Ginting, J. N., Amalia, E., & Herlinah, H. (2024). *Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK): Wawasan Komprehensif tentang Literasi TIK Terkini* (Issue February).
- Sugiyono. (n.d.). *Kuantitatif, P. P. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Ummah, A. H. (2020). Dakwah Digital dan Generasi Milenial (Menelisik Strategi Dakwah Komunitas Arus Informasi Santri Nusantara). *Tasâmuh*, 18(1), 54–78. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tasamuh/article/view/2151>