

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi terus mengalami perubahan dan menyesuaikan zaman dengan memberikan berbagai macam pengalaman bagi para penggunanya. Kemajuan teknologi memberikan pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat saat ini. Pengaruh dari teknologi sudah sampai ke daerah-daerah terpencil dengan adanya jaringan internet.¹ Daerah Seperti di Dusun Ponding, Desa Aralle Utara, Kecamatan Aralle dimana internet belum lama menjangkau daerah ini dan terus mengalami kemajuan dengan banyaknya media yang bisa diakses. Salah satu media yaitu *game online* yang di gemari oleh banyak orang karena *game online* memberikan hiburan dan rasa senang saat bermain *game*.

Game online adalah aplikasi *game* dengan berbagai jenis, permainan ini mempunyai peraturan yang jelas. *Game online* memiliki daya tarik tersendiri dengan menawarkan tantangan dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya.² *Game online* yang mudah diakses memberikan kemudahan bagi para pemain untuk bermain.

¹ Widiyah D. Wulan Sari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Pada Siswa Sekolah Dasar", *Insan Cendekia : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* , Vol. 1, No, 1, (2024) 8.

² Mukti Ali, "Korelasi Antara Adiksi *Game Online* Dengan Perilaku Empati Pada Remaja Di Kabupaten Semarang." *Indonesian Journal Islamic Psychology*, Vol.3, No.1 (2021) 73.

Game online yang digandrungi saat ini yaitu *game Mobile Legends* karena memberikan tantangan yang menarik dalam permainannya.

Permainan *Game Mobile Legends* melibatkan strategi dengan masing-masing lima pemain dalam satu tim yang berusaha untuk meruntuhkan menara lawan (*turret*). Pada dasarnya *game* ini membutuhkan kemampuan berpikir dan kerja sama dalam tim. Namun, interaksi antara pemain bervariasi, tergantung apakah mereka bermain secara individu atau langsung membentuk tim sendiri. Pemain yang bermain sendiri cenderung terbatas dalam berinteraksi, lebih berkonsentrasi pada permainan, dan komunikasi dengan pemain lain hanya sebentar.³ *Game Mobile Legends* yang dimainkan harus berkelompok dengan tim yang dapat dibentuk sendiri oleh para pemain, ataupun tim yang akan ditentukan berdasarkan aturan *game* untuk pemain individu. Para pemain yang bermain *game Mobile Legends* seiring mereka bermain mulai memunculkan berbagai emosi yang terlihat ketika bermain.

Emosi dapat diartikan perasaan yang dialami dengan berbagai macam emosi yang muncul seperti gembira, sedih, semangat, kecewa, marah, dan benci. Sebutan terhadap perasaan yang muncul mempengaruhi cara seseorang memikirkan perasaan itu, serta bagaimana seseorang bertindak. Kemampuan mengenali emosi secara tajam akan semakin matang

³ Iqbal Nafi'ul Firdaus, Mohammad Thamrin, "Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Studi Di Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020," *MEDIAKOM: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.07,No.01, (2023) 19.

sepanjang hidup seseorang, sehingga mudah memisahkan perasaan sendiri dari orang lain. Hal ini dipandang oleh psikolog sebagai tantangan yang tidak mudah dalam perkembangan makhluk sosial.⁴ Emosi pada manusia memiliki juga nilai kristiani seperti dalam kitab Galatia 5: 22-23 dimana dituliskan sembilan buah roh dalam kehidupan orang yang percaya kepada Tuhan dimana seorang remaja kristen mampu mengendalikan emosinya.⁵ Dari pengertian psikologi tentang emosi dan nilai kristiani emosi dapat disimpulkan bahwa emosi tidaklah sederhana, namun emosi memiliki peran penting dalam perkembangan manusia selama masa kehidupan .

Perkembangan emosi merupakan salah satu aspek dalam masa kehidupan remaja. Ketika anak menginjak masa remaja dengan perubahan yang besar dan tiba-tiba mengguncangkan seluruh pribadi remaja. Baik menyangkut fisik, maupun psikis terutama emosinya. Di tengah gejolak yang melanda dengan hebat ini, seorang remaja perlu bimbingan untuk mengatasi perubahan dan memperkuat fungsi kepribadiannya sesuai tahap usianya.⁶ Fase remaja sebagai transisi masa anak ke masa dewasa, pada tahap usianya akan mencoba dan mengenal hal baru di lingkungan dimana mereka berada. Dengan mengenal hal baru, remaja akan mengalami

⁴ Rochelle Sammel Aibin, *Emosi : Bagaimana Mengetahui, Mengenal, Mengenal, Menerima Dan Mengarahkan*, (Yogyakarta: Kanisius, 1986), 11.

⁵ 230, Galatia 5: 22-23 (Alkitab terjemahan Baru).

⁶ Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Raktis : Anak, Remaja Dan Keluarga- Cetakan 8*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008)114.

perubahan sebagai bagian dari penyesuaian perkembangan remaja salah satunya adalah perubahan emosi.

Emosi remaja yang sementara penyesuaian sering kali terpengaruh oleh kondisi baru seperti perkembangan teknologi khususnya pada *game online* yang populer saat ini. Fenomena yang terjadi di Dusun Ponding, Desa Aralle Utara, Kecamatan Aralle sesuai observasi awal peneliti dimana remaja banyak yang menggandrungi *game* yaitu *Mobile Legends*. Remaja yang bermain *game* terlihat sering bermain dalam satu hari dengan durasi waktu yang lama yakni rata-rata 3 sampai 5 jam. Seiring bermain *game* maka akan muncul emosi yang berubah-ubah seperti senang dan tertawa, namun tiba-tiba berubah menjadi emosi seperti kecewa, marah, putus asa dengan berbicara kotor, berteriak, tindakan yang agresif, dan frustrasi. Fenomena tersebut terjadi hampir pada semua pemain yang bermain *game* dengan jumlah pemain 50 orang dan pemain yang masuk kategori remaja usia 12-22 tahun 20 orang dimana seharusnya *game online* hanya sebagai hiburan, tetapi remaja di Dusun Ponding ketika bermain *game* mengalami berbagai macam emosi. Kondisi ini mengindikasikan adanya permasalahan dalam kematangan emosi pada remaja yang sering bermain *game*. Kematangan emosi yang sementara berproses pada masa remaja justru mengalami hambatan akibat keterikatan emosional yang berlebihan pada aktivitas *online* seperti bermain *game*. Hal ini berkaitan dengan perkembangan remaja sesuai dengan teori perkembangan sosial emosional remaja dan juga kognitif

remaja yang berperan dalam menilai situasi permainan sehingga terjadi perubahan emosi.

Penelitian terdahulu E. Yudha Winata, tahun 2024 dengan judul “Dinamika Emosi Ketergantungan *Game Online*,” fokus penelitian bagaimana ketergantungan *game* tersebut berpengaruh pada kognitif dan kontrol emosi remaja, menyimpulkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* cenderung memiliki aspek emosi negatif pada pikiran kognitif dan mengekspresikan emosi dengan kata-kata negatif.⁷ Sejalan dengan Hani Rasyidah,dkk, tahun 2024, dengan judul “Dampak *Game Online Mobile Legends* Pada Emosi Remaja Di Kelurahan Balik Alam Kota Mandau Duri,” fokusnya untuk mengetahui dampak spesifik dsri permainan *Mobile Legends* terhadap emosi remaja usia 16-18 tahun, kemudian menyimpulkan terdapat dua sisi dampak emosi yaitu emosi positif dan emosi negatif.⁸ Penelitian Trivena Usuh, dkk, tahun 2024, judul “ Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Dan Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa,” fokus penelitian mengeksplorasi dampak ketergantungan *Mobile Legends* terhadap perilaku dan emosi remaja Desa Leilem menggunakan pendekatan fenomenologi, hasilnya menyimpulkan

⁷ Efan Yudha Winata, Dkk “Dinamika Emosi Remaja Ketergantungan *Game Online*”, *Journal Of Communication Science*, Vol.5 , No. 1, (2023), 58.

⁸ Hani Rasyidah, Dkk, Dampak *Game Online Mobile Legends* Pada Emosi Remaja Di Kelurahan Balik Alam Kecamatan Mandau Kota Duri, *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vol. 4, No. 3, (2024), 829.

kecanduan *Mobile Legends* memberikan dampak signifikan pada perubahan perilaku dan emosi.⁹

Penelitian dari Inggrit Sri Kusdiyanty, 2025 dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perubahan Emosi Remaja Pada Remaja Di SMP N 1 Ciparay”, berfokus menganalisis hubungan antara tingkat kecanduan *game online mobile legends* dengan perubahan emosi pada siswa kelas IX SMP N 1 Ciparay, menemukan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perubahan emosi remaja yang menunjukkan perubahan emosi negatif.¹⁰ Penelitian Ulfa Mulyani tahun 2022, dengan judul “Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain *Game Online* Di Kecamatan Mandau,” fokusnya mengetahui gambaran emosi remaja 13-17 tahun yang kecanduan *Mobile Legends* serta faktor penyebab kecanduan tersebut, penelitian ini menyimpulkan remaja yang kecanduan menunjukkan emosi yang tidak terkendali, selain itu sering berkata kasar kepada orang sekitar sebagai tempat pelampiasan emosi.¹¹ Berdasarkan beberapa data penelitian terdahulu menemukan hasil yang menyimpulkan remaja bermain *game*

⁹ Trivena Usuh, Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak *Game Online: Mobile Legends* Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa, *Jurnal Keperawatan*, Vol. 12, No.1, (2022), 18.

¹⁰ Inggrit Sri Kusdiyanty, “Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perubahan Emosi Pada Remaja Di SMP N 1 Ciparay”, *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia*, Vol. 5, No. 2 (2026), 96.

¹¹ Ulfa Mulyani, “Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends* Di Kecamatan Mandau”, *JCOSE (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, Vol. 5, No. 1 (2022) 29.

online mobile legends menyebabkan kecanduan sehingga terjadi perubahan emosi.

Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu meneliti dampak penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perubahan emosi remaja seperti muncul kemarahan dan kegembiraan. Namun, terdapat perbedaan mendasar pada cakupan rentang usia dimana penelitian terdahulu berfokus pada usia yang lebih sempit 13-17 tahun dan 16-18 tahun, pada penelitian ini cakupannya lebih luas yaitu usia 12-22 tahun untuk melihat transisi emosi yang lengkap dan menyeluruh pada usia remaja dengan menggunakan metode kualitatif sebagai metode penelitian. Dari penelitian perubahan emosi tidak hanya dideskripsikan secara fenomenologis tetapi dianalisis melalui sudut pandang teori emosi penilaian kognitif R.Lazarus yang didukung psikologi perkembangan kognitif dan sosial emosional remaja. Dengan pendekatan ini memungkinkan pemahaman tentang bagaimana reaksi emosional muncul berdasarkan pada tahapan perkembangan usia remaja.

Pentingnya penelitian ini didasari oleh luasnya cakupan usia subjek usia 12-22 tahun yang diteliti, dimana setiap tahapan perkembangan memiliki respons kognitif yang berbeda terhadap tekanan permainan. Hasil penelitian akan menjadi rujukan penting dalam memetakan risiko psikologis *game online* yang spesifik pada fase kematangan emosi remaja.

B. Fokus Masalah

Fokus penelitian ini difokuskan pada perubahan emosi remaja pada pemain *Game Mobile Legends* di Dusun Poding, Desa Aralle Utara, Kecamatan Aralle.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana perubahan emosi remaja pada pemain *Game Mobile Legends* di Dusun Poding, Desa Aralle Utara, Kecamatan Aralle?

D. Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis perubahan emosi remaja pada pemain *game Mobile Legends* di Dusun Poding, Desa Aralle Utara, Kecamatan Aralle.

E. Manfaat Penelitian**1. Manfaat Teoritis**

Sebagai referensi dan menambah pengetahuan di bidang Psikologi, khususnya tentang perubahan emosi remaja ketika bermain *Game Online* di era kemajuan teknologi. Kemudian memberikan pemahaman tentang media *game online* yang berdampak terhadap perubahan emosi pada remaja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Menjadi bahan referensi dan pemahaman tentang perubahan emosi remaja ketika bermain *Game Mobile Legends* di dusun Ponding, Desa Aralle Utara, Kecamatan Aralle.

b. Bagi Orang Tua

Menjadi bahan referensi dan pemahaman bagi orang tua tentang perubahan emosi yang terjadi pada remaja yang bermain *Game Mobile Legends* di Dusun Ponding, Desa Aralle Utara, Kecamatan Aralle.

c. Bagi Pemerintah Desa/ Dusun

Bahan referensi mengenai penyebab perubahan emosi remaja pada pemain *Game Mobile Legends* dan memperhatikan fasilitas ruang publik dengan membangun ruang kreativitas yang menarik, sehingga masyarakat khususnya remaja memiliki alternatif hiburan yang lebih sehat dan bermanfaat di Dusun Ponding, Desa Aralle Utara, Kecamatan Aralle.

d. Bagi Peneliti

Menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya tentang analisis perubahan emosi remaja ketika berinteraksi dengan *Game Online* dengan menambahkan variabel lain yang belum dibahas dalam penelitian ini.

F. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Fokus Penelitian
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Masalah
- E. Manfaat Penelitian
- F. Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

- A. Konsep Remaja Dan Perkembangannya
- B. Konsep *Game Mobile Legends*
- C. Perubahan Emosi Berdasarkan Teori *Cognitif-Appraisal*
Richard Lazarus
- D. Pandangan Alkitab Dan Nilai Kristiani Mengenai Emosi
- E. Perubahan Emosi Remaja Pemain *Game Online Mobile Legends*

BAB III : METODE PENELITIAN

- A. Jenis Metode Penelitian
- B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian
- C. Waktu Dan Tempat Penelitian
- D. Subjek Penelitian/ Informan
- E. Jenis Data

- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Teknik Analisis Data
- H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data
- I. Jadwal Penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Deskripsi Hasil Penelitian
- B. Pembahasan Hasil Analisis Penelitian

BAB V : PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran