

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Remaja Dan Perkembangannya

1. Definisi Perkembangan Psikologis Remaja

Psikologi perkembangan remaja adalah perubahan yang terjadi pada rentang kehidupan. Masa remaja adalah peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa, pada masalah ini remaja mengalami perkembangan yaitu: perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional.¹² Psikologis secara emosional dimana remaja sering disebut fase *storm* dan *stress* kondisi yang ditandai dengan tingginya intensitas emosi dan perasaan yang labil.¹³ Jadi remaja adalah masa perkembangan psikologis yang sangat krusial dalam perkembangan manusia. Pada penelitian ini perubahan emosi remaja ketika bermain *game mobile legends* dapat terjadi karena dipengaruhi oleh perkembangan kognitif dan sosial-emosional remaja. Untuk itu perlu perhatian dan pemahaman mengenai emosi remaja pada tahapan perkembangan remaja khususnya pada pemain *game mobile legends*.

2. Tahapan Perkembangan

Konopka dalam buku Yudho bawono membagi masa perkembangan remaja dalam tiga bagian, antara lain :

¹² Yudrik Jahja, *Psikologi perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2015), 220.

¹³ Singgih D, gunarsa, *Dari anak sampai lanjut usia*. (Jakarta:Gunung mulia,2009),195.

a. Masa Remaja Awal (12-15 tahun)

Pada usia ini, remaja mulai meninggalkan peran anak-anak dan kembangkan diri sebagai individu unik yang mandiri dari orang tua. Fokus utama: terima perubahan fisik, konformitas kuat dengan teman sebaya, serta mencari penerimaan dari mereka daripada keluarga.

b. Masa Remaja Pertengahan (16-18 tahun)

Ditandai berkembangnya kemampuan berpikir baru, teman sebaya masih penting tapi remaja sudah bisa arahkan diri sendiri. Remaja mulai mengembangkan kematangan perilaku, kendalikan impulsivitas, dan mengambil keputusan awal soal tujuan karir (vokasional).

c. Masa Remaja Akhir (19-22 tahun)

Fase persiapan masuk dunia dewasa, dengan mantapkan tujuan vokasional dan kembangkan identitas diri. Remaja ingin tampil matang serta diterima baik oleh teman sebaya maupun orang dewasa.¹⁴ Remaja pada tahap ini mulai mencapai kematangan dan identitas diri yang lebih baik.

¹⁴ Yudho Bawono, *Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Selok: Yayasan Pendidikan Cendikia Muslim, 2023),72,73.

3. Bentuk- Bentuk Emosi

Daniel Goleman mengidentifikasi bentuk-bentuk emosi dan mengelompokkannya dalam beberapa golongan, yaitu sebagai berikut:

- a. Amarah, didalamnya meliputi brutal, mengamuk, marah besar, jengkel, benci, kesal, terganggu, rasa pahit, berang, tersinggung, bermusuhan, tindak kekerasan, dan kebencian patologis.
- b. Kesedihan, didalamnya meliputi pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihani diri, kesepian, ditolak, putus asa, dan depresi.
- c. Rasa takut, di dalamnya meliputi cemas, takut, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, sedih, waspada, tidak tenang, ngeri, kecut, panik, dan fobia.
- d. Kenikmatan, di dalamnya meliputi bahagia, gembira, ringan puas, riang, senang, terhibur, bangga, kenikmatan indrawi, takjub, terpesona, puas, rasa terpenuhi, girang, senang sekali, dan mania.
- e. Cinta, di dalamnya meliputi penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, kasamaran, dan kasih sayang.
- f. Terkejut, di dalamnya meliputi terkesiap, takjub, dan terpana.
- g. Jengkel, di dalamnya meliputi hina, jijik, muak, mual, benci, tidak suka, dan mau muntah.

h. Malu, di dalamnya meliputi rasa bersalah, malu hati, kasal hati, menyesal, hina, aib, dan hati hancur lebur.¹⁵

Dari pengelompokan emosi diatas dapat muncul disebabkan oleh berbagai stimulus saat seseorang berinteraksi. Penyebab munculnya emosi salah satunya interaksi di dunia digital seperti *game online*. Interaksi ketika bermain *game online* dapat memicu emosi sehingga terjadi perubahan emosi pada remaja yang dipengaruhi perkembangan kognitif dan sosial-emosional yang sementara dialami remaja.

4. Aspek Perkembangan Kognitif dan Sosial-Emosional Remaja.

a. Perkembangan Kognitif Remaja (Erik Erikson)

Merujuk kepada Piaget dalam Brigitan argasiam, perkembangan kognitif remaja ditandai oleh kemampuan untuk berpikir secara abstrak, idealis, dan logis. Kemampuan ini memainkan peran penting dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah, perencanaan, penalaran moral selama masa remaja.¹⁶ Namun perkembangan mental yang dapat mengganggu fungsi kognitif remaja, yaitu egosentrisme dalam berpikir sehingga sudut pandang remaja masih beorientasi pada diri sendiri tanpa peduli sudut pandang orang lain.¹⁷ Jadi aspek perkembangan kognitif remaja menurut Jean Piaget adalah mampu berpikir abstrak, idealis, dan

¹⁵ Daniel Goleman, *Emotional Intelegence*, (Jakarta:PT Gramedia, 1995),410.

¹⁶ Brigitan Argasiam, *Psikologi Perkembangan: Mosaik Kehidupan Dan Perkembangan Manusia Sepanjang Hidup*, (Semarang: Unaki Press, 2024), 64.

¹⁷ Yudrik jahja, *psikologi perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2015),231.

logis, tetapi masih ada kecenderungan pemikiran egosentrisme remaja yang lebih mementingkan keyakinan dirinya dari pada orang lain.

b. Perkembangan Sosial-emosional Remaja (Jean Piaget)

Menurut Erikson dalam Yudrik jahja, perkembangan sosial-emosional usia 12 sampai 22 tahun pada tahap remaja adalah salah satu tahap paling kritis. Pada tahap ini remaja mulai melakukan pencarian identitas diri mereka dengan mencoba hal baru untuk menemukan siapa mereka sebenarnya. Hubungan dengan orang tua mulai berpindah ke teman sebaya. Hubungan dengan teman sebaya menjadi sangat intensif karena penerimaan dari teman sebaya penting bagi remaja. Munculnya konformitas yaitu tekanan dari kelompok sebaya baik nyata ataupun tidak, remaja akan menirunya baik positif maupun negatif sebagai proses pembentukan identitas diri.¹⁸ Jadi aspek perkembangan sosial-emosional pada remaja adalah remaja mencari identitas dirinya melalui penerimaan atau pengakuan dari teman sebaya dengan meniru apa yang dilakukan kelompok sebaya.

¹⁸ Yudrik jahja, *psikologi perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2015), 234.

B. Konsep Game Mobile Legends

1. Definisi *Game Mobile Legends*

Game Mobile Legends atau *Mobile legends* adalah sebuah permainan yang digunakan di komputer dan ponsel. *Mobile Legends: Bang Bang* adalah *game* MOBA untuk ponsel di mana dua tim bertarung untuk menghancurkan menara (*turret*) musuh sambil melindungi menara (*turret*) sendiri. Pertempuran terjadi di tiga jalur: '*top*' (atas), '*middle*' (tengah), dan '*bottom*' (bawah). Permainan terdiri dari lima pemain dalam satu tim yang mengendalikan *hero*, didukung *minions* yang muncul dari base dan bergerak menyerang di jalur lawan.¹⁹ *Game mobile legends* sendiri merupakan salah satu jenis *game online* yang memberikan hiburan dengan fitur fitur yang terus dikembangkan agar pemain nyaman dan terus tertarik untuk bermain seperti *skin*, tingkatan level permainan, dan aturan permainan.

2. Fitur-Fitur *Game Mobile Legends*

Mobile legends merupakan *game* MOBA yang dikeluarkan oleh Moonton. *Game* ini dapat dimainkan melalui komputer, ponsel Android dan Ios yang memudahkan para penggunanya dalam mengakses *game*. Dalam memainkan *game* dimainkan oleh 10 orang yang dibagi dalam 2

¹⁹ Trandi, "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Antusias Remaja (Usia 19-24 Tahun), *Filadelfia Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, (2021), 244.

tim.²⁰ Pada *game Mobile Legends* terdapat tingkatan yang disebut *rank* dengan nama *rank*, yaitu : *warior, elite, master, grand master, epic, legend, mytic, mytic honor, mythical glory, mythical immortal*. Pada tingkatan atau *rank* ini diukur kemampuan yang dimiliki pemain *game Mobile Legends*, sehingga banyak pemain yang ingin terus bermain tanpa mengenal waktu agar mencapai *rank* tertinggi dan dapat diakui kemampuannya dalam bermain.²¹ Dengan tingginya *rank* yang dicapai maka kemampuan bermain akan diakui oleh pemain *game* yang lain.

Pemain harus menyelesaikan permainan sampai selesai jika terdapat kendala ketika permainan sedang berlangsung maka akan diberikan peringatan dan hukuman dari system *game Mobile Legends*. Seperti gangguan jaringan, Hp *ngelag* (terjeda), ataupun gangguan dari lingkungan seperti diganggu teman, ditegur orang tua. Apapun alasannya tetap akan diberikan peringatan atau hukuman. Dalam bermain para pemain dapat memilih hero dari setiap kategori yang telah terdaftar, kategorinya sebagai berikut:

a. *Assassin*

Hero Assassin punya *damage* tinggi, sangat lincah, dan kebal terhadap serangan lawan.

²⁰ Rini, "Verbal Abuse Dalam Permainan Mobile Legends: Intensitas, Bentuk, Penyebab, Dan Sikap", *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, Vol. 7, No. 2, (2023),134.

²¹ Ibid,135.

b. *Tank*

Hero Tank berfungsi sebagai tameng di garis depan untuk buka jalan rekan tim. Punya pertahanan kuat dan bisa pecah formasi musuh, tapi damage-nya lemah.

c. *Marksman*

Marksman memiliki serangan dasar kuat, jangkauan luas, dan area kekuatan besar. Berperan penting untuk mengalahkan musuh serta pertahanan tim.

d. *Fighter*

Hero Fighter tak bergantung energi seperti *hero* lain, dengan *damage* dan serangan dasar cukup untuk menyerang lawan.

e. *Support*

Hero Support bantu tim dengan beri energi (*mana*) saat lawan musuh.

f. *Mage*

Mage memiliki *damage* besar dengan efek kekuatan tinggi, sering membuat musuh takut, dan mendukung *hero* lain dalam pertarungan²²

Bermain *game Mobile Legends* juga memiliki fitur komunikasi yang dapat digunakan tim untuk berkomunikasi dan berinteraksi

²² Ade Arva, " Toxic Disinhibition Pada Pemain *Game Mobile Legends* Dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial", *Jurnal Anomie*, Vol. 6, No. 1, (2024),50,51.

dengan teman tim maupun lawan melalui tiga bentuk komunikasi, antara lain:

a. *Voice Chat*

Voice chat adalah fitur komunikasi suara secara langsung (*real-time*) yang memungkinkan pemain berbicara dengan semua orang di dalam *game* maupun teman satu tim. Fitur ini menggunakan mikrofon bawaan ponsel, atau bisa pakai *headphone/earphone* agar lebih nyaman. Tujuannya agar tim bisa koordinasi strategi, memberikan informasi lokasi musuh, dan kerja sama lebih lancar ketika bermain.

b. *Chatbox*

Chatbox adalah tempat mengetik pesan teks langsung di dalam game, biasanya dipakai kalau pemain tidak mau atau tidak bisa menggunakan voice chat. Namun, fitur ini agak lambat karena harus mengetik dulu, dan pesan yang muncul di layar hanya sebentar sehingga sering terlewat dan tidak dibaca teman tim.

c. *Quick Chat*

Quick chat adalah cara komunikasi super cepat pakai kalimat atau kata-kata yang sudah tersedia secara pengaturan otomatis di *game*. Pemain tinggal tekan tombol *quick chat*, pilih pesan yang

diinginkan, lalu pesan itu langsung muncul di layar untuk semua tim sebagai informasi penting.²³

Berbagai fitur yang terdapat dalam *game Mobile Legends* ada yang dapat dipilih dan dikendalikan oleh pemain, namun ada yang telah menjadi aturan dari sistem *game* dimana hal tersebut fasilitas dalam bermain *game* agar pemain nyaman dan tertarik bermain.

3. Aspek Fitur *Mobile Legends* Pemicu Perubahan Emosi

Game ini bergenre MOBA (*Massive Online Battle Arena*) yang memadukan RTS (*Real Time Strategy*) dan RPG (*Role Playing Game*). Pemain mengendalikan satu karakter dalam permainan dimana pada saat bermain terdapat beberapa aspek yang dapat memicu perubahan emosi, yaitu:

- a. Durasi bermain Game dengan waktu 15 sampai 20 menit.
- b. Kemampuan (*skill*) dan kerja sama tim untuk mencapai kemenangan.
- c. Memainkan satu karakter (*hero*) yang memiliki peran disebut *midline*, *goldline*, *expline*, *jungle*, dan *roamer* untuk mempertahankan markasnya (*base turret*) dan menyerang markas (*base turret*) lawan.
- d. Permainan memiliki sistem peringkat yang disebut *rank*

²³ Bella Febriyana Ananda,Dkk, "Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Online Mobile Legend", *Jurnal Ilmu Komunikasi* , Vol.12, No. 1, (2022), 26.

- e. Fitur komunikasi untuk terhubung dengan sesama pemain *game mobile legends*.
- f. Respon pemain ketika mengeliminasi musuh (*kill*), membantu teman tim (*asisist*), dan ketika dieliminasi musuh (*death*), disingkat dengan KDA yang ditampilkan di dalam *game*.²⁴

Dari fitur *Game Mobile Legends* pemicu perubahan emosi di atas dapat memunculkan emosi selama permainan berlangsung baik itu emosi negatif ataupun emosi positif, dan menjadi ukuran sejauh mana kemampuan pemain yang bermain *Game Mobile Legends*.

4. Sejarah Singkat *Game Mobile Legends*

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah *game online* gratis yang terinspirasi dari *League of Legends*. *Game* buatan Moonton asal China ini diluncurkan Mei 2016, resmi di rilis untuk Android pada 14 Juli 2016 dan iOS pada 9 November 2016. Empat tahun kemudian, MLBB jadi salah satu game terpopuler di ASEAN, ditandai kemenangan tim EVOS Esports Indonesia di turnamen internasional M1 pada 11-17 November 2019 di Axiata Arena, Malaysia. *Game* strategi 5 vs 5 ini bertujuan menghancurkan *turret* musuh.²⁵ *Game Mobile Legends* kemudian terus berkembang di Indonesia dan menjadi *game online* yang banyak

²⁴ Miftahul Huda, "Analisis User Experience Game Mobile Legends I.4.14.4454 Dengan Menggunakan Game- Desain Faktor Questionnaire," *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, Vol.8, No.1, (2020), 28.

²⁵ M. Ichsan, Nawawi, Dkk, Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Alauddin Makassar, "*Al Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*" Vol. 3, No.1, (2021),48.

digandrungi oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa.

C. Perubahan Emosi Berdasarkan Teori *Cognitif-Appraisal* Richard Lazarus

1. Emosi Menurut Lazarus

Menurut Lazarus emosi adalah cara seseorang dalam merespons lingkungannya agar dapat bertahan hidup. Emosi dapat muncul ketika seseorang menilai apakah suatu kondisi atau situasi bermanfaat bagi dirinya atau justru merugikan. Penilaian ini didasarkan pada motivasi atau keinginan dan keyakinan seseorang. Hasilnya, emosi akan mendorong tubuh untuk bereaksi secara fisik dan melakukan tindakan tertentu untuk menghadapi situasi yang dialami.²⁶ Dari pendapat Lazarus dapat disimpulkan bahwa emosi adalahh respons terhadap lingkungan yang dapat muncul berdasarkan penilaian seseorang pada situasi dialami.

2. Penilaian Kognitif (*Cognitif-Appraisal*) Terjadinya Perubahan Emosi

Lazarus berpendapat bahwa di dalam hidup tidak ada yang baik dan buruk, tetapi semua itu berasal dari pemikiran manusia yang membutnya seperti itu. Penilaian seseorang terhadap suatu kejadian yang membentuk respons emosional dan perilakunya. Penilaian kognitif dijelaskan oleh Lazarus secara umum dapat dimengerti sebagai proses

²⁶ Lazarus,R.S, *Emosi dan Adaptasi*,(Newyork, Universitas California-Berkeley,1991),611.

kategorisasi suatu hal yang sementara dihadapi dari berbagai aspek, sehubungan dengan dampaknya pada emosional dan kesejahteraan diri.

Penilaian kognitif terbagi dua aspek, yaitu:

a. Penilaian Primer (*Primary Appraisal*)

Penilaian primer adalah saat seseorang mencoba memahami peristiwa atau situasi yang terjadi dan maksud dari kejadian tersebut sebagai suatu ancaman atau tantangan.

b. Penilaian Sekunder (*Secondary Appraisal*)

Penilaian sekunder adalah penilaian seseorang terhadap sumber daya yang dimiliki, apa saja yang dapat dilakukan ketika menghadapi masalah dan memenuhi tuntutan lingkungannya.²⁷

Dari kedua aspek penilaian kognitif tersebut dalam konteks bermain *game* pada remaja, penilaian primer menentukan intensitas emosi, dimana ancaman memberikan dampak negatif dan tantangan memberikan dampak positif. Kemudian pada penilaian sekunder bagaimana remaja yakin terhadap kemampuan dirinya untuk mengatasi atau mengubah situasi dalam bermain *game* sehingga dapat dinilai sebagai ancaman atau tantangan.

3. Strategi Koping (*Strategi Coping*) Emosi

Strategi koping yang dapat digunakan yaitu *emotion-focused Coping* dan *problem-focused coping* dimana seseorang melakukan

²⁷ Ibid, 616.

reappraisal yaitu dapat fokus menenangkan diri dan mengatur emosi. *Emosion-fokused coping* dengan melakukan aktivitas lain untuk menyesuaikan diri terhadap tekanan. Selanjutnya mengatasi atau menyelesaikan masalah atau *problem-fokused coping*.²⁸ Dari strategi koping dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang menghadapi suatu peristiwa atau situasi tertentu maka akan merespons dengan berbagai cara yaitu *emosion-fokused coping* atau mengatur emosi, ataupun dengan cara *problem-fokused coping* yaitu menyelesaikan atau mengatasi masalah yang dihadapi.

D. Pandangan Alkitab dan Nilai Kristiani Mengenai Emosi

Pandangan Alkitab dalam konteks nilai kristiani mengenai perubahan emosi yang tidak terkendali. Rasul Paulus di dalam kitab Galatia 5:22-23, menekankan bahwa pengendalian diri merupakan bagian dari buah roh yang seharusnya tampak dalam aktivitas dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam dunia digital.²⁹ Kemudian Rasul Paulus juga di dalam kitab 1 Timotius 4:12 yang menekankan bagaimana seorang pemuda seperti remaja yang mampu menjadi teladan bagi orang-orang percaya dalam perkataan, dalam tingkah laku, dalam kasih, dalam kesetiaan, dan kesucian.³⁰ Bagi seorang remaja kristen tantangan utamanya adalah

²⁸ Lintang, D, "Studi kualitatif: pengalaman stres dalam kehidupan sehari-hari dan strategi *coping* pada remaja," Jurnal psikobuletin, vol.5, no. 1, (2024),368.

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

³⁰ 251, 1 Timotius 4:12, (Alkitab Terjemahan Baru).

menyadari bahwa identitasnya didasarkan pada ajaran kristus. Sehingga merespon situasi yang dialami serta pengakuan yang ingin diterima dari orang lain harus didasarkan juga pada pemahaman iman dan ajaran Kristus agar remaja tidak merusak identitasnya sebagai remaja kristen.

E. Perubahan Emosi Remaja Pemain *Game Online Mobile Legends*

Hubungan antara *game Mobile Legends* dengan perubahan emosi remaja adalah emosi yang dapat berubah-ubah ketika bermain *game*. Emosi remaja yang dialami ketika bermain disebabkan oleh penilaian kognitif remaja pada permainan sehingga perubahan emosi terjadi terus menerus saat bermain. Perubahan ini dapat dipengaruhi oleh kognitif remaja ketika mampu berpikir logis dengan membuat strategi, namun dipengaruhi perasaannya yang lebih mementingkan diri sendiri dan ingin lebih menonjol dari yang lain agar dapat diakui kemampuannya oleh teman. Perubahan emosi yang terus terjadi dapat menyebabkan kecanduan bermain *game* sehingga terjadi pengabaian pada dunia nyata remaja.³¹ Jadi *game Mobile Legends* dan perubahan emosi memiliki kaitan yang sangat erat dimana emosi remaja dapat muncul karena penilaian kognitif remaja terhadap permainan yang dipengaruhi oleh masa krusial perkembangan remaja.

³¹ Inggrit Sri Kusdiyanty, "Hubungan Kecanduan *Game Onlne Mobile Legens* Terhadap Perubahan Emosi Pada Remaja Di SMP N 1 Ciparay", *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia*, Vol. 5, No. 2 (2026),96.

Tabel aspek pedoman instrumen

variabel	Aspek	Indikator
Perubahan emosi remaja	Perkembangan kognitif	Mampu berpikir logis, dalam menyelesaikan masalah, dan berpikir egosentrisme
	Perkembangan sosial emosional	Mencari identitas diri melalui pengakuan dari teman sebaya
	Penilaian primer lazarus	Menilai situasi sebagai ancaman atau tantangan sehingga muncul emosi
	Penilaian sekunder lazarus	Memiliki keyakinan atau kemampuan untuk mengatasi atau mengubah situasi yang dialami
	Strategi koping	Strategi koping yang digunakan ketika emosi muncul apakah menenangkan diri (<i>emotion-fokused coping</i>), langsung mengatasi atau menghadapi masalah yang dialami (<i>problem-fokused coping</i>)
<i>Game mobile legends</i>	Fitur <i>mobile legends</i> Pemicu emosi	Durasi bermain <i>Game</i> dengan waktu 15 sampai 20 menit
		Kemampuan (<i>skill</i>) dan kerja sama tim untuk mencapai kemenangan
		Memainkan satu karakter (<i>hero</i>) yang memiliki peran disebut <i>midline</i> , <i>goldline</i> , <i>expline</i> , <i>jungle</i> , dan

		<i>roamer</i> untuk mempertahankan markasnya (<i>base turret</i>) dan menyerang markas (<i>base turret</i>) lawan.
		Permainan memiliki sistem peringkat yang disebut <i>rank</i> untuk mengukur kemampuan pemain
		Fitur komunikasi untuk terhubung dengan sesama pemain <i>game mobile legends</i> .
		Respon pemain ketika mengeliminasi musuh (<i>kill</i>), membantu teman tim (<i>asisist</i>), dan ketika dieliminasi musuh (<i>death</i>), disingkat dengan KDA yang ditampilkan di dalam <i>game</i> .