

## Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja

Andriyanto Hasan<sup>1</sup>, Abdul Rahmat<sup>2</sup>, Yakob Napu<sup>3</sup>

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo  
andriyantohasan30@gmail.com, abdulrahmart@ung.ac.id, yakobnapu@ung.ac.id

---

Received: 21 Juli 2021

Revised: 30 Juli 2021

Published: 02 Agustus 2021

---

### ABSTRACT

The research objective was to describe the impact of mobile legends on the social behavior of adolescents in Timbuolo Timur Village, Botupingge Sub-district, Bone Bolango District. The research applied a qualitative method in which the data were collected by employing techniques of observation, documentation, and interview. Research Informants who were mobile legend players, parents and owners of the online game (mobile legends) were selected purposively. Research data were analyzed by applying data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity in the research used persistence of observation and relevant reference. Finding of research showed that the negative impact of mobile legends was more dominant than the positive one. The impact was noticed from adolescents behavior that frequently played the online game, which eventually affected their social and psychological aspects. The research suggests adolescents be wiser in spending their time playing the online game. In addition, parents require to be able to supervise and control all behaviors performed by the children.

**Keywords:** Mobile legends, adolescent.

### ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan tentang *Dampak Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bonebolango. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, dokumentasi, dan teknik wawancara. Pemilihan informan dilakukan secara *Porposif*. Informan dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online mobile legends*, orang tua, dan juga pemilik *game online* tersebut. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mereduksi data, penyajian, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan ketekunan pengamatan, serta menggunakan referensi yang relevan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak *game online mobile legends* lebih dominan adalah dampak negatif dan kurangnya dampak positif. Dampak tersebut di lihat dari perilaku remaja yang sering bermain *game online mobile legends* dan meliputi aspek sosial dan psikis. Saran dalam penelitian ini adalah para remaja harus lebih bijak lagi menggunakan waktunya dalam bermain game online. Selain itu para orang tua juga harus mampu mengawasi serta mengontrol segala perilaku yang dilakukan oleh anak.

**Kata Kunci:** Game online mobile legends, remaja.

©2021 by (Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Yakob Napu)  
Under the license CC BY-SA 4.0

---

### PENDAHULUAN

Zaman yang sangat modern ini, game online sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Beberapa tahun terakhir ini, banyak kaum remaja gemar bermain game online khususnya game online Mobile Legends. Salah satu dampak

kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online mobile legends*. Selain itu, *game* membawa arti sebuah konteks atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.

*Game online Mobile Legends* saat ini menjadi *top free game* di *google play store*, tak heran jika pemainnya ada sangat banyak di Indonesia saat ini. Berdasarkan pernyataan operational Manager Moonton Indonesia, Dimas Wiratama S. Jumlah pengguna aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia kini mencapai 50 juta pemain. Mobile Legends saat ini memiliki total 170 juta pengguna aktif perbulan di seluruh dunia dan Indonesia merupakan kontributor terbesar.

Durasi bermain game online Mobile Legends ini sangatlah lama, satu kali pertandingan bisa menghabiskan waktu 20-30 menit, apabila team lawan sangat kuat maka untuk menyelesaikan pertarungan akan lebih dari 30 menit. Pemain game Mobile Legends ini juga memainkan game tersebut hingga berkali-kali, waktu yang digunakan pun semakin banyak hingga berjam-jam. Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan peneliti melihat banyaknya kalangan pelajar yang kecanduan memainkan game online Mobile Legends, baik itu saat sedang berada dirumah, khususnya tempat yang menyediakan wifi, di Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bone Bolango.

Dari hasil wawancara dengan beberapa remaja yang ada di Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bone Bolango yang sedang berkumpul dan asyik bermain Game online ini melalui ponsel android. Pada mulanya para remaja hanya ikut-ikutan dalam bermain game online. Akan tetapi lama kelamaan para remaja mulai terbiasa serta merasa keasyikan bermain game online, bahkan menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Para pengguna game online di Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bone Bolango berasal dari kalangan bawah, menengah samapai kalangan atas bermain yang namanya game online Mobile Legends.

Sesuai data yang diperoleh dari Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupinngge Kabupaten Bone Bolango pada saat observasi bahwa jumlah remaja laki-laki berjumlah 236 dan perempuan berjumlah 119, jadi total remaja yang mempunyai kebiasaan untuk bermain game online 355 orang.

Dari data remaja setiap dusun mencapai kurang lebih dua puluh orang yang sering bermain game online mobile legends. Hal ini dapat dilihat dari ramainya game center yang dikunjungi remaja untuk mengakses game online Mobile Legends ini. Selain itu pula dapat dibuktikan dengan hampir semua remaja yang berada di Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bone Bolango itu memiliki Hp Android yang memungkinkan mereka mengakses game online ini. Bila kondisi diatas dibiarkan berlanjut dan tidak dicarikan upaya untuk pengendaliannya, maka dapat menyebabkan para remaja akan semakin larut dengan game online. Di samping itu banyak para remaja yang tidak mengetahui dampak negatif dari keseringan bermain game online. Mulai dari mengganggu waktu belajar, bekerja, menghabiskan uang, pola makan dan tidur tidak teratur serta masih banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari masalah tersebut.

Hasil dari penelitian ini sangat berguna membantu seluruh masyarakat pada umumnya, serta pada para remaja di Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bone Bolango pada khususnya, untuk memberikan pengetahuan tentang dampak dari game online itu sendiri. dapat memberikan kontribusi yang besar guna mengurangi serta menyadarkan para remaja agar tidak terjebak dalam dunia permainan game online Mobile Legends yang disenangi oleh para remaja saat ini.

Game online secara umum adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Artinya game online baru bisa dimainkan jika terhubung internet. Salah satu program yang bisa berjalan di dalam perangkat berbasis komputer adalah program game atau program permainan. Kita dapat dengan mudah mendapatkan game untuk dijalankan pada komputer atau smartphone. Secara garis besar game terbagi kepada dua jenis, yang pertama adalah game offline dan yang kedua adalah game online. Game offline

maksudnya adalah game yang bisa digunakan pada komputer atau smartphone tanpa harus terhubung ke internet. Hal tersebut dimungkinkan untuk dilakukan karena semua perintah dan data game sudah terpasang di dalam komputer. Sedangkan game online ini sifatnya terpusat pada suatu server. Sehingga untuk menjalankannya dibutuhkan akses ke server tersebut melalui jaringan internet.

Konsep game online kemudian pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN (*local area network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*wide area network*) dan menjadi internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. Game game tersebut kemudian menginspirasi game-game lain muncul dan berkembang.

Game online sendiri muncul di Indonesia pada bulan maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan game online yang masih sederhana yakni *nexian online*, walaupun sebenarnya game online di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olahraga, dan RPG (*role playing game*) sehingga tercapai lebih dari 20 jenis game Menurut Rini (2011 :2) game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya, yaitu pengguna game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang ada di sebelahnya, akan tetapi dapat juga bermain dengan beberapa pengguna di lokasi lain, bahkan dengan pengguna dibelahan bumilain. Remaja dianggap lebih rentan terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa.

Konsep game online berkembang pada tahun 1990 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya dengan batas LAN (*local area network*) saja sudah mencakup WAN (*wide area network*) dan menjadi internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. Game game tersebut kemudian menginspirasi game – game lain muncul dan berkembang. Game online sendiri mulai di indonesia pada bulan maret 2001 yang pertama kali

di perkenalkan adalah game online yang masih sederhana yakni *nexian* online, walaupun sebenarnya game online berada di indonesia cukup beragam mulai aksi, olahraga, dan RPG (*role playing game*) sehingga tercatat lebih dari 20 jenis game online yang beredar di indonesia. Namun kehadiran game *nexian online* merupakan landasan game online berkembang di indonesia.

Menurut Kusuardari (2015 :156) menjelaskan bahwa fitur yang menarik dan cukup berkembang dalam media internet adalah game online. Game online adalah game atau permainan digital yang hanya dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan pengguna untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama. Game online merupakan bentuk permainan dengan menggunakan jaringan internet sebagai penghubung antara pengguna yang satu dengan yang lainnya. Selain menggunakan PC yang terhubung dengan jaringan internet, game online juga dapat diakses melalui android. Menurut Enterprise (2015 :1) android adalah sebuah sistem linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Dalam hal ini game online merupakan aplikasi permainan yang dapat berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain perang yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain game online membuat pengguna merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari game tersebut akan membuat pengguna semakin tertarik dalam memainkannya.

Menurut Yahya (2013: 2) game online sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan itu sendiri. Meledaknya game online merupakan cerminan dari pesatnya jaringan dahulunya yang berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet, LAN (*local area network*) dan WAN (*wide area network*) memang sangatlah berbeda dimana LAN merupakan jaringan komputer dengan mencakup wilayah kecil, contohnya seperti komputer yang ada dilingkungan kantor dan sekolah. WAN merupakan jaringan komputer

dengan cakupan yang lebih luas. Jadi komputer terhubung dalam cakupan luas dan kompleks. Game online pertama kali muncul kebanyakanya adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya di lepas lalu dikomersialka. Game game ini kemudian menginspirasi game - game lain muncul dan berkembang.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan metode penelitian yang dipergunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Sifat data yang ditampilkan adalah data kualitatif.

Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Beberapa karakteristik utama penelitian ini adalah bahwa sumber data ialah yang wajar, peneliti sebagai instrumen penelitian, mencari makna sejauh kejadian atau peristiwa atau sebagainya (Moleong, 2011: 6).

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. (Lincoln dalam Moleong, 2011: 5).

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini berupa kata-kata baik tertulis maupun lisan, tidak berkenaan dengan angka-angka. Peneliti bermaksud untuk mendeskripsikan, menguraikan Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku sosial Remaja. Data yang dikumpulkan guna untuk mendukung penelitian ini. Data ini berupa dampak game online terhadap perilaku sosial remaja.

Data-data tersebut diperoleh dari narasumber yang dipercaya, yakni melalui wawancara dengan para remaja dan orang tua dari remaja yang berada di Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bone Bolango.

**Tabel 1.** Data Jumlah Remaja di Desa Timbuolo Timur

| <b>Jumlah Remaja Di Desa Timbuolo Timur Yang Kisaran Usianya dari 13-21 Tahun</b> |     |
|---|-----|
| Laki-laki   | 236 |
| Perempuan   | 119 |
| Total   | 355 |

Sumber: Administrasi Desa Timbuolo Timur Tahun 2018

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati berbagai aspek yang dijadikan sebagai data pengumpulan. Wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab kepada responden, sedangkan dokumentasi adalah data yang berupa gambar yang didapatkan saat terjun ke lapangan. Data yang didapatkan dalam pengumpulan data berupa buku, jurnal, gambar yang dikumpulkan dan kemudian dicatat serta diambil bagian-bagian yang dianggap relevan dengan pokok permasalahan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Jumlah remaja tahun 2019 di Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bonebolango sebanyak 355 orang dengan kategori Sebagai Berikut:

**Tabel 2.** Data Remaja Usia 13-23 Tahun

| Usia          | Jenis Kelamin    |           |
|---------------|------------------|-----------|
|               | Laki-laki        | Perempuan |
| 13 Tahun      | 21               | 28        |
| 14 Tahun      | 16               | 19        |
| 15 Tahun      | 19               | 11        |
| 16 Tahun      | 17               | 14        |
| 17 Tahun      | 16               | 16        |
| 18 Tahun      | 11               | 14        |
| 19 Tahun      | 17               | 17        |
| 20 Tahun      | 19               | 12        |
| 21 Tahun      | 13               | 17        |
| 22 Tahun      | 15               | 18        |
| 23 Tahun      | 12               | 13        |
| <b>Jumlah</b> | <b>355 orang</b> |           |

Sumber Data Desa Timbuolo Timur Tahun 2019

Kemajuan Teknologi pada saat ini memanglah sangat pesat dan sulit untuk dikendalikan. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya

adalah *game online mobile legends Mobile Legends*. Pada hakikatnya Game yang sangat diminati oleh kalangan remaja saat ini yaitu *game online mobile legends Mobile Legends* tentunya game ini memiliki dampak bagi penggunaannya. Dampak ini meliputi aspek sosial dan psikis.

*Game online mobile legends Mobile Legends* saat ini menjadi *Top Free game* di *Google Play Store*, tak heran pemainnya ada sangat banyak di Indonesia saat ini, berdasarkan pernyataan Operational Manager Moonton Indonesia, Dimas Wiratama S. Jumlah pengguna aktif bulanan *Mobile Legends* di Desa Timbuolo Timur mencapai 355 Orang Pemain *Game. Mobile Legends* saat ini memiliki total 325 pengguna aktif.

Durasi bermain *game online mobile legends Mobile Legends* ini sangatlah lama, satu kali pertandingan bisa menghabiskan waktu 20-30 menit, apabila team lawan sangat kuat maka untuk menyelesaikan pertarungan akan lebih dari 30 menit. Pemain game *Mobile Legends* ini juga memainkan game tersebut hingga berkali-kali, waktu yang digunakan pun semakin banyak hingga berjam-jam. Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan peneliti melihat banyaknya kalangan pelajar yang kecanduan memainkan *game online mobile legends Mobile Legends*, baik itu saat sedang berada dirumah, khususnya tempat yang menyediakan wifi, di Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bone Bolango.

### **Pembahasan**

Hasil dari analisis data penelitian diatas menunjukkan bahwa pandangan seorang yang sudah kecanduan *Game Online Mobile Legends* memiliki pandangan yang berbeda pada setiap penggunaanya. Bagi sebagian orang bermain *Game Online Mobile Legends* adalah kegiatan yang menyenangkan. Sebagian lagi mungkin menempatkan kegiatan bermain *Game Online Mobile Legends* sebagai kegiatan yang hanya dilakukan untuk mengisi waktu atau bahkan membunuh waktu. Banyak motif yang mendasari orang bermain *Game Online Mobile Legends* namun alasan yang muncul adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan. Hal tersebut terjadi karena *Game Online Mobile Legends* mampu membuat pemain (user) mendapatkan banyak relasi di dalam suatu permainan dari

pada relasi yang didapat di dunia nyata. Dengan hadirnya *Game Online Mobile Legends* setiap orang memiliki kesempatan membuat hubungan baru di dalam permainan. Menurut Adams & Rollings (2007) “*Game online* merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.” Pada prinsipnya game online adalah permainan yang dimainkan secara massal. Mereka yang sudah menjadi pecandu berat berpendapat bahwa *Game Online Mobile Legends* mampu memberikan sesuatu yang membuat mereka senang, sehingga yang pada akhirnya mereka lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *Game Online Mobile Legends* secara terus menerus. Hal tersebut jika terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dapat mengganggu sekolah, pekerjaan, dan kehidupan sosial di dunia nyata. Bagi seorang pecandu *Game Online Mobile Legends* merupakan sebuah media yang dapat mempengaruhi kehidupan mereka. Karena seorang pecandu game online berpendapat bahwa game online merupakan bagian dari hidup mereka.

Perasaan seorang yang telah kecanduan *Game Online Mobile Legends* mereka memiliki perasaan yang hampir sama dengan apa yang mereka rasakan. Mereka merasa dengan bermain *Game Online Mobile Legends* mereka dapat melupakan masalah-masalah yang ada pada diri mereka. Seorang pecandu *Game Online Mobile Legends* merasa sulit untuk lepas dari kegiatan mereka bermain game online. Mereka yang sudah menjadi pecandu berat akan menjadi lalai dengan kehidupan nyata mereka karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut dan memang beberapa game sengaja dikonstruksikan untuk mengikat seseorang ke dalam sesi permainan yang panjang. Salah satu faktor yang menjadikan seseorang menjadi seorang pecandu adalah dengan menjamurnya pusat-pusat permainan game online (game centre) juga dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi biasanya pusat-pusat permainan *Game Online Mobile Legends* tersebut menawarkan biaya sewa yang relatif terjangkau.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan dampak *Game Online Mobile Legends* bagi remaja di Desa

Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bonebolango. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang bagaimana dampak game online Mobile Legends terhadap perilaku sosial remaja di Desa Timbuolo Timur Kecamatan Botupingge Kabupaten Bone Bolango. Adapun informan bahwa *Game Online Mobile Legends* yang paling sering diakses dan dimainkan oleh para remaja. Sehingga diurikan sebagai berikut:

### **1. Dampak Sosial**

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan diketahui bahwa *Game Online Mobile Legends* juga sangat berdampak bagi kehidupan sosial penggunanya. Seperti halnya yang terjadi pada beberapa remaja pengguna *Game Online Mobile Legends* diatas. Apabila *Game Online Mobile Legends* digunakan serta diakses secara berlebihan dapat menimbulkan masalah-masalah yang berhubungan dengan aspek sosial. Diantaranya waktu bersama keluarga serta teman-teman menjadi sangat jauh berkurang diakibatkan dari lebih mementingkan *handphone* terutama permainan *Game Online Mobile Legends*. Disamping itu pula kebiasaan seperti ini menimbulkan rasa kesepian pada diri penggunanya, yang dikarenakan banyak waktu yang di pergunakan hanya untuk mengakses permainan *Game Online Mobile Legends*.

Selain itu pengguna *Game Online Mobile Legends* senang bermain dari pada mementingkan tugas-tugas sekolah sehingga prestasi disekolah menurun dratis, para remaja yang kecanduan dengan game lebih sering memegang *handphone* dari pada buku pelajaran. Pengguna game ini suah tidak lagi mempunyai semangat untuk belajar.

Adapun temuan yang peneliti temukan dilapangan dari hasil wawancara dengan beberapa informan terkait dengan yang paling didahulukan prestasi atau *Game Online Mobile Legends*. Salah satu remaja ini lebih mementingkan belajar dari pada bermain game, permainan *Game Online Mobile Legends* ini hanya hiburan semata untuknya agar tidak merasa jenuh pada saat belajar nanti temuan ini selaras dengan teori dari Harsono (2014: 82) yang menjelaskan bahwa dampak positif dari *game online* adalah dapat melatih kecepatan tangan dan motorik lainnya serta fisik yang akan semakin kuat.

## **2. Dampak Psikis**

Selain dampak sosial ternyata *Game Online Mobile Legends* juga sangat berdampak pada kondisi psikis penggunanya. Kebiasaan mengakses *Game Online Mobile Legends* akan membuat penggunanya akan selalu berpikir serta terbayang-bayang dengan kondisi game tersebut. Sehingga akan membuat penggunanya akan sulit untuk berkonsentrasi terhadap pekerjaan yang sedang dilakukan. Kejadian ini menggambarkan bahwa kondisi kejiwaan penggunanya bisa dipengaruhi oleh *Game Online Mobile Legends* serta penggunanya membuat game itu sendiri sebagai kebutuhan yang harus terpenuhi.

Selain itu *Game Online Mobile Legends* juga bisa membuat penggunanya memiliki sifat agresif pada orang-orang disekitarnya. Sifat agresif adalah sifat yang dimana akan merugikan orang lain yang ada disekitarnya, sampai-sampai bisa menyakiti secara langsung ataupun secara tidak langsung.

Dari pembahasan diatas maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa bermain *Game Online Mobile Legends* yang paling menonjol adalah dampak negatif yang terdapat dilapangan seperti, malas belajar, menimbulkan sifat agresif, perstasi disekolah menurun. Selaras dengan menurut Damara (2013: 10) mengatakan selain itu ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk lepas dari efek kebiasaan remaja terhadap game online, diantaranya adalah: (1) perbanyak kesibukan yang positif di dalam organisasi sekolah, lingkungan maupun kampus. Dengan adanya kesibukan tersebut, keinginan untuk bermain game akan segera perlahan berkurang karena waktu remaja telah banyak terbuang untuk hal-hal yang lebih positif dan berkurangnya untuk bermain game online; (2) dekatkanlah diri kepada Allah SWT dan orangtua. Remaja akan merasa lebih nyaman dalam menjalani kehidupan di dunia nyata. Jika ada masalah mintalah pertolongan Allah agar dimudahkan dalam menyelesaikan masalah tersebut dan meminta pendapat orangtua agar tahu masalah apa yang sedang di hadapi anaknya.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang peneliti lakukan pad remaja di Desa Timbuolo Timur dapat disimpulkan bahwa pengguna *Game Online Mobile Legends* yang berlebihan dapat membahayakan diri penggunanya. Apa bila

kebiasaan seperti ini dibiarkan dan tidak dilakukan pencegahan secara cepat maka bisa saja mengancam sifat atau perilaku dalam lingkungan dan dapat membahayakan nyawa sekalipun. Dalam penelitian ini juga dapat ditemukan temuan-temuan yang sangat jelas bahwa ketika *Game Online Mobile Legends* dapat digunakan dengan baik maka dapat sangat bermanfaat bagi pengguna. Hal ini meliputi dampak sosial dan dampak psikis.

Dampak sosial kebiasaan mengakses *Game Online Mobile Legends* secara berlebihan dapat merusak perilaku akibat lebih memntingkan permainan ini dari pada lingkungannya sendiri dalam waktu yang lama, serta membuat pikiran tidak fokus dalam pekerjaan yang lain.

Dari dampak psikis, *Game Online Mobile Legends* dapat pula mengakibatkan pengguna sulit untuk berkonsentrasi dan akan selalu berpikiran pada *Game Online Mobile Legends*, serta akan memancing timbulnya sifat agresif pada penggunanya seperti, mencuri, memukul teman, membetak orang tua sendiri serta tindakan kriminal lainnya

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, R. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Damara, M.A (2013). “*Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Anak*.” *Jurnal Pendidikan*, vol 1, 3-10.
- Enterprise. (2015). *Mengenal Dasar-dasar Pemograman Android*. Jakarta: Alex Komputindo.
- Fauziah. (2013). Pengaruh game online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol 3, 1-16.
- Hadisuprpto, P. (2004). *Studi Tentang Makna Penyimpangan Perilaku di Kalangan Remaja*. *Jurnal Kriminologi*, vol 3, 10-11.
- Kusuardari, P.S. (2015) *Game Online Sebagai Pola Perilaku*. *Jurnal Pendidikan*, vol 4, 156.
- Kusumawardani, Syahrul. 2015. *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash)*

- Lumban, T.G (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia* (skripsi dipublikasikan). Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan UI.
- Misnawati. 2016. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi Di Smp Yps (Yayasan Pendidikan Samarinda)*. Vol 4 No. 2
- Sarwono, S.W. (2010). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soetjiningsih. (2010). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: CV Agung Seto.