



Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legends terhadap Tingkat Emosional Siswa SMA

Lidya Rahmawati¹, Desy Safitri², Sujarwo³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

E-mail: lidyarahmawati_1407621002@mhs.unj.ac.id¹; desysafitri@unj.ac.id²;
sujarwo-fis@unj.ac.id³

Abstract

Nowadays, smartphones are not only used for work, but rather as entertainment for children and teenagers, for example online games. The existence of online games has a big impact on teenagers. If you cannot control yourself, you can lose track of time and forget other activities. If online games are overused, it will have detrimental effects on teenagers' emotional development. This research aims to analyze the consequence of Mobile Legends addiction to online games on the emotional level of high school students. A literature study was the research methodology employed in this study. Documentation of pertinent journals was the method of data collection employed. Based on the research findings, there appears to be an addictive influence due to playing Mobile Legends the emotional impact of online games of high school students. High school students who are still teenagers have unstable emotions. Addiction to video games can be harmful to students' emotional levels, namely students become irritable, speak harshly, get easily stressed, anxious and aggressive. Parental war is very important to shield kids from developing a gaming addiction.

Keywords: Emotion; Game online; Addicted.

Abstrak

Saat ini penggunaan *smartphone* tidak hanya digunakan untuk pekerjaan, melainkan sebagai hiburan bagi anak-anak hingga remaja seperti contohnya adalah *game online*. Adanya *game online* membawa dampak besar bagi remaja. Jika tidak bisa mengontrol diri maka dapat lupa waktu dan menjadi lupa dengan kegiatan lain. Jika pemakaian permainan daring digunakan melebihi batas maka dapat menimbulkan dampak yang negatif bagi perkembangan emosi remaja. Studi ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana pengaruh dari kecanduan *Game Online Mobile Legends* berkenaan dengan tingkat emosional siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode penelitian literatur. Metode pengumpulan data yang digunakan termasuk dengan mengumpulkan berbagai jurnal yang berhubungan. Hasil dari riset ini membuktikan bahwa adanya dampak dari adiksi akibat bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap tingkat emosi siswa SMA. Siswa SMA yang masih di usia remaja memiliki emosi yang belum stabil. Kecanduan *game* dapat memberikan efek negatif terhadap tingkat emosi siswa yaitu siswa menjadi mudah marah, berkata kasar, mudah stres, cemas, dan agresif. Perang orang tua mencegah anak menjadi kecanduan *game* sangatlah penting.

Kata-kata kunci: Emosi; *Game online*; Kecanduan.

PENDAHULUAN

Teknologi semakin hari semakin berkembang sangat pesat. Manusia selalu mencari ide dan solusi baru untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada dengan bantuan teknologi. Teknologi informasi merupakan teknologi yang sangat pesat perkembangannya di saat-saat ini bahkan akan terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu.¹ Saat ini penggunaan *smartphone* sudah banyak sekali digunakan dalam kehidupan sehari-hari diberbagai bidang. *Smartphone* merupakan alat elektronik yang memiliki banyak layanan fitur dengan menggunakan teknologi terbaru yang dapat memudahkan pekerjaan manusia secara lebih praktis dan memiliki fungsi tertentu.² Pada intinya *gadget* diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia agar lebih efisien dan efektif.

Pengguna *smartphone* berasal dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Jika melihat tujuan awal diciptakannya *smartphone* adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia yang khususnya orang dewasa. Namun seiring berjalannya waktu, fungsi *smartphone* menjadi sangat kompleks. Penggunaan *smartphone* tidak lagi hanya untuk membantu pekerjaan, melainkan sebagai hiburan bagi anak-anak hingga remaja seperti contohnya adalah permainan daring.

Permainan yang dilakukan secara daring atau biasa dikenal dengan *game online* ialah aplikasi yang mampu memungkinkan penggunanya untuk bermain tanpa harus bertemu secara langsung.³ *Game online* sebenarnya tidak ada masalahnya jika hanya sekedar untuk hiburan. Namun hal ini menjadi masalah ketika seseorang tidak dapat mengontrol dirinya untuk memainkan *game online* tersebut.

Peningkatan penggunaan *smartphone* tidak diikuti dengan peningkatan kualitas manusia dan kontrol diri akan menimbulkan efek yang negatif. Berdasarkan hasil survei *Super Awesome* menyatakan bahwa sebanyak 20% kanak-kanak serta remaja se-Asia Tenggara, tak terkecuali di Indonesia lebih suka bermain *game online* di *smartphone* daripada berinteraksi sosial dengan temannya.⁴ *Game online* dapat membuat seseorang

¹ Fajri Utama and Mira Hasti Hasmira, "Bentuk Pengawasan Orang Tua Pada Anak-Anak Pengguna Smartphone," *Culture & Society: Journal of Anthropological Research* 1, no. 1 (2019): 103–109, <https://doi.org/10.24036/culture/vol1-iss1/20>.

² Nor Annisa et al., "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 9 (2022): 837–849, <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>.

³ Stepanuston Pelawi, "Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja," *Sesawi: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 3, no. 1 (2021): 87–101, <https://doi.org/https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.68>.

⁴ Fernita Nurningtyas and Yulia Ayriza, "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Intensitas Penggunaan Smartphone Pada Remaja," *Acta Psychologia* 3, no. 1 (2022): 14–20, <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40040>.

menjadi kurang berinteraksi dan lebih emosional.⁵ Pada remaja usia 15-18 tahun penggunaan *game online* yang tidak semestinya akan menimbulkan kecanduan dan dapat mempengaruhi hormon, aspek kognitif, emosional, sosial, dan psikologis.⁶

Adanya *game online* membawa dampak besar bagi remaja. Jika tidak bisa mengontrol diri maka dapat lupa waktu dan menjadi lupa dengan kegiatan lain. Hal tersebut dapat mempengaruhi pola-pola kegiatan seperti pola tidur, pola makan, pola belajar, serta interaksi sosialnya akan menurun. Mereka menjadi kecanduan dalam bermain *game online* karena psikis mereka sudah terpengaruhi oleh *game online* untuk bermain terus-menerus hingga menang. Tak jarang, remaja menjadi terobsesi untuk bermain *game online* hingga lupa dengan lingkungan sekitar. Hal ini menjadikan mereka lebih sensitif dan mudah sekali marah.⁷

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nafiah and Ferdianti menunjukkan sebanyak 43 dari 100 responden remaja SMA (54,4%) menunjukkan emosi tidak stabil setelah menggunakan permainan secara daring menggunakan *smartphone* dalam jangka panjang dengan durasi yang panjang untuk melakukan permainan *game online*.⁸ Didukung dengan riset yang dilaksanakan oleh Apriliyani dengan 100 responden remaja SMA menunjukkan temuan bahwa bermain *game online* memiliki efek negatif dan penurunan kecerdasan emosi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *game online* yang tidak semestinya dan kecanduan akan memberi dampak negatif pada remaja, salah satunya gangguan emosi.⁹

Berdasarkan uraian diatas, peneliti sangat tertarik untuk menganalisis Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Tingkat Emosional Siswa SMA. Dalam analisis ini akan diuraikan mengenai bagaimana pengaruh *Game Mobile Legend*. terhadap emosi siswa, berbagai faktor yang berkontribusi pada peningkatan emosi pelajar karena melakukan permainan secara daring, serta bagaimana cara mencegah ketidakstabilan emosi siswa karena bermain *game online*.

⁵ Nurul Namira Zahara and Khrisna Wisnusakti, "Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Kestabilan Emosi Pada Anak Usia Remaja," *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences* 1, no. 3 (2022): 85–93, <https://doi.org/https://doi.org/10.53801/oajjhs.v1i3.10>.

⁶ Diani Auli Syalsadila and Endah Nawangsih, "Pengaruh Body Image Terhadap Self Confidence Pada Remaja Putri Pengguna Tiktok," *Bandung Conference Series: Psychology Science* 2, no. 2 (2022): 324–334, <https://doi.org/10.29313/bcsps.v2i3.3022>.

⁷ Pelawi, "Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja."

⁸ Hana Nafiah and Amelia Dian Ferdianti, "Kestabilan Emosi Dan Kualitas Tidur Pada Remaja Pengguna Gadget," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Keperawatan* 19, no. 2 (2023): 148–173, <https://doi.org/https://doi.org/10.26753/jikk.v19i2.1171>.

⁹ Anggita Apriliyani, "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 8, no. 1 (2020): 40, <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>.

METODE

Penelitian yang dilakukan menerapkan pendekatan studi literatur atau (*study literature*). Riset ini bersifat penelitian kajian literatur (*library research*) karena jurnal, buku, dan sumber lain yang berkaitan dengan subjek penelitian digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini.¹⁰ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan sumber-sumber informasi yang relevan dengan topik yang akan dibahas. Penyajian data berupa deskripsi narasi yang merupakan penjabaran dari hasil studi literatur yang didukung dengan beberapa teori relevan.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan artikel yang diutamakan yaitu studi yang dipublikasikan dalam jurnal kurang dari lima tahun terakhir. Artikel yang digunakan sebagai sumber dalam riset yang dilakukan merupakan artikel yang berhubungan dengan pengaruh *game online* terhadap emosi pada remaja khususnya siswa SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online

Game online pada awalnya disebut sebagai “permainan dalam jaringan” yaitu merupakan koleksi dari sejumlah personal computer (PC) yang saling terkoneksi. PC yang saling terhubung ini membuat pengguna antara satu dengan lain dapat terhubung dan bermain bersama. Pada “*game jaringan*” permainan bisa dimainkan secara bersamaan jika pengguna lain berada di sebelahnya karena harus terhubung dengan kabel. Dengan kata lain, “*game jaringan*” pada kala itu masih belum bisa mengakomodasi permainan jarak jauh. Namun seiring dengan perkembangan zaman, *game* diciptakan tanpa harus terhubung dengan kabel sehingga munculah “*game online*” yang dapat dimainkan oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun mereka berada tanpa harus berdekatan.¹¹

Game online yang sekarang marak dikalangan remaja dioperasikan dengan koneksi internet. Dalam *game online* terjadi interaksi antar penggunaannya untuk berkoordinasi agar mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih kemenangan secara virtual. Remaja sekarang lebih menyukai *game* yang bertemakan perang. *Game online* yang bertemakan perang atau *war* didalamnya pada awalnya merupakan permainan yang diciptakan di bidang militer untuk simulasi perang. Permainan didesain seolah-olah penggunanya sedang berada di medan tempur dilengkapi dengan fitur yang terkait dengan militer. Namun, pencipta *game*

¹⁰ Annisa et al., “Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.”

¹¹ Khabibur Rohman, “Agresifitas Anak Kecanduan Game Online,” *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak* 2, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>.

tersebut mengubah menjadi *game* komersial setelah melihat adanya peluang bisnis didalamnya. Hal ini menjadikan *game online* berbasis perang bisa diakses oleh semua orang di luar militer.¹²

Di era saat ini *game online* tidak lagi hanya sekedar dijadikan sebagai hiburan. Beberapa orang menjadikan *game online* sebagai gaya hidup bahkan sebagai pekerjaan mereka dengan cara menampilkan keterampilan bermain *game online* melalui media sosial yang mereka punya. Di antara permainan online yang paling populer pada masa kini ialah *Mobile Legends*. Permainan ini adalah merupakan jenis *game* yang bertemakan perang. *Game* ini banyak diminati sebagian besar remaja karena *game*-nya yang menantang dan memberi sensasi adrenalin.¹³

Emosi

Definisi emosi adalah *impuls* yang dihasilkan oleh suatu rangsangan internal atau eksternal. Emosi bermacam-macam wujudnya bisa berbentuk kesedihan, bahagia, marah, senang, atau yang lainnya. Dalam bahasa awam emosi biasanya diartikan sebagai suasana marah, namun arti emosi memiliki cakupan yang luas. Emosi dapat diekspresikan dalam bentuk perilaku tertentu yang merupakan representasi hati. Emosi setiap individu berbeda-beda dan terus berkembang berdasarkan usia. Selain usia, emosi juga ditentukan dari berbagai aspek. Komponen dari faktor internal yaitu berupa faktor keluarga atau kemampuan diri sendiri dalam mengontrol emosi. Kemudian ada faktor eksternal meliputi teman dan lingkungan.¹⁴

Terdapat berbagai ragam jenis emosi yang ada dalam diri seseorang. Terdapat tujuh jenis emosi dasar yang ada, yaitu:

1. Emosi cinta, emosi ini merupakan perasaan kasih sayang yaitu reaksi yang ada di dalam tubuh yang membangkitkan perasaan memuaskan;
2. Emosi bahagia, merupakan hasil dari kegiatan otak yang menenangkan emosi, meningkatkan energi, dan menghentikan perasaan negatif;
3. Perasaan sedih, perasaan yang menimbulkan penurunan energi dan proses metabolisme tubuh;

¹² Pelawi, "Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja."

¹³ Dheri Hermawan and Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 5 (2021): 778–789, <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.171>.

¹⁴ Dira Anjania Rifani and Dedi Rianto Rahadi, "Ketidakstabilan Emosi Dan Mood Masyarakat Dimasa Pandemi Covid-19," *Jurnal Manajemen Bisnis* 18, no. 1 (2021): 22–34, <https://doi.org/10.38043/jmb.v18i1.2747>.

4. Emosi takut, memicu reproduksi hormon yang membuat tubuh menjadi waspada, cemas, dan was-was;
5. Perasaan kaget, emosi ketakutan dicirikan dengan refleks alis yang meningkat dan pupil yang melebar;
6. Emosi marah, merupakan perasaan yang menimbulkan peningkatan detak jantung, denyut nadi, dan peningkatan hormon adrenalin;
7. Emosi cemas, merupakan perasaan khawatir terhadap sesuatu.¹⁵

Pada remaja, energi yang dimiliki masih besar. Hal ini menyebabkan agresivitas remaja menjadi tinggi. Pada usia remaja mereka cenderung menghadapi masalah dengan agresivitas. Emosi tersebut erat kaitannya dengan tekanan sosial dan tingkat kepercayaan diri remaja dalam menghadapi situasi baru. Jika remaja merasa dalam kondisi kurang menyenangkan dan tidak pada apa yang dia inginkan, mereka akan meluapkannya dengan emosi marah.¹⁶

Kematangan emosi tiap individu berbeda. Hal tersebut salah satunya dipengaruhi oleh faktor umur. Semakin matang usia biasanya akan semakin baik kondisi emosinya. Remaja adalah fase transisi dari anak-anak ke orang dewasa. Di masa transisi tersebut, kestabilan emosi remaja belum sepenuhnya matang. Karakteristik emosi yang dimiliki remaja adalah energi yang besar, emosi yang berkobar dan mudah tersulut, namun pengendalian dirinya atas emosi yang dimiliki kurang sehingga pada remaja seringkali mudah marah dan sensitif. Anak remaja pun kerap merasa tak aman, cemas, dan gelisah. Hal ini menimbulkan agresivitas yang tinggi pada remaja. Jika tidak diarahkan pada kegiatan yang produktif, maka kestabilan emosi pada remaja akan sulit dikondisikan bahkan pada kasus tertentu dapat menimbulkan gangguan mental.¹⁷

Pengaruh *Game Online Mobile Legends* terhadap tingkat Emosi pelajar SMA

Permainan secara daring *Mobile Legends* sebenarnya dapat memberikan pengaruh yang positif bagi siswa SMA seperti dapat meningkatkan kemampuan interpersonal siswa, meningkatkan kemampuan kerjasama, meningkatkan kemampuan berpikir kritis karena dalam permainannya dituntut untuk membuat strategi agar dapat memenangkan pertandingan

¹⁵ Sri Rahma Dewi and Fadhilla Yusri, "Kecerdasan Emosi Pada Remaja," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 65–71, <https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.109>.

¹⁶ Putri Rahmaning Sekar, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja," *Psyche 165 Journal* 14, no. 1 (2021): 27–31, <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v14i1.25>.

¹⁷ Diah Rahmawati, Didimus Tanah Boleng, and Nooryani, "Karakteristik Kematangan Emosi Sebagai Profil Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 5 Samarinda," *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2022* 3 (2022): 121–126, <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/semnasppg/article/view/1719>.

tersebut. Namun disisi lain, *Mobile Legends* dapat membawa pengaruh negatif bagi penggunanya, khususnya pada siswa SMA. Hal-hal negatif ini mengarah pada ketidakstabilan emosi pada siswa.

Dampak negatif ini awalnya dipengaruhi karena adanya perasaan candu dalam bermain *game*. Kecanduan *game online* merupakan kelainan yang bersifat kronis, ditandai dengan tindakan naluriah yang dilakukan berulang kali untuk mencapai rasa puas. Kecanduan ini sebagai kondisi dimana tubuh akan merasa tidak tenang jika tidak melakukan aktivitas yang biasa dilakukannya. Hal ini menimbulkan adanya ketergantungan. Secara psikologis keadaan ini merupakan keadaan dimana seseorang merasa terdorong untuk mendapatkan efek menyenangkan. Efek kecanduan ini menjadi berbahaya jika tidak ditangani. Kecanduan dapat menimbulkan ketidakstabilan emosi yang biasanya berujung pada emosi marah.¹⁸

Faktor yang menyebabkan siswa menjadi kecanduan *game online* dipengaruhi oleh dua komponen, yaitu faktor keluarga dan sosial. Pertama adalah faktor keluarga, keluarga merupakan pihak yang memfasilitasi anak untuk bermain. Hal tersebut mendukung anak untuk terus bermain demi kesenangan dirinya. Jika tidak dikontrol dengan baik, perilaku tersebut akan menjadi kecanduan bagi anak. Kedua adalah faktor sosial, pergaulan sangat penting dalam mempengaruhi kebiasaan anak. Lingkungan anak yang berisikan orang-orang yang suka bermain *game online* otomatis ia akan ikut dalam kebiasaan tersebut.¹⁹

Kecanduan *game online* ini menimbulkan beberapa dampak negatif seperti kurang komunikasi dengan teman seumuran, menjadi individu yang *introvert*, dan tidak memiliki teman. Pada individu remaja yang mengalami adiksi terhadap permainan daring, akan berimbas kepada berbagai segi yaitu segi medis, segi psikologi, segi akademis, dan segi pergaulan. Dengan demikian *game online* sangat mempengaruhi perkembangan emosional dan sosial.²⁰

Pengaruh pada perkembangan emosi remaja khususnya siswa SMA karena kecanduan bermain *game online* adalah mudah emosi saat merasa kalah. Perasaan tersebut menimbulkan perilaku agresif. Tingkatan perilaku kasar yang wajar antara lain berupa penyerangan terhadap benda, serangan lisan, ataupun mengumpat. Siswa yang bermain

¹⁸ Hermawan and Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital."

¹⁹ Amalia Yunia Rahmawati, "Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2020): 1–23, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9972>.

²⁰ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148–158, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

Game Mobile Legends atau *online* dengan sering akan mengeluarkan kata-kata kasar. Hal tersebut dinilai sebagai upaya untuk meluapkan emosi saat bermain.²¹

Selain itu, stress juga dapat muncul akibat bermain *game*. Hal tersebut dikarenakan *lose streak* atau kalah secara terus menerus dalam permainan. Hal ini juga dapat memicu siswa menjadi merasa gelisah, cemas, dan kesal. Akibat dari rasa kesal dan stres tersebut dapat menimbulkan perilaku emosi seperti marah saat ditegur orang tua dan memarahi orang disekitarnya. Tidak hanya itu, remaja terkadang juga merasa tidak percaya diri saat bermain *Game Mobile Legends*. Hal tersebut karena jika tidak jago dalam memainkannya maka akan dihina oleh rekan tim. Hal tersebut juga akan mempengaruhi kondisi emosi siswa yang dapat menyebabkan kurang hiperaktif, emosi negatif, perilaku agresif, dan adanya kekerasan.²²

Peranan Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*

Sangat penting bagi orang tua untuk mengendalikan emosi anak mereka. Peran orang tua sangatlah penting agar dapat melakukan pencegahan anak-anak terjebak dalam adiksi *game*. Perlu tindakan yang tegas namun komunikatif dari orang tua agar anak perlahan-lahan dapat mengontrol emosi dan kapan dia harus bermain dan kapan dia harus berhenti. Beberapa peranan orang tua untuk menghindarkan anaknya menjadi ketagihan bermain permainan dan membentuk emosi yang baik adalah pengawasan, pendampingan, dan komunikasi.

Pertama, pendampingan orang tua kepada anaknya. Hal ini berarti orang tua tak sekedar mengawasi anak-anak mereka ketika bermain ataupun hanya sekedar memberi fasilitas kepada anaknya, namun orang tua juga harus mengawasi anak mereka. Orang tua harus memutuskan berapa lama anak-anak boleh bermain permainan. Contohnya, orang tua bisa membatasi anaknya bermain *game* selama 1 jam dan setelah itu anak diarahkan untuk melakukan kegiatan lain yang positif. Jika tidak didampingi, anak akan merasa bebas dalam bermain. Hal itu akan memberikan dampak negatif pada psikologi anak, terutama aspek perkembangan emosi, dan perkembangan moral.²³

Kedua, pengawasan orang tua terhadap anak. Pengawasan merupakan kegiatan memperhatikan apa saja yang anak buka dan lakukan. Orang tua harus selalu memantau apa

²¹ Rahmawati, "Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar."

²² Nanang Masrur Habibi, "Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja," *Praktik, Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan 6, no. 1 (2022): 30–35, <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n1.p30-35>*.

²³ Wisnu Sri Hertinjung, Adinda Ratna Dwi Septianingrum, and Yuliana Pratiwi Sumarno Putri, "Peningkatan Kompetensi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Dalam Mengakses Gadget," *Warta LPM 24, no. 2 (2021): 187–195, <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.11291>*.

yang dilakukan oleh anak terhadap gadgetnya. Pengawasan ini dapat memberi manfaat bagi anaknya. Nantinya, anak-anak pun dapat merasakan rasa nyaman serta rasa kasih sayang dari orang tua, supaya emosi anak-anak dapat berkembang dengan optimal. Selain itu, jika orang tua mengawasi anak dengan baik, orang tua dapat mengarahkan hobi anak bermain *game online* menjadi sebuah prestasi. Orang tua bisa menggali potensi anak dengan baik dengan melakukan pengawasan, sehingga mereka tidak kecanduan. Anak harus diberi dukungan, namun dibarengi dengan pengawasan agar mendapatkan keuntungan bagi dirinya dan keluarganya.

Ketiga, menjalin interaksi yang baik antara orang tua dengan anak. Komunikasi yang baik sangat penting dalam hubungan antara orang tua dan anak dalam mempengaruhi emosi anaknya. Anak yang memiliki komunikasi yang efektif dengan orang tuanya tidak akan kecanduan *game online*. Hal tersebut karena anak sudah mendapat perhatian tanpa harus mencari perhatian di tempat lain. Berbeda dengan anak yang hampir tidak pernah berbicara dengan orang tuanya. Tentu akan membentuk anak yang pendiam, emosi tidak stabil, arogan, dan susah berinteraksi. Hal ini karena dirinya dibiasakan melakukan apapun sesuai keinginannya tanpa perhatian dari orang tua.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan tersebut maka bisa ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh kecanduan bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap tingkat emosi siswa SMA. Siswa SMA yang masih di usia remaja memiliki emosi yang belum stabil. Kecanduan *game* dapat memberikan efek negatif terhadap tingkat emosi siswa yaitu siswa menjadi mudah marah, berkata kasar, mudah stres, cemas, dan agresif. Siswa yang kecanduan *game* cenderung lebih sensitif dan sulit mengendalikan emosinya. Orang tua tentu saja memiliki peran yang sangat penting untuk dapat mengendalikan emosi anak. Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mencegah anak-anak untuk tidak terjebak kecanduan bermain *game online*. Beberapa peranan orangtua untuk menghindari anak-anak dari kecanduan *game online* dan membentuk emosi yang baik adalah pengawasan, pendampingan, dan komunikasi.

REFERENSI

- Annisa, Nor, Noor Padilah, Reni Rulita, and Renny Yuniar. "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 9 (2022): 837–849. <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>.
- Apriliyani, Anggita. "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 8, no. 1 (2020): 40.

- <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>.
- Dewi, Sri Rahma, and Fadhilla Yusri. "Kecerdasan Emosi Pada Remaja." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 65–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.109>.
- Habibi, Nanang Masrur. "Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja." *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan* 6, no. 1 (2022): 30–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n1.p30-35>.
- Hermawan, Dheri, and Wahid Abdul Kudus. "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 5 (2021): 778–789. <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.171>.
- Hertinjung, Wisnu Sri, Adinda Ratna Dwi Septianingrum, and Yuliana Pratiwi Sumarno Putri. "Peningkatan Kompetensi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Dalam Mengakses Gadget." *Warta LPM* 24, no. 2 (2021): 187–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.11291>.
- Nafiah, Hana, and Amelia Dian Ferdianti. "Kestabilan Emosi Dan Kualitas Tidur Pada Remaja Pengguna Gadget." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Keperawatan* 19, no. 2 (2023): 148–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.26753/jikk.v19i2.1171>.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Nurningtyas, Fernita, and Yulia Ayriza. "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Intensitas Penggunaan Smartphone Pada Remaja." *Acta Psychologia* 3, no. 1 (2022): 14–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40040>.
- Pelawi, Stepanuston. "Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja." *Sesawi: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 3, no. 1 (2021): 87–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.68>.
- Rahmawati, Amalia Yunia. "Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2020): 1–23. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9972>.
- Rahmawati, Diah, Didimus Tanah Boleng, and Nooryani. "Karakteristik Kematangan Emosi Sebagai Profil Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 5 Samarinda." *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2022* 3 (2022): 121–126. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/semnasppg/article/view/1719>.
- Rifani, Dira Anjanita, and Dedi Rianto Rahadi. "Ketidakstabilan Emosi Dan Mood Masyarakat Dimasa Pandemi Covid-19." *Jurnal Manajemen Bisnis* 18, no. 1 (2021): 22–34. <https://doi.org/10.38043/jmb.v18i1.2747>.
- Rohman, Khabibur. "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online." *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak* 2, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>.
- Sekar, Putri Rahmani. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja." *Psyche 165 Journal* 14, no. 1 (2021): 27–31. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v14i1.25>.
- Syalsadila, Diani Auli, and Endah Nawangsih. "Pengaruh Body Image Terhadap Self Confidence Pada Remaja Putri Pengguna Tiktok." *Bandung Conference Series: Psychology Science* 2, no. 2 (2022): 324–334.

<https://doi.org/10.29313/bcsps.v2i3.3022>.

Utama, Fajri, and Mira Hasti Hasmira. "Bentuk Pengawasan Orang Tua Pada Anak-Anak Pengguna Smartphone." *Culture & Society: Journal of Anthropological Research* 1, no. 1 (2019): 103–109. <https://doi.org/10.24036/culture/vol1-iss1/20>.

Zahara, Nurul Namira, and Khrisna Wisnusakti. "Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Kestabilan Emosi Pada Anak Usia Remaja." *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences* 1, no. 3 (2022): 85–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.53801/oajjhs.v1i3.10>.