

**DAMPAK EMOSI PADA REMAJA YANG MENGALAMI KECANDUAN
BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* DESA SOKO WETAN
KARANGANOM KLATEN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi Universitas Widya Dharma**



Disusun Oleh:

Tidar Wibisono

2061100008

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS EKONOMI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

DAMPAK EMOSI PADA REMAJA YANG MENGALAMI KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* DESA SOKO WETAN KARANGANOM KLATEN

Diajukan Oleh :

TIDAR WIBISONO

NIM. 2061100008

Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi untuk mengikuti Sidang Skripsi Fakultas Ekonomi dan Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten pada :

Hari : Senin


Tanggal : 15 Juli 2024

Pembimbing I



Ummu Hany Almasitoh S.Psi., M.A.
NIK. 690 809 296

Pembimbing II



Anna Febrianty S.S.Psi., M.Si., M.Psi., Psikolog
NIK. 690 811 319

Mengetahui,

Kepala Program Studi Psikologi



Hartanto, S.Psi., MA
NIK. 690 313 334

HALAMAN PENGESAHAN
DAMPAK EMOSI PADA REMAJA YANG MENGALAMI KECANDUAN GAME
ONLINE MOBILE LEGEND DESA SOKO WETAN KARANGANOM KLATEN

Diajukan Oleh :
TIDAR WIBISONO
NIM. 2061100008

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada hari Selasa, tanggal 30,
bulan Juli, tahun 2024 dengan susunan Dewan Penguji

Ketua



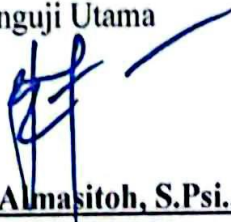
Winarno Heru M, S.Psi., M.Psi, Psikolog
NIK. 690 301 250

Sekretaris



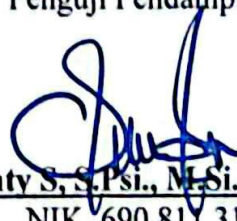
Hartanto, S.Psi., MA
NIK. 690 313 334

Penguji Utama



Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A
NIK. 690 809 296

Penguji Pendamping



Anna Febrianty S, S.Psi., M.Si., M.Psi., Psikolog
NIK. 690 811 319

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Psikologi



Dr. Arif Julianto S.N, S.E., M.Si
NIK. 690 301 250

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

NAMA: Tidar Wibisono

NIM : 2061100008

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **DAMPAK EMOSI PADA REMAJA YANG MENGALAMI KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DESA SOKO WETAN KARANGANOM KLATEN**. Benar adanya & merupakan hasil karya sendiri, segala kutipan pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan bertanggung jawab sepenuhnya.

Klaten, 3 Januari 2024

Yang menyatakan,



Tidar Wibisono

NIM. 2061100008

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbi 'alamin, kami bersyukur kepada Allah SWT atas rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Skripsi ini akan saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang selalu memberkati dan memberikan rahmat-Nya kepada kami
2. Keluarga, terutama untuk bapak dan ibu yang telah memberi semangat dan mendoakan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Ummu Hany Alamasitoh S.Psi., M.A. dan Ibu Anna Febrianty Setianingtyas, S.Psi., M.Psi., M.Psi., Psikolog. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
4. Terimakasih untuk teman-teman saya Melyn, Yoga, Viska, Agung, Rendi, Shodiq, Faisal, Nandar, Sigit, dan Totok yang telah datang memberikan semangat dan memberikan *support*.

MOTTO HIDUP

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Cuma sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi, jangan khawatir mimpi-mimpi lain bisa diciptakan”

(Winda Basudara)

“Jangan mau dibodohi oleh gengsi, hiduplah dengan versimu sendiri”

(Patrick Star)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “Dampak Emosi pada Remaja yang Mengalami Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legend* di Soko Wetan Karangnom Klaten”. Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata S1 Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Triyono M.Pd. selaku ketua Universitas Widya Dharma Klaten
2. Bapak Dr. H. Arif Julianto Sri Nugroho, S.E., M.Si sebagai Dekan Fakultas Ekonomi dan Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Bapak Hartanto, S.Psi., M.A sebagai ketua Profram Studi Psikologi Fakultas Ekonomi dan Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Ibu Ummu Hany Alamasitoh S.Psi., M.A. dan Ibu Anna Febrianty Setianingtyas, S.Psi., M.Psi., M.Psi., Psikolog. selaku dosen pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.

6. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu mendoakan, memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan pembaca pada umumnya.

Klaten, Juli 2024

Tidar Wibisono
NIM. 2061100008

ABSTRAK

Penelitian ini meneliti dampak kecanduan *game online Mobile Legends* terhadap emosi remaja dan faktor penyebabnya dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dari tiga remaja berusia 16 hingga 18 tahun yang aktif bermain game tersebut di Desa Soko Wetan, Brangkal, Karangnom, Klaten. Temuan menunjukkan bahwa kecanduan game menyebabkan emosi remaja menjadi tidak stabil, sering marah, berkata kasar, dan membanting benda. Mereka juga kesulitan dalam berkomunikasi, melakukan kekerasan, dan mengeluarkan suara keras kepada orang sekitar sebagai bentuk pelampiasan emosi, baik saat kalah maupun menang. Faktor penyebab kecanduan meliputi faktor internal seperti keinginan kuat untuk terus bermain dan faktor eksternal dari lingkungan yang memperburuk kecanduan. Kesimpulannya, kecanduan *game online Mobile Legends* berdampak pada ketidakstabilan emosi remaja, yang tercermin dari perilaku kasar dan ketidakmampuan untuk mengendalikan emosi.

Kata Kunci : *Emosi Remaja, Kecanduan game online, Mobile Legends*

ABSTRAC

This research examines the impact of addiction to the online game Mobile Legends on teenagers' emotions and the causal factors using descriptive qualitative methods. Data was collected through observation, interviews and documentation from three teenagers aged 16 to 18 years who actively played the game in Soko Wetan Village, Brangkal, Karangnom, Klaten. Findings show that game addiction causes teenagers to become emotionally unstable, often angry, speaking harshly and slamming objects. They also have difficulty communicating, resort to violence and make loud noises at those around them as a form of venting their emotions, both when they lose and when they win. Factors that cause addiction include internal factors such as a strong desire to continue playing and external factors from the environment that worsen addiction. In conclusion, addiction to the online game Mobile Legends has an impact on teenagers' emotional instability, which is reflected in rude behavior and the inability to control emotions.

Keywords: Teenage Emotions, Online game addiction, Mobile Legends

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRAC.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
A. Manfaat Teoritis	7
B. Manfaat Praktis.....	8
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pengertian Emosi	9
a. Teori Emosi.....	10
2.2 Definisi Remaja.....	14
1. Perkembangan fisik	16
2. Perkembangan Kognitif.....	16
2.3 Pengaruh Emosi Remaja Terhadap Bermain Game Online.....	17
1. Dampak positif	17
2. Dampak negatif	17
2.4 Definisi Game Mobile Legends	18
2.5 Definisi Kecanduan.....	25
BAB III.....	34

METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Pendekatan Penelitian	34
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	35
1. Tempat Penelitian.....	35
2. Waktu Penelitian	35
3.3 Data dan Sumber Data	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	36
1. Lembaran Observasi Lapangan.....	36
2. Wawancara.....	36
3. Dokumentasi	37
3.5 Teknik Analisis Data.....	37
3.6 Kredibilitas Penelitian.....	37
BAB IV	40
HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Persiapan Penelitian	40
1. Ijin Penelitian	40
2. Orientasi Lapangan	40
3. Persiapan Alat Pengumpulan Data.....	40
4.2 Deskripsi Lokasi Subyek Penelitian.....	41
4.3 Data Subyek Penelitian	43
Identitas Subjek 1.....	43
Identitas Subjek 2.....	44
Identitas Subjek 3.....	44
4.4 Hasil Pengumpulan Data.....	45
4.5 Wawancara.....	48
4.6 Hasil Observasi dan Wawancara.....	53
4.7 Hasil Analisis Data.....	60
1. Faktor Internal :.....	63
2. Faktor Eksternal :	63
3. Faktor Keluarga :.....	64
4. Akses dan Kebiasaan :	64
4.8 Traingulasi.....	64

BAB V.....	73
KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78
A. Lampiran Soal Wawancara	78
B. TABEL WAWANCARA SUBYEK.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 4.6.1 Subyek 1.....	53
Tabel 4.6.1 Subjek 2.....	55
Tabel 4.6.2 Subjek 3.....	58
Tabel 4.8.1 Sumber Data.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Keterangan Soal Wawancara.....	78
Lampiran 2 Tabel Wawancara.....	83
Lampiran 3 Foto Wawancara.....	96

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini, perkembangan teknologi telah mencapai kemajuan pesat dan merambah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan, kesehatan, industri, dan hiburan. Di bidang hiburan, salah satu inovasi terbesar adalah perkembangan game online. Saat ini, game online telah menjadi bagian integral dari kehidupan banyak orang, dengan jumlah pemain yang terus meningkat. Sebagai contoh, riset yang dilakukan oleh Mahasiswa FTI UAJY menunjukkan bahwa sekitar 70 juta rakyat Indonesia aktif memainkan game online, khususnya Mobile Legends (Tanri Raafani, 2018). Data ini menegaskan betapa signifikan dan meluasnya dampak teknologi dalam bentuk game online terhadap kehidupan sehari-hari masyarakat.

Game online Mobile Legends adalah salah satu game paling populer di Indonesia, memerlukan koneksi internet serta perangkat komputer atau smartphone untuk dimainkan. Seiring kemajuan teknologi, game telah berkembang dari penggunaan stik permainan sederhana menjadi lebih canggih dengan fitur otomatisasi dan teknologi terbaru. Saat ini, banyak remaja memainkan game online ini di smartphone mereka, baik saat waktu luang maupun saat berkumpul dengan teman-teman.

Mobile Legends adalah *game online* yang sangat populer di kalangan remaja, terutama laki-laki. Dalam game ini, pemain memilih hero dan

bertanding dalam tim 5 lawan 5. *Hero* yang tersedia meliputi berbagai posisi seperti *marksman, tank, mage, support, assassin, dan fighter*. *Mobile Legends* menawarkan berbagai mode pertandingan, termasuk mode *klasik, ranked, brawl, custom, VS AI, survival, magic chess, mayhem, mirror, dan mirror mayhem*.

Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) melibatkan pemain yang mengendalikan karakter dalam tim untuk menghancurkan struktur utama lawan. Fokus penelitian ini adalah *Mobile Legends*, game *MOBA* populer yang dapat dimainkan di smartphone, yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar karena mudah diakses dan dimainkan..

Game ini juga dilengkapi sistem peringkat, atau pengumpulan bintang saat anda menang, yang membutuhkan kerja sama tim untuk mencapainya. Bermain game online juga dapat membuat pemainnya ketagihan sehingga memunculkan istilah “gaming disorder”. Organisasi Kesehatan Dunia (*WHO*) mengatakan dalam sebuah twitter (kementerian kesehatan pada senin siang (18/6), bahwa mereka telah menambahkan “gangguan permainan” ke dalam daftar penyakitnya. Untuk pertama kalinya, *WHO* mengklasifikasikan gaming disorder sebagai gangguan perilaku adiktif berdasarkan *Internasional Classification of Diseases ICD11*, sekarang kita bisa mengukur berapa banyak orang yang terkena dampaknya. Kepopuleran *game Mobile Legends* dapat mempengaruhi perilaku pemainnya, termasuk cara mereka berinteraksi sosial, pola waktu, dan kebiasaan sehari-hari. Semakin sering pemain terlibat dalam game ini,

bisa terjadi perubahan dalam prioritas, pengelolaan waktu, dan cara mereka berkomunikasi dengan orang di sekitar mereka. (Kevin, S,2018).

Beberapa pemain Mobile Legends sering menunjukkan perilaku kasar, seperti membanting smartphone atau memukul meja ketika marah akibat kekalahan. Perilaku ini dapat menyebabkan perubahan pada remaja, seperti menjadi introvert, temperamental, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak emosi remaja yang kecanduan bermain Mobile Legends.

Kecanduan game online Mobile Legends merupakan bentuk dari Internet Addictive Disorder. Menurut Young, meskipun kecanduan internet belum diakui secara resmi dalam DSM-IV, konsepnya mirip dengan ketergantungan yang tercantum dalam DSM-IV. Kecanduan ini ditandai oleh perilaku kompulsif yang terus-menerus terhadap game, yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari pemain.

Banyak remaja saat ini mengalami kecanduan game online, salah satu dampak dari kemajuan teknologi yang memudahkan akses ke permainan seperti *Mobile Legends*. Di Desa Soko Wetan dan di kalangan remaja secara umum, mereka sering menghabiskan waktu bermain game hingga mengabaikan kewajiban sekolah, bahkan terlambat masuk kelas karena masih ingin menyelesaikan permainan. Meskipun bermain *game* tidak dilarang, kecanduan dapat menimbulkan dampak negatif. Terlalu banyak bermain game dapat menyebabkan gaming disorder, yang menurut

WHO ditandai oleh kesulitan mengontrol waktu bermain dan memprioritaskan game di atas aktivitas lainnya.

Menurut Rizal (2021), ciri-ciri kecanduan *game online* meliputi bermain lebih dari 3 jam sehari, sering mengabaikan batas waktu ideal dengan bermain hingga 5-9 jam sehari, serta terus-menerus menggunakan internet untuk bermain. Kecanduan ini juga ditandai oleh keinginan mengeluarkan banyak uang untuk game, bermain game yang sama lebih dari 1 bulan, berkomunikasi dengan sesama penggemar game, dan merasa marah jika dilarang bermain. Para pengidap kecanduan sering menularkan hobi game ke orang lain, antusias membicarakan game, dan menghabiskan lebih banyak waktu bermain game di luar jam sekolah.

Remaja yang kecanduan game online *Mobile Legends* sering kesulitan berhenti bermain karena game ini tidak memiliki akhir atau batas waktu yang jelas. Setiap pergantian season dalam *Mobile Legends* membawa perubahan seperti penurunan rank dan penambahan hero baru, yang membuat pemain terus tertarik dan kembali bermain. Kondisi ini dapat menyebabkan kecanduan karena pemain selalu merasa terdorong untuk terus bermain dan mengikuti perkembangan game.

Seorang remaja mulai bermain *Mobile Legends*, mereka sering merasakan kenikmatan yang membuatnya terus bermain, dari mencoba-coba hingga menjadi kecanduan. Kecanduan ini kemudian dapat mengubah pola hidup mereka secara total, membuat mereka menghabiskan sebagian

besar waktu hanya untuk bermain game online. Jika kebiasaan ini berlangsung lama, dapat berdampak negatif pada emosi remaja.

Kecanduan bermain game online Mobile Legends dapat mempengaruhi emosi remaja, baik secara positif maupun negatif. Emosi positif yang dapat timbul termasuk rasa senang dan gembira saat berhasil menyelesaikan tantangan dalam game, serta mengurangi stres dari konflik keluarga atau sekolah yang dihadapi remaja.

Kecanduan bermain Mobile Legends dapat berdampak negatif pada emosi remaja, selain dampak positifnya. Efek negatif meliputi menarik diri dari pergaulan sosial, kurang peka terhadap lingkungan, dan membentuk kepribadian asosial, yang menyulitkan remaja beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Masa remaja sering ditandai oleh ketidakstabilan emosi, dan intensitas bermain game yang tinggi dapat mempengaruhi kesehatan mental mereka. Misalnya, remaja mungkin menunjukkan perilaku agresif seperti berkata kasar dan marah ketika mengalami gangguan dalam permainan. Perilaku ini sering kali dipengaruhi oleh karakter dan situasi dalam game, serta hasil dari proses imitasi selama masa perkembangan mereka.

Penelitian oleh Irmawati (2019: 98) menunjukkan bahwa bermain game online dapat memiliki dampak positif dan negatif pada remaja. Secara positif, game online dapat melatih cara berpikir, membentuk sikap kerjasama dan kesabaran, serta meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berbahasa Inggris. Namun, tanpa kontrol yang tepat, dampak negatif seperti

kemarahan berlebihan dan kerusakan barang akibat kekalahan dapat muncul. Hal ini bisa menyebabkan penggunaan bahasa kasar dan sikap negatif, yang pada akhirnya merusak karakter remaja dan menyebabkan emosional yang tidak stabil.

Emosi dapat bervariasi antara individu dan sering muncul sebagai luapan perasaan yang kuat atau lemah dalam waktu singkat. Salah satu bentuk emosi adalah amarah, yang mencakup kemarahan seperti mengamuk, beringas, benci, kesal, dan jengkel. Remaja dengan emosi yang tidak stabil sering menunjukkan perilaku negatif karena emosi berhubungan dengan persepsi terhadap keadaan jasmani. Misalnya, seseorang mungkin menangis saat sedih atau gemetar saat takut, dan gejala jasmani ini dapat memicu emosi. Oleh karena itu, remaja yang marah-marah setelah kalah dalam bermain game online menunjukkan bagaimana pengalaman dan persepsi mereka mempengaruhi emosi.

Frekuensi bermain game yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan gaming disorder, di mana anak-anak bisa bermain selama berjam-jam. Perilaku mereka sering berubah karena kebiasaan ini, membuat mereka kurang berinteraksi dengan orang tua dan teman-temannya. *Gaming disorder* juga bisa mengganggu studi dan pekerjaan anak. Selain dampak perilaku, kesehatan fisik juga bisa terpengaruh, seperti masalah mata akibat duduk terlalu lama dan paparan radiasi dari perangkat elektronik.

Berdasarkan pengamatan berkala di Dukuh Soko Wetan, Kelurahan Brangkal, Kecamatan Karangnom, Kabupaten Klaten, ditemukan beberapa

remaja yang mudah emosi, kesal, marah-marah, dan membanting barang di sekitarnya ketika mengalami kekalahan atau kemenangan saat bermain game online. Mereka juga sering menggunakan kata-kata kasar, bersuara keras kepada orang sekitar, dan kurang peduli dengan lingkungan. Berdasarkan temuan awal ini, dilakukan penelitian untuk memahami bagaimana emosi remaja yang kecanduan bermain Mobile Legends.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana dampak emosi pada remaja yang kecanduan bermain game online Mobile Legends di Desa Soko Wetan, Brangkal, Karanganom, Klaten?"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak emosi pada remaja yang mengalami kecanduan bermain game online Mobile Legends di Desa Soko Wetan, Karanganom, Klaten?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian skripsi ini dapat dibagi menjadi dua kategori: manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:.

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan mampu menerapkan literasi penelitian dalam bidang psikologi Sosial.

B. Manfaat Praktis

1. Di harapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman pada remaja tentang bagaimana bahayannya kecanduan game online dan bagaimana menahan emosi mereka dalam lingkungan mereka jika mereka terpengaruh game online mobile legends.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada orang tua tentang pentingnya memantau dan membatasi waktu bermain game online anak-anak. Hal ini untuk mencegah kecanduan dan mendukung perkembangan mereka secara sehat.
3. 3. Semoga hasil penelitian ini bisa menjadi acuan bagi peneliti berikutnya yang ingin mempelajari dampak emosi pada remaja yang kecanduan bermain *Mobile Legends*

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa remaja yang kecanduan bermain game Mobile Legends mengalami emosi yang tidak stabil, seperti kemarahan, kekesalan, dan penggunaan kata-kata kasar. Mereka sering kehilangan kendali saat terganggu saat bermain, yang menyebabkan mereka membanting barang, melakukan kekerasan pada diri sendiri, dan mengeluarkan suara keras. Beberapa juga mengalami tremor pada jari saat tidak bermain. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan ini meliputi dorongan dari teman sebaya, kurangnya kontrol orang tua, dan pola asuh yang ketat serta kurangnya perhatian dari orang tua

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, bahwa penulis memberikan saran untuk perbaikan dan pembaruan dalam penelitian selanjutnya sebagai berikut :

1) Bagi Subyek penelitian/Informan

Bagi remaja, diharapkan agar dapat mengurangi aktivitas bermain game online Mobile Legends dengan cara:

1. Mengikuti Organisasi Sekolah : Bergabung dengan kegiatan ekstrakurikuler atau organisasi di sekolah untuk meningkatkan keterlibatan sosial dan mendapatkan pengalaman baru.

2. Beraktifitas dengan Teman : Menghabiskan waktu dengan teman melalui aktivitas fisik atau sosial, seperti berolahraga, memancing, atau berkendara motor, yang tidak melibatkan gadget.
3. Menjalani Hobi Baru : Mencoba hobi baru yang bermanfaat dan tidak bergantung pada teknologi, seperti bermain permainan tradisional.
4. Meningkatkan Interaksi Sosial : Meningkatkan interaksi sosial dengan berpartisipasi dalam kegiatan komunitas atau acara sosial.
5. Menyusun Jadwal Kegiatan : Membuat jadwal kegiatan harian yang sederhana dengan batasan waktu untuk bermain game online Mobile Legends, guna mengatur waktu dengan lebih baik dan mengurangi kecanduan.

Dengan langkah-langkah ini, diharapkan remaja dapat menjaga keseimbangan antara waktu bermain game dan kegiatan lain yang lebih produktif serta memperbaiki kualitas interaksi sosial mereka.

2) Untuk Orang Tua Subjek/Informan

Bagi para orang tua, diharapkan untuk:

1. Memperhatikan Pergaulan Anak : Awasi dan kontrol pergaulan anak untuk mencegah kecanduan game online Mobile Legends.
2. Memberikan Kasih Sayang dan Perhatian : Berikan perhatian dan kasih sayang yang cukup agar anak merasa didukung dan dipahami.
3. Memberikan Motivasi dan Semangat : Dorong anak untuk aktif dalam interaksi sosial dan meraih prestasi di sekolah dengan motivasi dan semangat.

3) Penelitian Selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk:

1. Mengembangkan Karakteristik Sampel : Fokuskan pada karakteristik sampel yang lebih spesifik untuk mendalami dampak emosi dan kecanduan bermain game Mobile Legends.
2. Menambah Jumlah Populasi dan Sampel : Perluas lagi jumlah populasi dan sampel agar definisi dampak emosi dan kecanduan game lebih spesifik dan data yang diperoleh lebih komprehensif.
3. Mengatasi Keterbatasan : Perhatikan keterbatasan dari pengambilan sampel yang kecil dengan memastikan sampel yang lebih besar untuk meningkatkan akurasi dan keandalan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniel (2020b) *Pengertian Dampak Menurut Para Ahli dan Jenis dari “Dampak”*.
<https://bejanakehidupan.com/pengertian-dampak-menurut-para-ahli/%20>.
(Diakses pada 27 desember 2023)
- Amran, A. *et al.* (2020) 'kecanduan game online mobile legends dan emosi siswa sman3 batusangkar,' *Jurnal Patriot*, 2(4), pp. 1118–1130.
<https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.733>.
- Riadi, M. (2023) 'kecanduan game (pengertian, ciri, aspek, penyebab dan dampak negatif),' *KajianPustaka.com*, 4 January.
<https://www.kajianpustaka.com/2020/11/kecanduan-game.html>. (Diakses 11 januari 2024)
- SPsi, M.F. (2021) *perkembangan emosi remaja, ini penjelasan lengkapnya - kampus Psikologi*. <https://kampuspsikologi.com/perkembangan-emosi-remaja/>. Diakses pada 20 Januari 2024, 02.33 WIB.
- Mulyani, U. *et al.* (2022b) *dampak emosi remaja kecanduan bermain game online mobile legends di kecamatan mandau, jcose (jurnal bimbingan dan konseling)*. journal-article, p.29. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/100528989/114-Article_Text-462-1-10-20221207-libre.(diakses 3 januari 2024, 20.00 WIB)
- Annisa, M., 11840220753 (2022) *pengaruh kecanduan game online terhadap emosi remaja dusun merbau desa salo timur kecamatan salo kabupaten kampar, skripsi*. thesis. <https://repository.uin-suska.ac.id>. (diakses 3 januari 2024)
- Kecanduan game online mobile legends dan emosi siswa sman 3 batusangkar* (2020) *Jurnal Patriot*, pp. 1118–1120.
<https://media.neliti.com/media/publications/474686-none-2dd713ec.pdf>.
- Ramadhan, N.S. and Ramadan, Z.H. (2023) 'analisis dampak negatif kecanduan game online mobile legend pada siswa,' *Murhum*, 4(2), pp. 430–441.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>. (diakses juni 1 2024)

- Usoh, T., Buanasari, A. and Wowiling, F. (2024) 'studi kualitatif eksplorasi dampak game online : Mobile legends terhadap perilaku & emosi remaja di kabupaten minahasa,' *ejournal.unsrat.ac.id*.
<https://doi.org/10.35790/j-> (diakses juni 1 2024)
- Djohar, V.H. (2022) 'dampak positif dan negatif mobile legends,' *Kumparan*, 27 December. https://kumparan.com/33_viel-hensinta-djohar/dampak-positif-dan-negatif-mobile-legends-1zPwnzVGAKs/full.(diakses mei 10 tahun 2024) waktu 23,33WIB
- Janttaka, N.N. (2020) 'analisis dampak game online mobile legend pada anak usia sekolah dasar di desa junjung kecamatan sumbergempol kabupaten tulungagung,' *Inventa*, 4(2), pp. 132–141.
<https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>.
- Rasyidah, H. *et al.* (2024) 'dampak game online mobile legends pada emosi remaja di kelurahan balik alam kecamatan mandau kota duri,' *Innovative*, 4(3), pp. 829–836.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10548>.
- Solihah, B.A., Suryanti, N.M.N. and Mashyuri (2023) *game online mobile legend di kalangan remaja awal desa lendang nangka kecamatan masbagik lombok timur*.
<https://www.juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam/article/view/4>
Pengaruh game online mobile legends terhadap perubahan perilaku sosial remaja di desa wonosegoro kabupaten boyolali - ums etd-db (no date). <https://eprints.ums.ac.id/108035/>.
- Kemampuan kontrol diri remaja pecandu game mobile legends di kelurahan kebun beler kota bengkulu - Repository IAIN Bengkulu* (no date). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3577/>. (diakses juni 20 tahun 2024).