

Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends di Kecamatan Mandau

Ulfa Mulyani, Wahidah Fitriani

Mahasiswa Pascasarjana UIN Mahmud Yunus Batusangkar
Dosen Pascasarjana Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Abstrak

Emosi remaja yang tidak dapat terkendalikan ketika bermain game online mobile legends yang menimbulkan reaksi berlebihan, ditemukannya banyak remaja yang mudah emosi, kesal, marah-marah serta membanting benda di sekitarnya ketika mengalami kekalahan maupun kemenangannya untuk melampiaskan emosi yang dimiliki, berkata kasar dengan sesama remaja maupun bersuara keras kepada orang di sekitar. Untuk itu tujuan penelitian dilakukan adalah agar mengetahui gambaran emosi remaja yang berdampak dari kecanduan game online mobile legends serta mengetahui faktor dari penyebab kecanduan game online mobile legends. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah remaja yang berusia 13 tahun sampai dengan 17 tahun yang berjumlah 10 orang subjek remaja dengan pemain aktif game online mobile legend di kecamatan Mandau, Duri, Riau. Data dianalisis secara deskriptif. Pelaksanaan penelitian ini dimulai dari perancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data dan memverifikasikan data yang ditemukan. Hasil penelitian terdapat dari emosi remaja yang kecanduan game online mobile legends yang mana adanya emosi yang tidak stabil, berkata kasar, emosi yang meledak-ledak, berkelahi, tidak bisa berkomunikasi dengan baik, memukul benda di sekitar, melakukan kekerasan, mengeluarkan suara keras kepada orang sekitar, berlebihan dalam bersikap serta kesal mengalami kekalahan. Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online mobile legends yang disebabkan oleh faktor internal remaja dengan memiliki keinginan untuk bermain terus menerus dan faktor eksternal dari lingkungan remaja yang mempengaruhi remaja untuk kecanduan game online mobile legends. Disimpulkan bahwa emosi remaja yang kecanduan game online mobile legends emosi yang tidak karuan, tidak bisa mengendalikan emosi dan mengeluarkan kalimat kasar.

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

Abstract

Teenagers' emotions that cannot be controlled when playing mobile legends online games that cause overreactions, it is found that many teenagers are easily emotional, annoyed, angry and slam objects around them when experiencing defeat or victory to vent their emotions, say harshly with fellow teenagers or loud to the people around. For this reason, the purpose of the research was to find out the description of adolescent emotions that have an impact on addiction to online mobile game legends and to find out the factors that cause addiction to online game mobile legends. The research method used is descriptive qualitative research with data collection techniques through observation, interviews and documentation. The subjects of this study were teenagers aged 13 to 17 years, a total of 10 teenage subjects who were active players of the Mobile Legend online game in Mandau sub-district, Duri, Riau. Data were analyzed descriptively. The implementation of this research started with research design, data collection, data analysis and verifying the data found. The results of the study are the emotions of adolescents who are addicted to online mobile game legends where there are unstable emotions, harsh words, explosive emotions, fighting, not being able to communicate properly, hitting objects around, committing violence, making loud noises at people around, exaggerated in behaving and upset to experience defeat. Factors that influence addiction to online mobile game legends are caused by internal factors of adolescents having the desire to play continuously and external factors from the environment of adolescents that influence adolescents to become addicted to online mobile legends games. It was concluded that the emotions of teenagers who are addicted to the online mobile game legends have erratic emotions, cannot control their emotions and utter harsh sentences.

Key: Teen Emotions, Online Game Addiction, Mobile Legends

PENDAHULUAN

Pada masa pandemi berlangsung seluruh kegiatan baik itu belajar, olahraga, bermain bahkan pekerjaan yang biasanya dikerjakan di luar rumah, semua dilakukan di rumah. Hal ini tentu tak terlepas dari penggunaan gadget serta menghabiskan waktu dengan memanfaatkan fasilitas yang ada pada gadget sehingga ketika waktu luang banyak remaja menghabiskan waktu dengan bermain Game online. Adams (Eryzal Novrialdy, 2019:149) game online adalah permainan yang dimainkan oleh beberapa orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Surbakti (2017:30) game online merupakan mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lain bersama secara virtual. Chandra Zebah Aji (Suplig, 2017:178) menjelaskan game online permainan yang saling terhubung di internet.

Perangkat yang digunakan untuk bermain game online di antaranya komputer, laptop, handpone dan perangkat lainnya, yang terpenting gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet. Game online merupakan suatu permainan dengan memanfaatkan jaringan internet yang terdapat dalam gadget yang saling terhubung pengguna satu dengan pengguna yang lainnya. Di playstore Game online sangat banyak ditemukan seperti Minecraft, PBUG, Apex Legends, Fortine Battle Royale, Counter Strike, Heartstone, Among Us, Free fire, Street racing 3D, Battle Royale, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) atau mobile legends dan lain-lain. Game online dapat dilakukan dengan bertim atau secara tunggal yang menuntut untuk mempertahankan posisi dan menaikan peringkat sehingga seorang pemain Game online harus memiliki strategi dalam memainkan Game yang di pilihnya.

Terlalu menikmati dan lupa waktu dalam bermain game online menjadikan remaja kecanduan gameonline. Remaja yang telah mengalami kecanduan game online akan sulit untuk berhenti. Weinstein (Pande, 2015) menjelaskan kecanduan game online sebagai penggunaan berlebih atau komplusif terhadap game online yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Amran (2020:1124-1125) kecanduan game online dikategorikan dengan komponen (compulsion) komplusif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus, withdrawel (penarikan diri), tolerance (toleransi), interpersonal and health Related Problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Game online yang paling banyak di gunakan dan dimainkan oleh remaja dilapangan adalah Game online mobile legends. Arif (2022:36) Game online mobile legends mempunyai perkembangan yang signifikan yang di mana game online ini dipandang besar oleh para remaja khususnya untuk berjenis kelamin laki-laki yang bisa dinilai sebagai peminat utama dalam dunia game online. Dalam permainannya Game online mobile legends tersebut memilih hero yang digunakan untuk bertanding dengan tim yang terdiri dari 5 orang pemain dan 5 orang lawan yang akan bertanding atau 5 melawan 5. Game mobile legend sendiri juga menyediakan beberapa posisi untuk memilih hero yang akan digunakan yaitu marksman, tank, mage, support, assasin dan fighter. Game online mobile legend di mainkan dalam beberapa mode pertandingan di antaranya mode klasik, mode ranked, mode brawl, mode custom, mode VS Ai, mode survival, mode magic chess, mode mayhem, mode mirror dan mode mirror mayhem. Dalam bermain Game online mobile legend tidak dibatasi waktu dalam bermainnya, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa game tersebut dapat dimainkan dalam waktu 24 jam non stop.

Penelitian yang di lakukan oleh Irmawati (2019: 98) menyebutkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari bermain game online, dampak positif bermain game online adalah game online membantu remaja melatih dalam cara berpikir, membentuk sikap kerjasama dan kesabaran dalam mencapai suatu tujuan, bertanggungjawab menyelesaikan permainan dalam suatu kelompok, melatih kesabaran yang bila mana seseorang menghadapi situasi yang tidak kondusif bahkan kacau saat menyelesaikan strategi dalam bermain. Serta melatih konsentrasi dan kemampuan berbahasa inggris remaja. Dampak positif tersebut sangat membentuk emosional remaja apabila di latih dengan teratur, jika tidak maka yang timbul adalah emosional remaja tak terkendali. Hal ini juga di dukung dengan penelitian Yuyu (2015: 8) dampak negatif dapat dilihat ketika remaja mengalami kekalahan akibat dari bermain game online membuat remaja bersikap marah, emosional, dan kadang benda di sekitar serta berteriak keras dan menimbulkan keresahan terhadap orang yang mendengarkan suara mereka. Dengan demikian game online sangat berdampak pada emosional remaja yang tidak terkendali dengan marah, kesal dan

bersikap tidak baik, berkata kotor dan mudah emosi ketika bermain. Kebiasaan buruk nantinya dapat merusak karakter remaja sehingga memiliki emosional yang tidak stabil.

Paremeswara (2021:1474) bermain game online dengan kurun waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan dapat berpengaruh negatif serta kecanduan dalam bermain. Hal ini juga akan berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosial anak yang berdampak pada perilakunya. Emosi merupakan bagian aspek-aspek dari kecerdasan emosional. Goleman (Apriliyani, 2020:42) ada lima aspek kecerdasan emosional yaitu mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain.

Emosi berasal dari bahasa latin yaitu *movere* dengan arti menggerakkan, bergerak dengan makna bahwa emosi adalah kecenderungan untuk bertindak. Emosi muncul di sebabkan ketika mengalami perubahan situasi yang tidak dapat dikenalkan atau secara tidak sengaja terjadi pada diri sendiri. Emosi sering muncul ketika adanya perubahan pada setiap peristiwa. Nadhiroh (2015:54) emosi adalah bentuk yang kompleks dari organisme, yang melibatkan perubahan fisik dari karakter. Fitri (2017:31) Emosi adalah suatu gejala psikologis yang ditampilkan melalui tingkah laku oleh individu yang mempengaruhi keadaan fisiologis, subjektif, dan perilaku individu tersebut terhadap sesuatu.

Bentuk emosi yang ditampilkan akan berbeda pada setiap individu dan biasanya muncul dalam bentuk luapan perasaan yang kuat atau lemah dalam waktu yang singkat. Salah satu bentuk emosi adalah emosi amarah yang mencakup mengamuk, beringas, benci, rasa kesal, marah besar, dapat tersinggung, rasa jengkel, kesal hati, terganggu, rasa pahit, berang dan tersinggung. Remaja yang memiliki emosi tidak stabil dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja. Djawad Dhalan (Azmi, 2015:43) pengaruh emosi terhadap perilaku individu yaitu memperkuat semangat, melemahkan semangat, menghambat atau mengganggu konsentrasi belajar, terganggunya penyesuaian sosial dan suasana emosional yang diterima dan dialami individu selama masa kecilnya. James Lange (Fitri, 2017:33) dalam teorinya mengenai emosi disebutkan bahwa emosi merupakan akibat atau hasil persepsi dari keadaan jasmani (*felt emotion is the perception of bodily states*), orang sedih karena menangis, orang takut karena gemetar, dan gejala kejasmanian merupakan sebab emosi, dan emosi merupakan akibat dari gejala kejasmanian. Dengan demikian remaja yang marah-maraha di akibat dari kekalahan dalam bermain game online.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan secara berkala di lingkungan Kelurahan Babussalam, Kecamatan Mandau, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau ditemukannya banyak remaja yang mudah emosi, kesal, marah-maraha serta membanting benda di sekitarnya ketika mengalami kekalahan maupun kemenangannya untuk melampiaskan perasaannya, berkata kasar dengan sesama remaja maupun bersuara keras kepada orang di sekitar ketika melakukan komunikasi serta tidak peduli dengan lingkungannya. Atas hasil temuan awal tersebut maka dilakukannya penelitian dengan tujuan untuk melihat bagaimana emosi remaja yang kecanduan bermain game online mobile legends.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Sugiyono (2014:3) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) di mana penulis adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penulisan kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Menggunakan landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta yang ditemukan di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai dengan bulan Oktober 2022 yang dilakukan di lingkungan kelurahan Bussalam, Kecamatan Mandau, Kabupaten Bengkalis. Subjek penelitian ini adalah remaja yang berusia 13 tahun sampai dengan 17 tahun yang berjumlah 3 orang subjek remaja dengan pemain aktif game online mobile legend.

Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan purposive dimana pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan observasi lapangan, wawancara serta dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif. Pelaksanaan penelitian ini dimulai dari perancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data dan

memverifikasikan data yang ditemukan. Instrumen penelitian utama adalah peneliti yang berperan untuk menetapkan fokus penelitian. Dalam penelitian ini keabsahan data menggunakan uji kredibilitas dengan menggunakan triangulasi sumber.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan melalui wawancara dan observasi tentang kecanduan game online mobile legends yang berdampak pada emosi remaja di kelurahan Babussalam, kecamatan Mandau, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau maka ditemui remaja sering merasa kesal apabila ada panggilan masuk ketika sedang bermain game online mobile legend, hal ini disebabkan karena jaringan internet yang digunakan untuk bermain terputus sehingga menyebabkan kekalahan. Dari hasil observasi yang dilakukan, ditemukannya remaja yang berkata kasar ketika sedang bermain game online mobile legends dengan sesama teman bermainnya, marah dan meluapkan emosi tidak stabil ketika mengalami kekalahan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu remaja di Kecamatan Mandau tersebut diketahui bahwa sering tiba-tiba merasa marah dan tidak dapat mengendalikan emosi ketika mengalami kekalahan terlebih ketika jaringan tidak bagus. Pada observasi dilakukan, ditemukan juga remaja tidak mampu menahan amarahnya sehingga memukul meja pada saat jaringan tidak bagus yang mengakibatkan kekalahan. Wawancara yang dilakukan dengan salah satu teman remaja yang memiliki kecanduan emosi tidak sbail akibat bermain game online pemain game online mobile legends selalu marah tidak jelas. Remaja tersebut sering cekcok dengan teman sesama pemain game online mobile legends karena emosi menerima kekalahan.

Lebih lanjut, hasil temuan ditemukan bahwa remaja sering marah tidak karuan pada saat bermain game online. Mudah emosi ketika ditanya-tanya pada saat bermain game online mobile legends. Jika menang, maka remaja tersebut tidak dapat menahan diri dalam bermain terus menerus. Dari hasil wawancara yang dilakukan, remaja tersebut memiliki keinginan dan merasa terus terpancing untuk mengulang permainan agar mendapatkan pujian dari teman-temannya dan mendapatkan level game yang tinggi. Wawancara yang dilakukan menjelaskan bermain game online mobile legends tidak memiliki batas waktu untuk bermain, dengan artian bahwa bermain game online mobile legends bisa dimainkan kapan saja dan dalam waktu tidak terbatas.

Munculnya rasa malas remaja dalam mengerjakan tugas sekolah. Sering menunda-nunda pekerjaan sekolah. Memiliki kecanduan untuk memainkan game online mobile legends Setelah memperoleh kekalahan emosi remaja tidak stabil yang menunjukkan dengan memukul dirinya sendiri atau benda yang ada di sekitarnya. Bersuara keras ketika berbicara dengan orang lain. Agresif dalam bermain game online mobile legends Marah dan berkelahi dengan teman karena diolok-olok ketika mengalami kekalahan. Marah dan tidak terima ketika dikatakan jika terlihat tidak bisa bermain game online mobile legends. Tidak segan-segan untuk mengeluarkan suara keras dan marah kepada orang tua saat sedang bermain game online mobile legends. Mengeluarkan kata-kata kasar ketika sedang bermain game online mobile legends. Selalu berseteru dengan tim bermainnya ketika mengalami kekalahan, jika satu tim tidak ada di tempat maka digunakan fitur voice note untuk mengeluarkan emosinya. Emosi tidak teratur setelah bermain game online mobile legends, mudah marah, mudah kesal, mudah mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor. Selalu memikirkan bagaimana caranya agar bisa memperoleh pangkat yang tinggi dalam game online mobile legends. Tidak bisa mengontrol emosi yang dimilikinya. Berbohong kepada orang tua agar diberi uang untuk melakukan top-up agar dapat membeli hero atau mengupgrade game online mobile legends. Gampang marah setelah permainan selesai. Melakukan hal-hal yang tidak baik agar memperoleh uang untuk bisa melakukan top-up. Tidak menghiraukan orang di sekitar.

Observasi dan wawancara yang dilakukan memperoleh faktor yang mempengaruhi kecanduan remaja dalam bermain game online mobile legends adalah: Faktor internal yakni timbulnya rasa keinginan remaja untuk terus bermain game online mobile legends yang dikarenakan sangat menariknya permainan tersebut. Rasa tidak pernah puas akan hasil yang diperoleh dalam permainan tersebut sehingga membuat remaja terus menerus melakukannya. Remaja X menjelaskan bahwa bermain game online mobile legends sangat menyenangkan dan mampu membuat lupa waktu dalam memainkannya. Dorongan dari hasrat

ingin coba sekali-sekali yang menjadi kecanduan dalam bermainnya. Adanya rasa kejenuhan dalam kegiatan sehari-hari yang membuat remaja untuk mengalihkan perasaan jenuhnya dengan bermain game online mobile legends. Wawancara yang dilakukan dengan salah satu remaja di Kecamatan Mandau tersebut menjelaskan bahwa awalnya bermain game online mobile legends mencoba sekali, lalu merasakan enaknya sehingga dicoba sekali lagi yang pada akhirnya menjadi keterusan. Kurangnya kontrol diri remaja dalam keinginan untuk berhenti bermain game online mobile legends. Tidak ada keinginan untuk berhenti dalam bermain game online mobile legends. Menarik diri dari lingkungan sehingga mengalihkannya dengan bermain game online mobile legends. Sedangkan faktor eksternal yaitu adanya ajakan dari teman sebaya untuk bermain bersama. Lingkungan remaja yang hampir seluruhnya bermain game online mobile legends. Game mobile legends yang dianggap sebagai game yang menyenangkan. Memiliki orang tua yang melarang anaknya bermain di luar rumah sehingga memilih alternatif untuk bermain game online mobile legends secara bersamaan dari rumah. Orang tua yang tidak memantau dan mengontrol anak dalam menggunakan gadget. Mudahnya mengakses game online mobile legends. Tidak adanya perhatian dari orang sekitar/keluarga. Tidak membuat kegiatan atau tidak ada aktivitas yang menyenangkan. Tidak memandang waktu dalam bermain game online mobile legends.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan guna untuk melihat bagaimana gambaran emosi remaja yang kecanduan bermain game online. Hasil penelitian memberikan penjelasan bahwasanya terdapat banyak dampak yang diakibatkan dari kecanduan game online mobile legends pada emosi remaja. Di mana emosi remaja yang kecanduan game online adalah Remaja sering merasa kesal apabila ada panggilan masuk ketika sedang bermain game online mobile legend, hal ini disebabkan karena jaringan internet yang digunakan untuk bermain terputus sehingga menyebabkan kekalahan. Sering tiba-tiba merasa marah, berkata kasar dan tidak dapat mengendalikan emosi ketika mengalami kekalahan terlebih ketika jaringan tidak bagus. Remaja tidak mampu menahan amarahnya sehingga memukul meja pada saat jaringan tidak bagus yang mengakibatkan kekalahan. Remaja tersebut sering cekcok dengan teman sesama pemain game online mobile legends karena emosi menerima kekalahan, perkalian yang terjadi juga karena tidak terima ketika dikatakan tidak bisa bermain game online mobile legends. Hal ini diperkuat oleh Lee Yu dan Yin (Halawa:2020:40) remaja yang kecanduan bermain game online dapat berpotensi seperti melakukan kecenderungan kekerasan, kenakalan, perilaku kriminal sehingga menarik perhatian masyarakat sekitar. Hikmah Arif (Prabowo, 2020:249) remaja yang memainkan game online mobile legend pada saat keadaan akan kalah, mereka dapat dengan mudahnya melontarkan kalimat (bahasa) kasar. Remaja yang bermain game online mobile legends yang menimbulkan suatu sikap untuk memukul benda di sekitar ketika mengalami kekalahan, melakukan kekerasan serta mengeluarkan suara keras kepada orang sekitar sangat menggambarkan emosi yang tidak bisa ditahankan. Remaja yang kecanduan bermain game online cenderung tidak bisa mengontrol emosi yang dimilikinya sehingga mudah marah setelah permainan selesai.

Kecanduan game online mobile legends di akibatkan karena dilakukan secara terus-menerus tanpa adanya keinginan untuk berhenti melakukannya, menarik diri dari lingkungan, tidak berusaha untuk berhenti dalam bermain game online mobile legends, tidak memperdulikan waktu dalam bermain. Smart (Irawan, 2021:11) menerangkan seseorang suka bermain game online dikarenakan terbiasa bermain game online melebihi waktu. Sehingga bermain game online mobile legends menjadi kecanduan bagi remaja. Kecanduan dalam bermain game online mobile legends memiliki komponen yang sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Masya (2016: 107-108) di antaranya Compulsion yang dimaknai dengan dorongan untuk melakukan secara terus menerus, withdrawal dimaknai dengan upaya yang dilakukan untuk menjauhkan diri dari, toleransi dimaknai dengan sikap keadaan diri yang diterima ketika melakukan sesuatu dan interpersonal and health-related problems dengan makna hubungan yang berkaitan dengan interpersonal dan kesehatan.

Remaja kecanduan dalam bermain game online mobile legends sehingga berdampak pada emosi remaja yang tidak stabil, emosi yang tak terkendali, rasa ingin memukul benda, tidak memperdulikan

orang sekitar, berkata kasar, dan mudah tersinggung dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang mendukung remaja untuk bermain game online mobile legends. Faktor internal yang ada pada remaja yakni keinginan remaja dalam bermain game online mobile legends, tidak pernah puas dengan hasil yang diperoleh baik itu menang maupun kekalahan, keinginan untuk mencoba-coba, tidak ada kontrol diri dan menarik diri dari lingkungan serta rasa nyaman. Penelitian Masya (2016:106) faktor internal yang menyebabkan remaja bermain game online adalah keinginan yang kuat, rasa bosan yang melanda, ketidak mampuan mengatur prioritas dan kurangnya self control remaja. Sedangkan faktor eksternal remaja yang kecanduan bermain game online mobile legends adanya pengaruh dari teman sebaya untuk bermain bersama, lingkungan yang mayoritas bermain game online mobile legends, kurangnya kontrol orang tua, strict parents, tidak ada yang peduli ketika menghabiskan waktu dalam bermain game online mobile legends.

SIMPULAN

Setelah dilakukannya penelitian dan menganalisis hasil data yang diperoleh terkait emosi remaja yang kecanduan game online mobile legends maka perlu diambil kesimpulan bahwa emosi remaja yang kecanduan game online mobile legends yaitu emosi tidak teratur setelah bermain game online mobile legends, mudah marah, mudah kesal, mudah mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor. Emosi remaja tak terkendali ketika ada gangguan dalam bermain game online mobile legends, berkelahi, emosi ketika diganggu pada saat bermain game online, memukul benda di sekitar ketika mengalami kekalahan, melakukan kekerasan, mengeluarkan suara keras, berlebihan dalam bersikap serta kesal yang berlebihan.

Faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan dalam bermain game online mobile legends terdiri dari faktor internal yang membuat remaja berkeinginan, mendorong dan mendukung remaja dalam bermain game online mobile legends, untuk faktor eksternalnya adalah dorongan dari teman sebaya untuk bermain bersama, kurangnya kontrol dari orang tua, tidak ada yang peduli dan orang tua yang banyak mengatur kebebasan anak.

Selanjutnya, perlu dilaksanakannya layanan bimbingan dan konseling melalui layanan bimbingan kelompok untuk membantu remaja yang mengalami emosi tidak stabil akibat dari kecanduan game online mobile legends sehingga dapat memberikan pemahaman kepada remaja akibat dari kecanduan game online yang berdampak pada tidak stabilnya emosi remaja. Oleh karena itu di sarankan kepada remaja yang masih berkeinginan untuk bermain game online agar dapat mengurangi waktu dalam bermain, kepada orang tua agar dapat mengontrol dan memahami kondisi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Y. (2016). Dampak penggunaan game online terhadap perilaku remaja (Studi deskriptif kuantitatif pada remaja di Kelurahan Asam Kumbang Medan). *FLOW*, 2(17).
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118-1130.
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40-47.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Azmi, N. (2015). Potensi emosi remaja dan pengembangannya. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 36-46.
- Fitri, N. F., & Adelya, B. (2017). Kematangan emosi remaja dalam pengentasan masalah. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 2(2), 30-39.

- Halawa, A. (2021). Kecanduan Game Online Pada Remaja Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Keperawatan*, 10(2), 38-53.
- Irawan, S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Irmawati, I., & Suhaeb, F. W. (2017). Dampak Bermain Game Online pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 95-99.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*, 3(2), 103-118.
- Nadhiroh, Y. F. (2017). Pengendalian emosi. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(01), 53-62.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Pande, N. P. A. M., & Marhen, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Prabowo, R. I. (2020). Dampak Perilaku Kecanduan Game Online (MIbb) Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kimia Kelas X Mia Di SMA Negeri 1 Prafi Manokwari. *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 3(2), 248-252.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200.