

**KEMAMPUAN PENGENDALIAN DIRI PADA REMAJA
AKHIR YANG KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS* DI DAERAH JOHO LOR GIRIWONO WONOGIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam
Jurusan Dakwah dan Komunikasi
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosial



Oleh :

Muh Rifai Wahyu Utomo

NIM. 18.12.21.177

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID
SURAKARTA**

2022

HALAMAN NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Muh Rifai Wahyu Utomo

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Muh Rifai Wahyu Utomo

NIM : 181221177

Judul : Kemampuan Pengendalian Diri Pada Remaja Akhir Yang Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Di Daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan pada sidang skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 27 September 2022


Dr. Supandi, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19721105 199903 1 1005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh Rifai Wahyu Utomo
NIM : 18.12.21.177
Tempat, Tanggal Lahir : Wonogiri, 17 Desember 1999
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Jurusan : Dakwah dan Komunikasi
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah
Alamat : Joho Lor Rt 02 Rw 11 Giriwono Wonogiri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya yang berjudul “Kemampuan Pengendalian Diri Pada Remaja Akhir yang Kecanduan *Game Online Mobile legends* Di Daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri” adalah hasil karya dan penelitian saya sendiri serta bukan plagiasi dari karya orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Surakarta, 27 September 2022



Muh Rifai Wahyu Utomo
NIM. 18.12.21.177

HALAMAN PENGESAHAN
KEMAMPUAN PENGENDALIAN DIRI PADA REMAJA AKHIR
YANG KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI
DAERAH JOHO LOR GIRIWONO WONOGIRI

Disusun oleh:
MUH RIFAI WAHYU UTOMO

18.12.21.177

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Pada Hari Rabu tanggal 7 September 2022
Dan dinyatakan memenuhi persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial
Surakarta, 27 September 2022

Penguji Utama



Ahmad Saifuddin, M.Psi., Psikolog
NIP. 19900802 201801 1 001

Penguji II/Ketua Sidang

Penguji I/Sekretaris Sidang



Dr. Supandi, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19721105 199903 1 1005



Athia Tamvizatun Nisa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19020808 201903 2 027

Mengetahui

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Raden Mas Said Surakarta



Dr. Islah, M. Ag.
NIP. 19730522 2003121001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi Arab Latin dalam penulisan skripsi ini mengikuti standar transliterasi International Journal of Qur'anic Studies Edinburgh University.

Adapun tatacara penulisannya adalah sebagaimana contoh kata-kata berikut: *Tafsīr, bismillāhirrahmānirrahīm, Rashīd Riḍa, muslimīn, Ṣufī, Ṭarīqah, Ḥadīth, Rūh alBayān fī tafsīr al-Qur'ān, al-Qur'ān al-'aẓīm alladhīna samī'ū al-Qur'ān*, dan lain-lain.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Huruf Latin	Huruf Keterangan
ا	Alief	- Tidak dilambangkan
ب	Bā	B-
ت	Tā	T-
ث	Ṣā'	Ṣ s dengan titik di atasnya
ج	Jīm	J
د	Dāl	D-
ذ	Ẓāl	Ẓ z dengan titik di atasnya
ر	Rā'	R-
ز	Zā'	Z-
س	S	S-
ش	Sy	Sy
ص	Ṣād	Ṣ s dengan titik di bawahnya
ض	Ḍād	Ḍ d dengan titik di bawahnya
ط	Ṭā'	Ṭ t dengan titik di bawahnya
ظ	Ẓā'	Ẓ z dengan titik di bawahnya

غ	Gain	Gh-
ف	Fā'	F-
ق	Qāf	Q-
ك	Kāf	K-
ل	Lām	L-
م	Mīm	M-
ن	Nūn	N-
و	Wāwu	W-
ه	Hā'	H-
ء	Hamzah	'Aporstrof
ي	Yā'	Y-

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda *Syad/d/ah*, ditulis lengkap.

أَحْمَدِيَّة: Ditulis *Ahmadiyyah*

C. Ta' Marbūṭah di akhir kata

- 1) Bila dimatikan ditulis h, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia.

جَمَاءٌ: ditulis *jamā'ah*

- 2) Bila dihidupkan karena berangkai dengan kata lain, ditulis t.

نِعْمَةُ اللَّهِ : ditulis *ni'matullāh*

زَكَاةُ الْفِطْرِ : ditulis *zakātul-fiṭri*

D. Vokal Pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis i, dan dammah ditulis u.

E. Vokal Panjang

- 1) A panjang ditulis ā, i panjang ditulis ī dan u panjang ditulis ū.
- 2) Fathah + yā' tanpa dua titik yang dimatikan ditulis ai, dan fathah + wawū mati ditulis au.

F. Vokal-vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu kata Dipisahkan dengan Apostrof (')

أَنْتُمْ: dibaca *a'antum*

G. Kata Sandang Alief + Lām

1) Bila diikuti Qomariyyah ditulis al-

القرن : *Al-Qur'an*

2) Bila diikuti huruf syamsiyyah, huruf i dengan huruf syamsiyah yang mengikutinya

الشعة : *asy-syī'ah*

H. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD

I. Kata dalam Rangkaian Frase dan kalimat

Ditulis kata per kata, atau ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut.

شيخ لإسلام : ditulis *syaiikh al-Islām* atau *syaiikhul-Islām*

J. Lain-lain

Kata-kata yang sudah dibakukan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (seperti kata *ijmak*, *nas*, dan lain-lain), tidak mengikuti pedoman transliterasi ini dan ditulis sebagaimana dalam kamus tersebut.

DAFTAR SINGKATAN

cet. : cetakan

ed : editor

eds : editors

H. : Hijriyyah

h : halaman

J. : Jilid atau Juz

l. : lahir

M. : Masehi

Saw. : *Ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

Swt. : *Subḥānahū wa ta'ālā*

r.a : *Raḍiyallāhu 'anhu*

As. : *'Alaihissalām*

t.d. : tidak diterbitkan

t.dt. : tanpa data (tempat, penerbit, dan tahun penerbitan)

t.tp. : tanpa tempat (kota, negeri, atau negara)
t.np. : tanpa nama penerbit
t.th. : tanpa tahun
terj. : terjemahan
Vol/V : Volume
w. : Wafat.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan kekuatan, kesabaran, kemudahan, serta kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Semoga penelitian ini dapat membawa manfaat dan keberkahan bagi semua. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang-orang yang sangat berperan dalam penyusunannya:

1. Orang tuaku bapak Umar Sanusi, dan Ibu Sutami, atas segala do'a, kasih sayang, dan pengorbanan, senyum tawa dan kebahagiaanmu adalah semangatku. Kalian orang tua terhebatku.
2. Teman-teman seperjuangan skripsi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu saya dan mensupport saya hingga pengerjaan skripsi selesai.
3. Teman-teman mahasiswa BKI E angkatan 2018 yang telah menerima saya serta telah bersama saya dari masuk perkuliahan hingga lulus.
4. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

MOTTO

Nothing Lasts Forever, We Can Change The Future

(Alucard)

ABSTRAK

Muh Rifai Wahyu Utomo 181221177. Kemampuan Pengendalian Diri Pada Remaja Akhir Yang Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Di Daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Jurusan Dakwah Dan Komunikasi Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta Tahun 2022.

Remaja saat ini berada di tengah kecanggihan teknologi yang sangat membantu perkembangannya. Remaja merupakan kelompok usia yang paling banyak mengalami permasalahan dalam penggunaan teknologi, termasuk *game online*. Remaja yang mengalami kecanduan pada game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kemampuan remaja akhir untuk mengendalikan diri yang kecanduan *game online mobile legends* di daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri.

Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subjek utama dalam penelitian ini adalah remaja akhir yang ada di daerah Joho Lor yang dipilih secara *purpose sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini adalah remaja akhir mampu mengendalikan diri dengan catatan orang tua memberikan pengawasan dan selalu memperhatikan remaja akhir dalam penggunaan *handphone* dengan adanya teguran dan nasihat dari orang tua, remaja akhir mampu mengatur waktu dalam bermain game online mobile legends serta tidak lupa dengan kewajibannya. Kecanduan game online mobile legends akan memberi pengaruh buruk kepada remaja akhir itu sendiri.

Kata kunci: Kemampuan, Remaja Akhir, Kecanduan *game online*

ABSTRACT

Muh Rifai Wahyu Utomo 181221177. Self- Control Ability In End Adolescents Who Are Addicted to Online Mobile Legends Games In The Joho Lor Giriwono Wonogiri Area. Thesis of Islamic Guidance and Counseling Study Program, Department of Da'wah and Communication, Faculty of Ushuluddin and Da'wah, State Islamic University of Raden Mas Said Surakarta in 2022.

Teenagers are currently in the midst of technological sophistication that really helps their development. Teenagers are the age group that experiences the most problems in using technology, including online games. Teenagers who are addicted to games will reduce learning time and socializing time with their peers.

The purpose of this study was to determine the ability of late adolescents to control themselves who are addicted to mobile legends online games in the Joho Lor Giriwono Wonogiri area.

This research method is qualitative with a phenomenological approach. The main subjects in this study were late teens in the Joho Lor area who were selected by purpose sampling. Data collection techniques using interviews, observation and documentation.

The results of this study are late teens are able to control themselves with notes that parents provide supervision and always pay attention to late teens in using cellphones with warnings and advice from parents, late teens are able to manage time in playing mobile legends online games and don't forget their obligations. Addiction to the mobile legends online game will have a bad influence on the late teens themselves.

Keyword : Ability, Late Teen, Online game addiction

KATA PENGANTAR

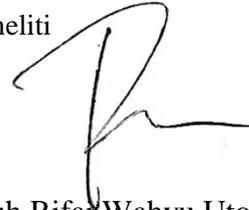
Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Kemampuan Pengendalian Diri Pada Remaja Akhir Yang Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Di Daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Surakarta. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa banyak mendapatkan dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga, dan sebagainya. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mudhofir, S. Ag., M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
2. Bapak Dr. Islah, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
3. Bapak Dr. Agus Wahyu T., M.Ag. selaku Ketua Jurusan Dakwah Dan Komunikasi Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
4. Bapak Alfin Miftahul Khairi, M.Pd. selaku Koordinator Bimbingan Dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
5. Bapak Dr. Supandi, S.Ag.,M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing peneliti dalam proses pengerjaan skripsi.

6. Bapak Budi Santosa, S.Psi., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik
7. Seluruh dosen Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
8. Staff dan Karyawan Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
9. Kedua orang tua peneliti yang senantiasa memberikan dukungan kepada peneliti hingga mampu menyelesaikan penelitian ini
10. Teman-teman seperjuangan BKI 2018 terutama BKI E yang senantiasa kebersamai peneliti hingga lulus studi
11. Serta pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebut satu per satu..

Surakarta , 27 September 2022

Peneliti



Muh Rifal Wahyu Utomo
Nim. 18.12.21.177

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. KAJIAN TEORI.....	11
1. PENGENDALIAN DIRI	11
a. Pengertian Pengendalian Diri.....	11
b. Aspek-aspek Pengendalian Diri	12
c. Faktor yang mempengaruhi pengendalian diri.....	14
2. REMAJA.....	16
a. Pengertian Remaja.....	16
b. Ciri-Ciri Masa Remaja	18
3. KECANDUAN GAME ONLINE.....	23

a. Pengertian Kecanduan Game Online	23
4. GAME MOBILE LEGENDS	29
a. Pengertian Game	29
b. Game Mobile legend	31
B. PENELITIAN TERDAHULU	35
C. KERANGKA BERPIKIR.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN	39
1. Tempat Penelitian	39
2. Waktu Penelitian.....	39
B. PENDEKATAN PENELITIAN	40
C. SUBYEK PENELITIAN	41
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	43
1. Wawancara.....	43
2. Observasi.....	44
3. Dokumentasi	45
E. KEABSAHAN DATA	45
F. TEKNIK ANALISIS DATA	46
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	50
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	50
1. Sejarah Joho Lor Giriwono Wonogiri.....	50
2. Profil Joho Lor Giriwono Wonogiri	50
B. Deskripsi Informan	51
1. Gambaran Remaja akhir	51
2. Gambaran Orang Tua.....	52
C. Kemampuan Pengendalian Diri Remaja Akhir yang Kecanduan Game Mobile legends.....	53
1. Disiplin Diri	53
2. Tindakan Atau Aksi yang Tidak Implusif	55
3. Kebiasaan Baik	57
4. Etika Kerja	59
5. Keterandalan Atau Keajegan	61

D. Pembahasan Penelitian	63
1. Disiplin Diri	63
2. Tindakan Atau Aksi yang Tidak Implusif	64
3. Kebiasaan Baik	66
4. Etika Kerja	67
5. Keterandalan Atau Keajegan	69
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
C. Keterbatasan Penelitian	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Waktu Penelitian	40
Tabel 02. Gambaran Remaja Akhir	51
Tabel 03. Gambaran Orang Tua	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Dokumentasi Bermain <i>Game Online</i>	122
---	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Pedoman Wawancara	81
Lampiran 02. Pedoman Wawancara	82
Lampiran 03. Hasil Observasi.....	83
Lampiran 04. Transkrip Hasil Wawancara	86
Lampiran 05. Transkrip Wawancara.....	92
Lampiran 06. Transkrip Wawancara.....	97
Lampiran 07. Transkrip Wawancara.....	104
Lampiran 08. Transkrip Wawancara.....	109
Lampiran 09. Transkrip Wawancara.....	116
Lampiran 010. Dokumentasi.....	122
Lampiran 011. Daftar Riwayat Hidup.....	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa perpindahan dari masa anak-anak menuju dewasa. Dalam masa remaja individu sedang mengalami perubahan dan perkembangan serta mengalami banyak tantangan dari diri sendiri atau dari luar yang berasal dari lingkungan sekitar. Menurut (Santrock, 2003) bahwa remaja (adolescence) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa (Darwis, 2020).

Menurut (Hurlock, 2011), masa remaja dimulai dengan masa remaja awal (12-14 tahun), kemudian dilanjutkan dengan masa remaja tengah (15-17 tahun), dan masa remaja akhir (18-22 tahun). Di fase remaja seseorang akan mengalami banyak perubahan mulai dari perubahan fisik, psikologisnya, dan sosialnya. Dalam perkembangan masa remaja masih banyak yang tidak sesuai dengan masanya atau perkembangan. Di masa sekarang yang mengalami banyak kemajuan terutama di bidang teknologi, kemajuan dalam bidang teknologi remaja sangat menguasai dalam bidang tersebut mulai dari sosial media, game dan lain-lain. Teknologi yang mudah dijangkau remaja serta berguna untuk semua hal adalah gadget. Gadget merupakan perangkat kecil

Yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini (Farida, 2021).

Pada remaja akhir, individu mulai mempunyai minat terhadap sesuatu yang semakin konsisten, mempererat relasi, memperoleh pengalaman baru, mulai menyeimbangkan antara kepentingan pribadi dengan orang lain. Populasi yang termasuk dalam kelompok remaja akhir adalah mahasiswa. Remaja akhir adalah individu berusia 18 sampai 21 tahun, sebagian besar melanjutkan studi ke perguruan tinggi, dan sebagian lainnya hanya lulus sekolah menengah atas (Swaraswati, 2019)

Dalam hal ini remaja akhir mahasiswa termasuk di dalamnya karena mahasiswa berusia 18-22 tahun. Remaja akhir yang kecanduan *game online* akan membuat mahasiswa itu melupakan kewajibannya dalam bidang akademis seperti tugas kuliah dan belajar untuk hal lain remaja akhir yang kecanduan *game online* akan membuat remaja akhir ini lupa waktu dalam berbagai hal demi memainkan *game online* itu sendiri yang akan berdampak pada dirinya jika dalam penggunaannya berlebihan.

Remaja saat ini berada di tengah kecanggihan teknologi yang sangat membantu perkembangannya. Di sisi lain, banyak remaja yang terjebak dalam masalah kecanduan teknologi. Remaja merupakan kelompok usia yang paling banyak mengalami permasalahan dalam penggunaan teknologi, termasuk *game online*. Kecanduan *game online* adalah hilangnya kontrol atas penggunaan *game online*, yang membuat aktivitas sehari-hari lainnya terganggu. Kecanduan *game online* pada remaja berdampak pada beberapa aspek

kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (Novrialdy, 2019).

Dalam masa pandemi remaja akhir yang memiliki waktu luang yang banyak, dikarenakan pada waktu pandemi semua kegiatan dilakukan secara daring, termasuk kuliah. Dengan hal ini remaja akhir atau mahasiswa ini memiliki banyak waktu luang setelah perkuliahan selesai. Dengan memiliki banyak waktu luang, remaja mengisinya dengan bermain *game online* dengan teman-temannya. Terlalu asik dan seru bermain *game online*, remaja ini mengalami kecanduan *game online* karena mengejar sesuatu yang ada di game dan sehingga tidak dapat mengontrol diri serta membuat mereka melupakan dan menghiraukan kewajibannya seperti tugas.

Remaja yang mengalami kecanduan pada game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika hal ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan remaja akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Remaja dalam perkembangan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku. Masa remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi.

Remaja tidak dapat mengendalikan diri dalam bermain *game online* mobile legends ini karena ingin mengejar sesuatu di dalam game yaitu rank tertinggi dalam *game online* Mobile Legends pemain tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Karena *game online* Mobile Legends

tidak memiliki batas akhir permainan atau pun dapat dihentikan sementara. Di dalam permainan Mobile Legends akan ada pergantian season yang mana seluruh pengguna game Mobile Legends akan turun ranknya dan juga akan ada hero baru yang dimunculkan. Hal inilah yang membuat penggunanya menjadi tertarik untuk memainkan dan membuat pengguna menjadi kecanduan.

Ketika seorang mencoba-coba untuk bermain *game online* Mobile Legends maka dari situlah dia akan mendapatkan sebuah kenikmatan untuk bermain game, yang mana berawal dari mencoba sampai menjadi suatu kecanduan dan menjadi rutinitas dalam kehidupan yang membuat pola hidupnya berubah total, dimana dia akan menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* saja. Jika hal tersebut terjadi secara terus menerus dalam waktu yang lama akan berdampak pada emosi individu (Amran, 2020).

Game merupakan sebagian dari refreshing untuk manusia, terutama remaja. Tidak hanya untuk refreshing, game bisa menjadi untuk hiburan dengan cara bermain dengan teman ataupun keluarga. Kebanyakan remaja bermain game untuk menghilangkan stress tetapi yang ada remaja makin stress dikarenakan sesuatu yang ada di game mulai dari permainan yang kalah atau teman yang teman yang tidak sesuai harapan. *Game online* akan menyebabkan kecanduan atau ketagihan bagi pemainnya, karena akan terus menerus membuat mereka ingin lebih dari yang lainnya. *Game online* sering membuat para pemainnya akan lupa dengan kegiatan ataupun kehidupan sosialnya. Bermain merupakan kebutuhan dasar bagi setiap manusia, termasuk bermain game online ini. Dengan bermain, seseorang bisa menghilangkan rasa jenuh

dan bosannya. Setiap manusia memiliki keinginan untuk bermain. Tetapi sesuatu yang berlebihan itu tidak baik sama halnya dengan bermain game secara berlebihan itu tidak baik,

Allah telah menjelaskan dalam firmanNya bahwa berlebihan dalam bermain-main itu tidak baik, seperti halnya dalam ayat berikut ini :

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَلدَّارُ الْآخِرَةُ خَيْرٌ لِّلَّذِينَ يَذْكُرُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya :” dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. Dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Maka tidakkah kamu memahaminya?” (QS. Al-An’am:32)

Game online mobile legends termasuk dalam genre game moba (Multiplayer Online Battle Arena) yang bermain 5 vs 5 dengan memilih beragam hero dan skill yang berbeda-beda. Tetapi game mobile legend ini sangat terkenal di Indonesia dari berbagai kalangan memainkan game ini mulai dari anak-anak hingga orang tua yang memainkan game ini saat waktu senggang atau jenuh. Untuk alasan mengapa saya memilih game mobile legends ini karena *game online* ini sangat mudah dimainkan bagi semua orang, game mobile legends ini banyak diminati dari semua kalangan dan sedang trend di beberapa tahun terakhir ini, banyak orang yang ingin menjadi pro player mobile legends. Game ini juga dapat dimainkan bersama teman ketika sedang bersama. Berbeda dengan anak remaja yang sudah kecanduan game mobile legend membuat remaja lupa waktu dan lupa kewajibannya. Saya memilih di daerah Joho Lor karena di situ banyak anak remaja bermain game

mobile legends dan saya berasal dari daerah tersebut serta cukup mengetahui daerah tersebut sehingga saya mudah mendapat akses untuk meneliti lebih dalam lagi. Di daerah Joho Lor ini terdapat beberapa remaja yang bermain game mobile legends. Terdapat 3 remaja akhir sangat aktif dalam bermain mobile legend yang mengakibatkan kecanduan bermain mobile legends yang mereka mainkan di android maupun ios. Tiga remaja akhir ini bermain *game online* mobile legends ini bisa sampai lupa waktu yang hanya demi mengejar sesuatu di dalam game, selalu memikirkan tentang game setiap saat, individu memiliki skill yang meningkat dalam bermain game, tidak bisa mengendalikan emosionalnya ketika mengalami kekalahan. Menurut Young (2009) dalam kecanduan *game online* Individu mengabaikan pekerjaannya karena aktivitas game online, produktivitas dan kinerja menurun karena bermain game. Tugas dan pekerjaan akan diabaikan karena pemain lebih memprioritaskan game. Berbeda dengan dengan 3 remaja akhir di Joho Lor masih melakukan kewajiban dan tugas yang diberikan.

Menurut Putri dkk (2020) Individu dikatakan mengalami adiksi *game online* apabila mereka memiliki kriteria atau ciri-ciri sebagaimana diantaranya adalah :

- a) Ketika individu selalu berpikir tentang game sepanjang harinya
- b) Individu selalu memiliki peningkatan bermain game dalam setiap harinya
- c) Individu sampai lupa akan tanggung jawab dan kewajiban mereka

- d) Individu akan merasa emosionalnya tidak terkendali jika permainannya mengalami kekalahan
- e) Individu akan cemas jika tidak memainkan game
- f) Individu mengabaikan kegiatan lainnya dan memicu pertengkaran dengan individu lain
- g) Individu bertengkar dengan pemain lawan karena kekalahan dalam game.

Urgensitas penelitian ini adalah mengetahui kemampuan remaja akhir dalam pengendalian diri, jika tidak dapat remaja akhir tidak dapat mengendalikan diri akan berdampak buruk pada remaja akhir. Main *game online* bukan tidak boleh sama sekali, asalkan dapat mengendalikan diri. Jangan sampai tenggelam dan terlena oleh *game online* itu sendiri. Kecanduan game online salah satunya akan berdampak buruk yang mengakibatkan kesehatan menurun. Seseorang yang memiliki kegemaran memainkan game online ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor bisa menyebabkan kerusakan pada mata, sering terlambat makan dan memicu timbulnya penyakit maag, sering tidur larut malam (Rini, 2011)

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas kecanduan game pada remaja akan berdampak buruk bagi remaja itu sendiri dan lingkungannya, maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat sebuah judul penelitian dengan judul “Kemampuan Pengendalian Diri Pada Remaja Akhir Yang Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

1. Remaja Akhir di daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri mengalami kecanduan *game online* mobile legends
2. Remaja akhir di daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri melupakan kewajibannya dalam belajar dan bersosialisasi
3. Kecanduan *game online* membuat remaja akhir di daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri mempunyai ketidakstabilan emosi
4. Kurangnya kontrol diri pada remaja akhir di daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri yang kecanduan *game online*
5. Adanya dampak negatif dari kecanduan *game online* pada aspek kehidupan

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah pembahasan dan untuk menjaga agar tidak meluasnya permasalahan yang akan dibahas maka penulis membatasi masalah ini hanya kemampuan pengendalian diri remaja akhir yang bermain *game online* mobile legend, remaja akhir yang bermain *game online* mobile legends adalah remaja akhir yang bermain *game online* mobile legend lebih dari empat jam, remaja akhir laki-laki yang berusia 18-22 tahun dan kemampuan pengendalian diri yang dilihat sehari-hari.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana kemampuan pengendalian diri remaja akhir yang kecanduan *game online* mobile legends di daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kemampuan remaja akhir untuk mengendalikan diri yang kecanduan *game online* mobile legends di daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbanyak khasanah penelitian di bidang game online, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang remaja akhir yang kecanduan *game online* terutama *game online* mobile legends. Serta dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang memiliki tema yang sama agar lebih baik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat berguna bagi masyarakat umum, terutama bagi remaja akhir yang kecanduan game online di fenomena sekarang ini yakni *game online* mobile legends yang membuat remaja akhir ini melupakan kewajibannya hanya untuk bermain game online. Berguna untuk orang tua dan teman sebayanya untuk mengetahui remaja akhir yang kecanduan

dalam bermain *game online*. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi dan pengetahuan tentang bagaimana pengendalian diri remaja akhir yang kecanduan *game online*, khususnya *game online* mobile legends.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. PENGENDALIAN DIRI

a. Pengertian Pengendalian Diri

Pengendalian diri (selfcontrol) didefinisikan sebagai pengaturan proses fisik, psikologi dan perilaku seseorang atau proses yang membentuk dirinya sendiri. Pengendalian diri atau kontrol diri termasuk pengaturan diri yaitu kemampuan untuk menahan gejala perasaan dan dapat mengatur perasaan yang muncul kearah yang baik (Waluwandja, 2018).

Sedangkan menurut Zulfah (2021) pengendalian diri sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif serta merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

Menurut Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone (2004) self-control harus memiliki empat yaitu kontrol terhadap pemikiran, kontrol terhadap dorongan hati, kontrol terhadap emosi dan kontrol terhadap unjuk kerja.

Oleh karena itu pengendalian diri atau kontrol diri kemampuan individu mengendalikan diri dan tingkah laku yang berasal dari luar atau diri sendiri dan mampu mengendalikan emosi. Maka dari itu pengendalian diri penting bagi setiap individu karena dapat mengontrol diri sendiri dan membatasi diri.

b. Aspek-aspek Pengendalian Diri

Aspek-aspek Pengendalian Diri Menurut Ghufron (2011) aspek-aspek yang terdapat dalam pengendalian diri adalah:

- a. Kemampuan mengontrol perilaku dalam hal ini perilaku sangat penting peranannya sehingga apabila perilaku seseorang tidak terkontrol maka dapat terjadi perilaku yang menyimpang meskipun kemampuan mengontrol perilaku pada tiap-tiap individu berbeda.
- b. Kemampuan mengontrol stimulus kemampuan mengontrol stimulus juga menjadi salah satu aspek dari kontrol diri atau pengendalian diri karena dalam kehidupan seseorang terdapat berbagai stimulus yang diterima. Dari berbagai macam stimulus yang masuk tersebut individu harus mempunyai kemampuan untuk mengontrol stimulus-stimulus tersebut yaitu dengan memilah stimulus yang mana yang harus diterima dan stimulus yang harus ditolak.
- c. Kemampuan mengantisipasi peristiwa individu dalam menghadapi suatu masalah atau suatu peristiwa harus memiliki kemampuan untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak menjadi masalah yang semakin besar dan rumit

- d. Kemampuan menafsirkan peristiwa individu juga harus mempunyai kemampuan untuk menafsirkan peristiwa artinya individu harus dapat mengartikan semua peristiwa yang terjadi dalam kehidupannya sehingga dapat dengan mudah untuk menjalani peristiwa tersebut dan dapat memikirkan langkah-langkah apa yang akan dilakukan selanjutnya.
- e. Kemampuan mengambil keputusan dalam setiap peristiwa pasti ada sesuatu yang harus diputuskan. Setiap individu harus mempunyai kemampuan untuk mengambil suatu keputusan yang baik, dimana keputusan yang diambil tersebut baik untuk diri sendiri, orang lain dan sekitarnya juga tidak merugikan diri sendiri dan orang lain. Aspek-aspek tersebut di atas jika dimiliki oleh setiap individu maka akan mempunyai kemampuan untuk pengendalian diri sebaik mungkin dan akan terhindar dari masalah yang tidak di inginkan.

Adapun aspek-aspek menurut Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone (2004) mengusulkan bahwa self control memiliki lima domain atau aspek yaitu kontrol terhadap

1. Self discipline
2. Deliberate/nonimpulsive
3. Healthy habit
4. Work ethic
5. Reliability

Berikut ini penjelasan dari kelima domain tersebut:

1. Self discipline, yaitu mengacu pada kemampuan individu dalam memfokuskan diri saat melakukan tugas.
2. Deliberate/non impulsive yaitu kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, bersifat hati-hati, dan tidak tergesa-gesa.
3. Healthy habits, yaitu kemampuan mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi individu.
4. Work ethic yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal-hal diluar tugasnya meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan.
5. Reliability, yaitu dimensi yang terkait dengan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk mewujudkan setiap perencanaanya.

c. Faktor yang mempengaruhi pengendalian diri

Dalam hal ini, pengendalian diri sangatlah berperan penting bagi kehidupan siswa. Pengendalian diri yang terdapat pada dalam diri tidaklah sama, hal tersebut dipengaruhi faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pembentukannya. Pengendalian diri sebagai mediator psikologis dan berbagai perilaku. Kemampuan untuk menjauhkan dari perilaku yang mendesak dan memuaskan keinginan adaptif, orang yang memiliki pengendalian diri yang baik maka individu tersebut dapat mengarahkan perilakunya, sebaliknya jika individu yang memiliki pengendalian diri

yang rendah akan berdampak pada ketidakmampuan mematuhi perilaku dan tindakan, sehingga individu tidak lagi menolak godaan. Menurut Ghufron (2011) membagi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengendalian diri menjadi 2 (dua), yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal yang ikut andil terhadap pengendalian diri adalah usia. Cara orang tua menegakkan disiplin, cara orang tua merespon kegagalan anak, gaya berkomunikasi, cara orang tua mengekspresikan kemarahan (penuh emosi atau mampu menahan diri) merupakan awal anak belajar tentang pengendalian diri. Seiring dengan bertambahnya usia anak, bertambah pula komunitas yang mempengaruhinya, serta banyak pengalaman sosial yang dialaminya, anak belajar merespon kekecewaan, ketidaksukaan, kegagalan, dan belajar untuk mengendalikannya, sehingga lama-kelamaan kontrol tersebut muncul dari dalam dirinya sendiri.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini diantaranya adalah lingkungan dan keluarga. Faktor lingkungan dan keluarga merupakan faktor eksternal dari pengendalian diri. Orang tua yang menentukan kemampuan mengontrol diri seseorang. Salah satunya yang diterapkan oleh orang tua adalah disiplin, karena sikap disiplin dapat menentukan kepribadian yang baik dan dapat mengendalikan perilaku pada individu. Kedisiplinan yang diterapkan pada kehidupan dapat mengembangkan pengendalian diri dan self directions

sehingga seseorang dapat mempertanggungjawabkan dengan baik segala tindakan yang dilakukan.

2. REMAJA

a. Pengertian Remaja

Pengertian remaja adalah masa peralihan, yang ditempuh oleh seseorang dari kanak-kanak menuju dewasa atau dapat dikatakan bahwa masa remaja adalah perpanjangan masa kanak-kanak sebelum mencapai masa dewasa. (Soetjiningsih, 2004)

Menurut Pratiwi (2010) remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual. Masa remaja disebut juga sebagai masa perubahan, meliputi perubahan dalam sikap, dan perubahan fisik. Remaja pada tahap tersebut mengalami perubahan banyak perubahan baik secara emosi, tubuh, minat, pola perilaku dan juga penuh dengan masalah-masalah pada masa remaja.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa remaja adalah suatu tahap peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa dengan ditandai dengan beberapa perubahan pada aspek fisik, psikis maupun sosial seorang remaja dengan batasan usia 10 atau 12 tahun – 18 atau 20 tahun dan belum menikah.

Sedangkan pengertian remaja menurut Monks (2006) membagi remaja menjadi tiga kelompok usia, yaitu:

- 1) Remaja awal (usia 12 sampai 15 tahun) Remaja awal adalah remaja dengan usia 12-15 tahun. Tugas-tugas perkembangan yang harus diselesaikan pada masa ini adalah penerimaan terhadap keadaan fisik dirinya dan menggunakan tubuhnya secara lebih efektif. Hal ini karena remaja pada usia remaja awal mengalami perubahan-perubahan fisik yang sangat drastis, seperti pertumbuhan tubuh yang meliputi tinggi badan, berat badan, panjang organ-organ tubuh, dan perubahan bentuk fisik pada diri remaja. Remaja awal merupakan masa negatif. Remaja merasa bingung, cemas, takut, dan gelisah. Gejala-gejala yang biasa ditimbulkan ialah tidak tenang, kurang suka bekerja, lekas lemah, kebutuhan tidur besar. Remaja awal memiliki karakteristik lebih dekat dengan teman sebaya, ingin bebas, dan lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berpikir abstrak.
- 2) Remaja pertengahan (usia 15 sampai 18 tahun) Pada masa remaja pertengahan adalah remaja dengan usia sekitar 15-18 tahun. Tugas perkembangan yang utama adalah mencapai kemandirian dan otonomi dari orang tua, terlibat dalam perluasan hubungan dengan kelompok sebaya dan mencapai kapasitas keintiman hubungan pertemanan. Hubungan remaja dengan orang dewasa memiliki konflik mengenai kebebasan atau kemandirian dan kontrol. Pertumbuhan dan perkembangan identitas remaja usia remaja pertengahan dimodifikasikan dengan body image, sangat fokus pada dirinya, dan mempunyai banyak impian.

3) Remaja akhir (usia 18 sampai 22 tahun) Masa remaja akhir adalah masa remaja dengan rentang usia 18-22 tahun. Tugas perkembangan utama pada tahap ini adalah mencapai kemandirian seperti yang dicapai pada remaja pertengahan, namun lebih berfokus pada persiapan diri untuk terlepas dari orang tua, membentuk pribadi yang bertanggung jawab, mempersiapkan karir ekonomi, dan membentuk ideology pribadi yang didalamnya juga meliputi penerimaan terhadap nilai dan sistem etik.

b. Ciri-Ciri Masa Remaja

Masa remaja merupakan masa perubahan, Pada masa remaja memiliki perubahan berbagai hal. Menurut (Fatmawaty, 2017) masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan periode sebelum dan sesudahnya. Ciri-ciri tersebut adalah:

- 1) Masa Remaja sebagai Periode yang Penting ada beberapa periode yang lebih penting daripada beberapa periode lainnya, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku, dan ada lagi yang penting karena akibat-akibat jangka panjangnya. Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting. Ada periode yang penting karena akibat fisik dan ada lagi karena akibat psikologis. Pada periode remaja kedua-duanya sama-sama penting.
- 2) Masa Remaja sebagai Periode Peralihan Peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya bukan berarti terputus dengan periode sebelumnya, tetapi apa yang telah terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekasnya pada apa yang terjadi sekarang dan yang akan datang. Masa

remaja sebagai periode peralihan memiliki status yang tidak jelas dan terdapat keraguan akan peran yang dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan pula orang dewasa. Status remaja yang tidak jelas ini memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

- 3) Masa Remaja sebagai Periode Perubahan ada lima perubahan yang sama dan hampir bersifat universal pada setiap remaja. Pertama, meningginya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikis yang terjadi. Kedua perubahan tubuh yang akan lebih dijelaskan pada aspek perkembangan. Ketiga perubahan minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk diperankan. Keempat dengan berubahnya minat dan pola perilaku, maka nilai-nilai juga berubah. Apa yang pada masa kanak-kanak dianggap penting, sekarang sudah tidak penting lagi, contohnya dalam memiliki teman sudah tidak penting lagi aspek kuantitas tapi lebih pada aspek kualitas.
- 4) Masa Remaja sebagai Usia Bermasalah Masalah masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan Terdapat dua alasan bagi kesulitan itu. Pertama, sepanjang masa kanak-kanak, sebagian masalah seringkali diselesaikan oleh orang tua dan guru-guru sehingga kebanyakan remaja tidak berpengalaman dalam mengatasi masalah. Kedua, para remaja merasa diri mandiri,

menolak bantuan orang tua dan guru-guru. tetapi minimnya pengalaman menjadikan penyelesaian seringkali tidak sesuai harapan.

- 5) Masa Remaja sebagai Masa Mencari Identitas Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih penting bagi laki-laki maupun perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti sebelumnya. Identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya, apa peranannya dalam masyarakat, apakah ia seorang anak atautkah orang dewasa, apakah nantinya ia dapat menjadi seorang ayah atau ibu, apakah ia mampu percaya diri dan secara keseluruhan apakah ia akan berhasil atau gagal?.
- 6) Masa Remaja sebagai Usia yang Menimbulkan Ketakutan Anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapi, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja muda takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.
- 7) Masa Remaja sebagai Masa yang Tidak Realistis Remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca berwarna merah jambu. Ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistis ini, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya. Hal ini menyebabkan meningginya emosi yang

merupakan ciri dari awal masa remaja semakin tidak realistis cita-citanya semakin ia menjadi marah. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang ditetapkannya sendiri.

- 8) Masa Remaja sebagai Ambang Masa Dewasa Dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa ternyata belumlah cukup. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum minuman keras, menggunakan narkoba, dan terlibat dalam perbuatan seks. Di sinilah diperlukan peran orang tua dalam mendidik remaja agar tidak salah dalam mengaktualisasikan kedewasaannya.

Adapun menurut Saputro (2018) menjelaskan Masa remaja ini, selalu merupakan masa-masa sulit bagi remaja maupun orangtuanya. Kesulitan itu berangkat dari fenomena remaja sendiri dengan beberapa perilaku khusus; yakni:

1. Remaja mulai menyampaikan kebebasannya dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Tidak terhindarkan, ini dapat menciptakan ketegangan dan perselisihan, dan menjauhkan remaja dari keluarganya.

2. Remaja lebih mudah dipengaruhi oleh teman-temannya daripada ketika mereka masih kanak-kanak. Ini berarti bahwa pengaruh orangtua semakin lemah. Anak remaja berperilaku dan mempunyai kesenangan yang berbeda bahkan bertentangan dengan perilaku dan kesenangan keluarga. Contoh-contoh yang umum adalah dalam hal mode pakaian, potongan rambut, kesenangan musik yang kesemuanya harus mutakhir.
3. Remaja mengalami perubahan fisik yang luar biasa, baik pertumbuhannya maupun seksualitasnya. Perasaan seksual yang mulai muncul bisa menakutkan, membingungkan dan menjadi sumber perasaan salah dan frustrasi.
4. Remaja sering menjadi terlalu percaya diri (*over confidence*) dan ini bersama-sama dengan emosinya yang biasanya meningkat, mengakibatkan sulit menerima nasehat dan pengarahan orang tua.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan remaja adalah masa perkembangan dimulai dari umur 12- 18 tahun yang mengalami banyak perubahan mulai fisik sampai social remaja. Masa remaja biasa disebut masa labil karena mudah sekali menerima informasi yang tidak disaring terlebih dahulu dan sering berubah-ubah pada pilihan. Masa remaja juga masa mencari jati diri dalam mencari minat dan bakat yang dimiliki yang seringkali banyak orang tidak ketahui, juga untuk mengetahui berbagai kelebihan serta keterbatasan yang ada dan dengan mengetahui kelebihan dan keterbatasan dapat mempersiapkan untuk masa depan.

Masa remaja akhir adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak.

3. KECANDUAN GAME ONLINE

a. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal. Seseorang bisa dikatakan kecanduan *game online* jika penggunaannya bisa lebih dari 3 kali dalam sehari. Seseorang dapat dikatakan kecanduan jika penggunaannya lebih dari 30 menit dalam sehari atau jika dilihat dari frekuensinya maka penggunaannya bisa lebih dari 3 kali dalam sehari (Ma, 2015).

Kecanduan merupakan kebiasaan berulang yang menarik, tidak sehat, dan menakutkan, menurut Yee Abdi & Karneli (2020), sehingga sulit bagi individu untuk mengesampingkan praktik tersebut. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan dalam bermain game). Menurut Ulfa (2017) *Game online* merupakan bagian dari internet yang

sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

World Health Organization atau pusat kesehatan dunia pada tahun 2018, menjelaskan bahwa kecanduan *game online* didefinisikan sebagai jenis penyakit mental dalam Klasifikasi Penyakit Internasional ke-11 (ICD11). Ini sebuah masalah manajemen game di mana lebih menyukai game daripada hal-hal lain, meskipun faktanya hal tersebut merusak diri.

Soetjipto menyebutkan dalam jurnal (Minarni, 2018) bahwa kecanduan adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumatan maupun kronis ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan pada kepuasan aktivitas tertentu. Istilah kecanduan juga digunakan untuk menyebut ketergantungan pada permasalahan sosial seperti judi, kompulsif makan, adiksi shopping, bahkan internet khususnya *game online*.

Menurut Young (2009) berpendapat bahwa secara umum, terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecanduan game online, yaitu: gender, kondisi psikologis, dan jenis game. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

- a. Gender atau jenis kelamin
- b. Laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan game online. Laki-laki lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk game dibandingkan dengan perempuan.

- c. Kondisi psikologis. Pemain game online sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada game sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.
- d. Jenis game. Setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis game tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

Adapun ciri-ciri kecanduan yang ditunjukkan oleh remaja yang bermain *game online* adalah setiap hari untuk bermain *game online*, dalam sehari menghabiskan waktu lebih dari 8 jam untuk bermain, kurang merawat diri dan tidak teraturnya makan serta minum karena keasyikan bermain *game online*, melupakan kewajiban terutama dalam ibadah, serta menyisihkan uang jajan untuk membeli skin yang ada di dalam game.

Untuk upaya pencegahan kecanduan *game online* menurut Xu Turel (2012) antara lain : Attention switching, Dissuasion, Education, Parental monitoring dan Resource Restriction.

1. Attention switching adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan terhadap *game online*

2. Dissuasion adalah tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain *game online* dengan cara memberikan nasihat, argumen, membujuk, menjerah sampai dalam bentuk paksaan
3. Education mengacu pada pengetahuan atau fokus upaya pendidikan yang bertujuan pada kognisi seseorang. Artinya, individu harus aktif dalam memastikan dirinya agar terhindar dari kecanduan *game online* (misalnya, dengan membaca artikel surat kabar atau menonton berita TV tentang topik tersebut). Selain itu, dibutuhkan juga dorongan dari lingkungan sosial agar upaya ini dapat berjalan dengan baik
4. Parental monitoring adalah upaya yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan anaknya. Orang tua harus berhati-hati dan penuh pertimbangan dalam memberikan akses terhadap berbagai produk teknologi. Para orang tua harus lebih mengawasi anak-anaknya dalam bermain *game online* karena bisa berpotensi membuat anak-anak menjadi kecanduan bermain *game online*.
5. Resource restriction adalah pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain *game online*. Kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* adalah mudahnya akses untuk bermain *game online*

Namun yang terjadi saat ini, game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Hussain, Z.Griffiths, 2009). Dampak dari kecanduan game online menurut Ghuman

& Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain.

Bermain *game online* secara berlebihan dapat memberikan pengaruh yang negatif bagi individu yang mengalaminya, terdapat lima aspek kecanduan *game online* meliputi : aspek kesehatan, aspek psikis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek ekonomi atau keuangan.

- A. Aspek kesehatan. Adiksi *game online* tentunya akan membuat kesehatan individu dapat terganggu, daya tahan tubuh individu melemah karena kurangnya kegiatan atau gerak tubuh pada diri individu, kurangnya tidur, dan pola makan tidak teratur.
- B. Aspek psikologis. Ada banyak adegan dalam permainan yang menunjukkan dalam perilaku kekerasan dan kejahatan, seperti pembunuhan, perkelahian, dan perusakan lingkungan sekitar akan secara tidak langsung mempengaruhi individu dalam kehidupan nyata. Gangguan mental yang diakibatkan karena *game online* seperti contoh, misalnya emosional, mudah meluapkan marah, dan mudah melontarkan atau berbicara yang kotor-kotor.
- C. Aspek akademik. Remaja yang memasuki usia sekolah mempunyai peran menjadi peserta didik. Dengan bermain *game online* secara terus

menerus, itu akan mempengaruhi kemampuan akademiknya. Waktu luang yang seharusnya digunakan peserta didik untuk belajar malah digunakan untuk nge-game. Bermain *game online* akan mengakibatkan individu menjadi malas belajar karena konsentrasinya menurun.

- D. Aspek sosial. Individu yang cenderung hidup di dunia maya akan mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial pada individu atau tidak mau membaur dengan orang-orang sekitar, keluarga dan rekan-rekannya merupakan karakteristik yang timbul pada individu yang mengalami adiksi *game online*. Jati diri seorang gamers merasa ditemukan saat mereka sedang dalam bermain *game online*. Kehidupan individu yang selalu bermain game dapat mengakibatkan berkurangnya interaksi dengan individu lain.
- E. Aspek keuangan. Tak jarang bahwa bermain *game online* juga perlu mengeluarkan biaya, agar mendapatkan level tertingginya. Individu yang belum memiliki penghasilan sendiri terkadang melakukan segala cara untuk mendapatkannya bahkan sampai melakukan kebohongan kepada kedua orangtuanya serta dapat melakukan pencurian.

Jadi kecanduan *game online* adalah sebagian dari gangguan perilaku yang tidak baik dan dilakukan secara berulang-ulang dalam memainkan *game online* untuk mendapat kepuasan sendiri sehingga sulit untuk berhenti jika sesuatu yang ia inginkan belum tercapai.

4. GAME MOBILE LEGENDS

a. Pengertian Game

Game dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan dan Online merupakan kata lain dari jaringan yang menyambungkan ke situs internet. Jadi bisa diartikan bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang menggunakan jaringan internet untuk melakukannya. Game diciptakan sebagai salah satu sasaran hiburan yang lebih interaktif. Program komputer yang menerima input dari gamer melalui pengendali dan menampilkan lingkungan buatan melalui layar TV atau Monitor. Hal ini menyebabkan gamer seperti bermain langsung di dunia game. Semakin interaktif, nyata gambar, seru alur cerita, baik pengemasan fitur suatu game, akan membuat game tersebut semakin diminati dan menempel di hati gamer. Tidak heran jika kemudian game mampu mengikat para gamer sehingga menjadi kecanduan Smart (2017). *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Game dengan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti video game) karena pemain lain di seluruh penjuru dunia melalui chatting.

Game online terdapat beberapa macamnya yang banyak digunakan oleh remaja. Menurut Grace (2005) antara lain Massively Multiplayer Online Browser Game, First-person Shooter Games (FPS), Simulation Games Real-time Strategy Game, Cross-platform Online Play, dan

Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG). Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut ini.

- 1) First-person Shooter Games (FPS) Game tersebut terambil dari sebuah pandangan seseorang yang pertama hingga seolah-olah gamers ada di dalam game itu dengan sudut pandang tokoh karakter yang akan dimainkan, di situ tiap tokohnya mempunyai keahlian yang berbeda-beda di tingkat refleks, akurasi, dan sebagainya. Game tersebut akan memasukkan orang dalam jumlah banyak sehingga game tersebut biasanya memilih settingan perang menggunakan senjata militer.
- 2) Real-time Strategy Game Game model tersebut memberatkan pada kelihaihan strategi para gamersnya. Game ini mempunyai karakteristik khas yang mana gamers wajib mengelola suatu dunia maya hingga mengontrol strategi dalam kurun jangka waktu apapun.
 - a) Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMOR) model game ini manakala anggota dapat memainkan dalam skala besar dunia (>100 pemain), yang dimana tiap anggota bisa melakukan interaksi secara langsung layaknya seperti di dunia nyata.
 - b) Cross-platform Online Play. Model game ini adalah permainan yang digunakan secara online dengan menggunakan sebuah perangkat (hardware) yang berbeda-beda.

- c) Massively Multiplayer Online Browser Game Model game ini adalah game yang bisa dimainkan menggunakan browser seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, dan juga Opera.
- 3) Simulation Games Model permainan ini adalah permainan yang dengan tujuan agar memberikan sebuah pengalaman melalui simulasi. Adapun berapa ragam permainan simulasi ini, yakni :
- Life-simulation games
 - Constructions
 - Management simulation game
 - Vehicle simulation

Life-simulation games yakni gamers harus bertanggung jawab atas sebuah tokoh ataupun karakter sehingga dapat memenuhi kebutuhan tokoh sewajarnya di kehidupan nyata, akan tetapi harus tetap di ranah virtual.

b. Game Mobile legend

Mobile Legends adalah merupakan *game online* 2017 pertama saat ini terpopuler. Game Mobile Legends ini sebenarnya dibuat akhir 2016, namun baru naik daun awal Januari 2017 hingga saat ini. Game Mobile Legends ini merupakan game bergenre Action Strategy. (Ireztyawan, 2018). Saat ini, salah satu *game online* yang sedang populer dimainkan oleh remaja di Indonesia adalah game Mobile Legend. Bermain *game online* Mobile Legend dapat memberikan pengaruh yang positif karena

dalam permainan ini pemain dapat melakukan interaksi sosial terhadap sesama pemain.

Popularitas yang semakin tinggi dan banyaknya peminat tentu saja menjadikan permainan Mobile legend melahirkan bakat bakat yang sangat baik dalam permainan ini. Indonesia sendiri sekarang telah mengakui keberadaan dari permainan online ini dan menjadikannya sebagai salah satu olahraga online yang banyak digemari dan diminati oleh generasi muda. Kementerian komunikasi dan informasi pun memberikan dukungan yang sangat baik kepada cabang olahraga baru ini. Dengan adanya bakat bakat baru di Indonesia tentunya akan membantu mengenalkan Indonesia dimata internasional sebagai negara yang berprestasi. *Game online* mobile legend ini sangat populer karena beberapa hal yaitu game yang mudah dimainkan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, bisa bermain dengan teman, memiliki karakter yang beragam dan tentunya ada karakter yang berasal dari Indonesia yaitu gatotkaca dan kadita.

Game online mobile legends dimainkan dalam satu tim lima orang dalam mode ranked, brawl atau classic. Game ini dapat dimainkan di handphone android maupun ios yang bisa di download di play store jika di android dan untuk ios di app store. Cara memainkan game mobile legends ini setelah download aplikasi game selanjutnya membuat akun yang bisa dikaitkan dengan facebook, google play games atau membuat akun moonton. Gameplay mobile legends ini mempertemukan dua tim yang

bertanding untuk menghancurkan base lawan dan mempertahankan base sendiri.

Cara bermain Mobile Legend untuk pemula adalah dengan mengenali hero-heronya. Mobile Legends punya ratusan hero dengan skill dan spesialisasi masing-masing. Kelihatannya memang sulit untuk mempelajarinya satu-satu, namun secara singkat para hero MLBB dibagi ke dalam kategori berikut.

- 1) Tank: Tank memiliki tugas di garis depan untuk menahan musuh. Mereka memiliki defense tinggi untuk mengunci pergerakan lawan. Contohnya adalah Tigreal, Johnson, dan Grock.
- 2) Fighter: Jika tank bertugas di depan untuk keperluan defensif, maka fighter adalah untuk urusan ofensif. Mereka adalah petarung jarak dekat yang berfungsi sebagai damage dealer untuk lawan. Contohnya adalah Chou, Sun, dan Ruby.
- 3) Assassin: Assassin adalah punya kecepatan dan serangan mematikan serta membunuh hero lawan. Namun, jumlah HP yang sedikit membuat mereka menantang untuk dimainkan. Contohnya adalah Fanny, Ling, Hayabusa
- 4) Mage: Mage merupakan DPS yang bisa menghasilkan kerusakan dari jarak jauh. Biasanya mereka memiliki burst dan crowd control yang ampuh. Contohnya adalah Alice, Eudora, dan Harith.

- 5) Marksman: Layaknya mage, marksman juga menyerang dari jarak jauh. Jika mage memberikan DPS, maka marksman spesialisasinya pada crit. Contohnya adalah Miya, Layla, dan Lesley.
- 6) Support: Support memiliki peran dan tugas sebagai pendukung pemain lain. Skill mereka berguna untuk teman satu team dengan memberikan darah. Contohnya adalah Rafaela, Estes, Angela.

Dalam game mobile legends ini dapat menghasilkan uang dari berbagai macam cara mulai dari joki ranked, turnamen atau menjadi professional player. Untuk joki ranked dapat uang dari orang lain yang ingin menaikkan rank game mobile legend dengan bantuan joki tersebut. Turnamen dalam game mobile legends sudah banyak di Indonesia mulai dari turnamen kecil sampai turnamen besar. Turnamen kecil biasanya yang mengadakan dari event atau sebuah tempat makan dan diikuti berbagai macam tim untuk memperebutkan hadiah. Game mobile legends ini dapat menghasilkan uang melalui menjadi professional player dan bergabung ke tim besar seperti contoh tim besar di Indonesia: Evos esport, RRQ atau Bigetron dll. Di dalam tim tersebut seorang player dapat masuk melalui seleksi terlebih dahulu dengan mempertimbangkan skill yang dimiliki. Jika sudah masuk di dalam tim besar menjadi professional player akan mengikuti turnamen besar yang diadakan langsung dari developer game mobile legends ini yaitu Mobile legends. Developmental League (MDL), Mobile legends Professional League (MPL) yang saat ini sudah memasuki season 9 yang diikuti 8 team besar di Indonesia, Mobile legends Southeast

Asia Cup (MSC) yang di ikuti team-team terbaik SEA. Terdapat juga turnamen dunia yang bernama M Series, yang akan melawan negara lain seperti Philipina, Rusia, Brazil dll. Di dalam turnamen dunia setiap tahun Indonesia mengirimkan perwakilan untuk mengikuti M-Series dan baru sekali tim dari Indonesia yang dapat memenangkan turnamen dunia mobile legends yaitu tim Evos esport pada saat M 1.

B. PENELITIAN TERDAHULU

1. *High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction* disusun oleh Eryzal Novrialdy pada tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan kecanduan game online perlu mengambil tindakan tegas sebagai tindakan pencegahan. Salah satu langkah preventif yang bisa dilakukan adalah dengan mencoba meningkatkan pemahaman remaja tentang risiko kecanduan game online. Perbedaan peneliti sekarang adalah mengetahui pengendalian diri pada remaja yang kecanduan game online.
2. *Game Online dan Religiusitas Remaja* disusun oleh Sepri Ridho pada tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan dampak dari game online dapat menurunkan religiusitas remaja karena dapat meninggalkan sholat hanya untuk bermain game online dan remaja menjadi lupa waktu. Perbedaan peneliti sekarang adalah mengetahui pengendalian diri pada remaja kecanduan game online yang sering meninggalkan ibadah.
3. *Dampak Game Online terhadap Perilaku Sosial Remaja* disusun oleh Dwi Ari Ardi Yanti pada tahun 2018. Hasil penelitian bahwa dampak dari penggunaan game online banyak menimbulkan pengaruh bagi perilaku sosial

remaja. Diantaranya perilaku negatif yang diterima remaja tersebut. Perbedaan peneliti sekarang remaja yang kecanduan game online mobile legend akan berdampak buruk bagi lingkungan sekitar.

4. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang* disusun oleh Nurul Ismi pada tahun 2020. Hasil penelitian dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar siswa menurun. Perbedaan peneliti sekarang mengetahui pengendalian diri remaja di daerah Joho Lor agar tidak kecanduan game online.
5. *Self-control and online game addiction in early adult gamers* disusun oleh Nadya Safarinah dan Halimah pada tahun 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kontrol diri dan kecanduan game online memiliki sangat banyak korelasi yang signifikan, yang berarti semakin rendah kontrol diri, semakin parah kemungkinan menderita kecanduan game online pada gamer dewasa awal. semakin parah kemungkinan menderita kecanduan game online pada gamer dewasa awal. Perbedaan peneliti sekarang akan menjelaskan kontrol diri pada remaja akhir agar tidak kecanduan game online mobile legend.

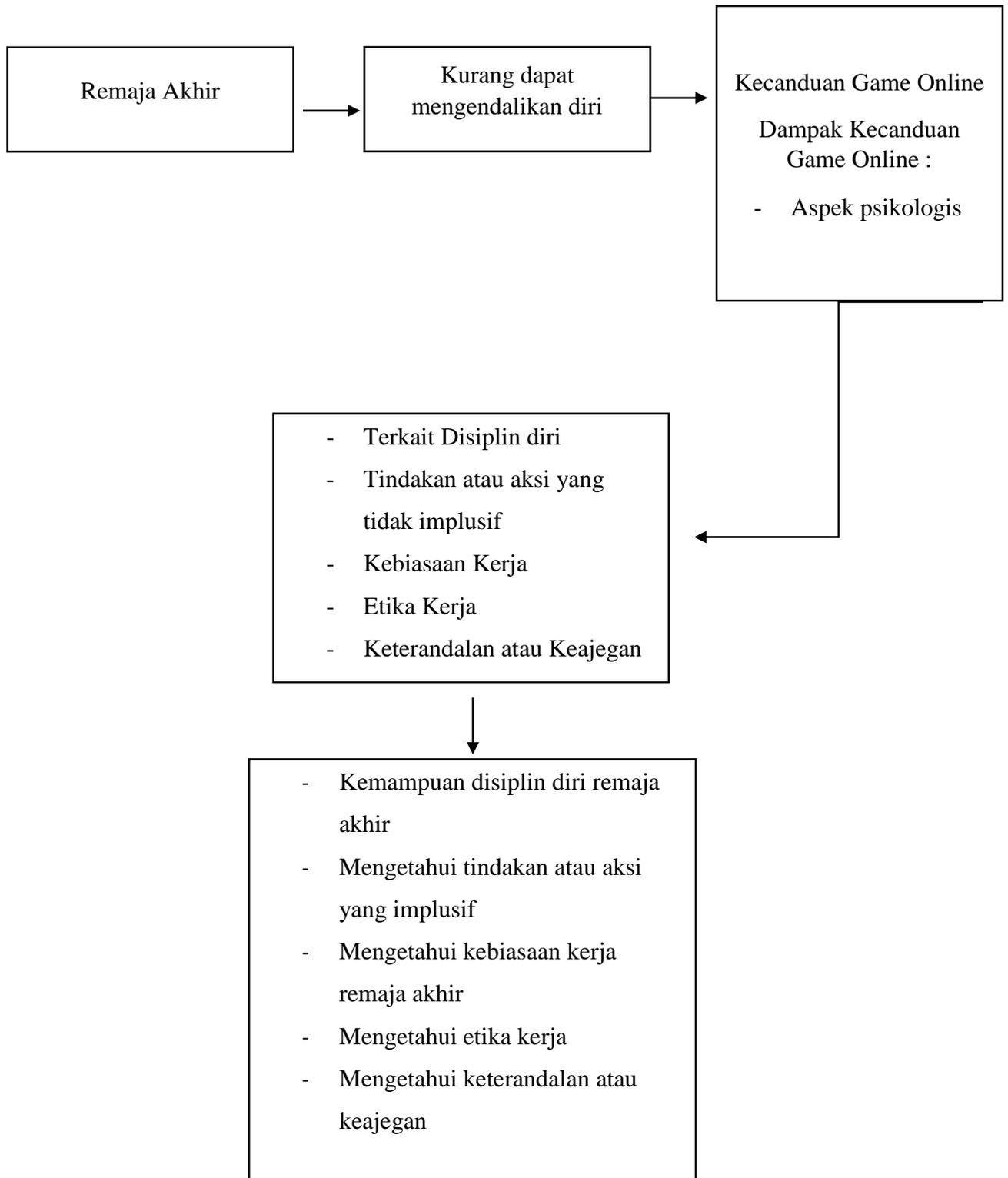
C. KERANGKA BERPIKIR

Kerangka pikir yang kemudian diarahkan dalam penelitian ini adalah mengenai fenomena maraknya *game online* di kalangan remaja akhir. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membawa

perubahan dalam segala lapisan kehidupan manusia, yang dimana diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Banyak hal yang telah dapat dilakukan. Internet mulai dari melakukan pekerjaan, bisnis dan bermain game-online.

Munculnya *game online* memberikan suatu warna baru dalam pergaulan remaja salah satunya mahasiswa, dan membawa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan, seperti efek kecanduan bagi penggemarnya. Kecanduan *game online* akan membuat dampak buruk bagi individu di berbagai macam aspek terutama di aspek psikologis. Dampak Aspek psikologis banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (Petrides & Furnham, 2000). Remaja yang kecanduan *game online* kurang dapat mengendalikan diri dalam disiplin diri, tindakan atau aksi yang impulsif, kebiasaan kerja, etika Kerja, keterandalan atau keajegan yang bagaimana remaja akhir itu dapat mengendalikan diri dari lima aspek tersebut

Berdasarkan uraian diatas dapat diterangkan dengan bagan kerangka pikir sebagai berikut:

Gambar 01. Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Joho Lor Kelurahan Giriwono Kabupaten Wonogiri. Dengan tepatnya tempat tinggal peneliti sebagai tempat penelitian. Peneliti ingin tahu bagaimana cara mengendalikan diri anak remaja akhir yang kecanduan *game online* mobile legends. Pengambilan lokasi ini karena berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti merupakan lokasi yang tepat untuk dijadikan penelitian dikarenakan di lokasi ini terdapat banyak remaja yang bermain *game online* terkhusus game mobile legends.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang dilakukan dalam melakukan penelitian yaitu sejak bulan februari 2022 sampai Juli 2022. Sebelumnya peneliti sudah melakukan pengamatan kepada remaja akhir ini guna untuk mencari data terkait penelitian dengan rincian sebagai berikut.

No	Kegiatan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep
1	Penyusunan proposal								
2	Pengajuan proposal								
3	Seminar proposal								
4	Pelaksanaan penelitian								
5	Pembuatan draft laporan								
6	Bimbingan Skripsi								
7	Ujian munaqosah								

Tabel 01. Waktu Penelitian

B. PENDEKATAN PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna (Sugiyono, 2015). Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu penerapan pendekatan alamiah pada pengkajian suatu masalah yang berkaitan dengan individu, fenomenal, simbol-simbol, dokumen-dokumen, dan gejala-gejala sosial. Oleh karena itu penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menekankan pada pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi realitas atau natural setting yang holistik, kompleks, dan rinci (Luthfiyah, 2015).

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah fenomenologi. Penelitian kualitatif fenomenologi adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang mereka alami oleh subyek penelitian

dengan menggunakan cara deskripsi (Moleong, 2010). Fenomenologi digunakan dalam melakukan penelitian ini hal tersebut didasari dari adanya ketertarikan peneliti untuk mengkaji lebih mendalam mengenai fenomena yang dialami oleh informan serta dalam fenomenologi penelitian ini akan mengungkap makna dari pemain *game online* mobile legends. Baginya tugas fenomenologi adalah menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan dari kegiatan di mana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran (Kuswarno, 2009). Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia atau objek situasi atau kejadian yang bertujuan sistematis dan akurat (Sudarwan, 2002).

Penelitian kualitatif deskriptif sesuai uraian diatas adalah penelitian yang berdasarkan masalah yang berkaitan dengan individu dalam kehidupan sosial, dan menggunakan pendekatan fenomenologi yaitu fenomena yang subyek alami.

C. SUBYEK PENELITIAN

Pemilihan subyek diambil dengan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016). Dengan maksud pertimbangan tertentu adalah apa yang penulis harapkan serta dapat memudahkan penulis dalam meneliti permasalahan yang diteliti. Subjek penelitian ini memiliki kriteria remaja akhir di joho lor berusia 18-22 tahun dengan alasan remaja yang kecanduan di daerah joho lor berkisar di usia tersebut serta remaja ini memainkan *game online* mobile legend ini dalam sehari antara 5-7 jam, menurut Delfabbro & Griffiths (2010)

mengemukakan bahwa seseorang dikatakan kecanduan *game online* menghabiskan waktu lebih dari 35 jam perminggu untuk bermain. Orang tua remaja akhir dengan tujuan agar informasi tidak dari satu pihak. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 6 orang terdiri dari 3 remaja akhir dan 3 orang tuanya , dengan tujuan agar informasi bisa lebih mudah dan jelas.

Informan yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa :

1. Remaja akhir

- a. Remaja akhir yang berusia 18 sampai 22 tahun, Seperti menurut Monks (2006) Masa remaja akhir adalah masa remaja yang rentang usia 18-22 tahun
- b. Remaja akhir yang bermain *game online* mobile legend 5-7 jam, berdasarkan Delfabbro & Griffiths (2010) seseorang dikatakan kecanduan *game online* menghabiskan waktu lebih dari 35 jam perminggu untuk bermain
- c. Remaja akhir laki-laki, menurut Young (2009) Laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan game online. Laki-laki lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk game dibandingkan dengan perempuan.

2. Orang Tua

Orang tua salah satu dari informan remaja akhir (ayah atau ibu) berusia 18-22 tahun. Informan tersebut dipilih karena perlunya informasi yang tidak hanya dari satu pihak saja.

D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam penelitian, karena pada dasarnya tujuan utama dari sebuah penelitian adalah untuk mendapatkan data, tentunya dalam pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2009). Pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi terhadap objek kajian. Dengan berikut penjelasan :

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara periset selaku orang yang berharap untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan dari suatu objek kepada seorang narasumber. Wawancara tidak berstruktur, tidak berstandar, informal, atau berfokus dimulai dari pertanyaan umum dalam area yang luas pada penelitian. Wawancara ini biasanya diikuti oleh suatu kata kunci, agenda atau daftar topik yang akan mencakup dalam wawancara. Namun tidak ada pertanyaan yang ditetapkan sebelumnya kecuali dalam wawancara yang awal sekali (Rachmawati, 2007).

Dengan hal ini peneliti memilih menggunakan wawancara tidak berstruktur untuk teknik pengambilan data. Wawancara dilakukan berdialog langsung dengan subyek dan dilakukan tidak berstruktur agar responden mendapatkan kebebasan dan kesempatan untuk mengeluarkan yang ada di pikiran.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap subjek, dimana sehari-hari mereka berada dan biasa melakukan aktivitasnya. Dalam sebuah penelitian kualitatif, ketika metode wawancara sudah dilakukan, maka data yang dikumpulkan akan merupakan pandangan dan pendapat individu-individu yang diwawancara melalui perkataan. Dalam penelitian kualitatif, data akan menjadi lebih baik dan lebih valid ketika juga dilengkapi dengan analisa mengenai perilaku dan konteks subyek dan obyek penelitian. Untuk keperluan inilah maka metode observasi lebih tepat untuk digunakan (T. Rachmawati, 2017).

Menurut Bungin yang dikutip oleh Raharjo (2011) mengemukakan beberapa bentuk observasi yaitu : observasi partisipasi, observasi tidak terstruktur, dan observasi kelompok. Berikut penjelasannya:

- 1) Observasi partisipasi adalah (participant observation) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan dimana peneliti terlibat dalam keseharian informan.
- 2) Observasi tidak terstruktur ialah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan.
- 3) Observasi kelompok ialah pengamatan yang dilakukan oleh sekelompok tim peneliti terhadap sebuah isu yang diangkat menjadi objek penelitian

Dengan hal ini peneliti memilih observasi non partisipasi dalam teknik pengumpulan data dengan tindakan mengobservasi yang dengan hanya melakukan satu fungsi, yakni mengadakan pengamatan saja

3. Dokumentasi

Metode ini merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan remaja akhir yang kecanduan *game online*. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto aktivitas remaja yang sedang bermain *game online*.

E. KEABSAHAN DATA

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding. Triangulasi sumber berarti menguji data dari berbagai sumber informan yang akan diambil datanya. Triangulasi sumber dapat mempertajam daya dapat dipercaya data jika dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh selama perisetan melalui beberapa sumber atau informan. Melalui teknik triangulasi sumber, periset berusaha membandingkan data hasil dari wawancara yang diperoleh dari setiap sumber atau informan perisetan sebagai bentuk perbandingan untuk mencari dan menggali kebenaran informasi yang telah didapatkan. Dengan kata lain, triangulasi sumber adalah cross check data dengan membandingkan fakta dari satu sumber dengan sumber yang lain. (Alfansyur, 2020).

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan menggambarkan hasil penelitian berdasarkan data di lapangan. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang suatu permasalahan yang akan diteliti. Pengertian analisis data tersebut, maka dapat dipahami bahwa kegiatan analisis data kualitatif menyatu dengan aktivitas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan hasil penelitian (Rijali, 2018). Analisis data dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan analisis data, penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Reduksi data

Reduksi data yaitu proses pengumpulan dan penelitian. Reduksi data merupakan proses dimana seorang peneliti perlu melakukan telaah awal terhadap data-data yang telah dihasilkan, dengan cara melakukan pengujian data dalam kaitannya dengan aspek atau fokus penelitian.

2. Penyajian data

Penyajian data yaitu data yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk daftar kategori setiap data yang didapat dengan bentuk naratif.

3. Mengambil kesimpulan

Mengambil kesimpulan yaitu proses lanjutan dari reduksi dan data penyajian data. Data yang disimpulkan berpeluang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara, dan masih dapat diuji dengan data di lapangan. Adapun metode analisis data yang penulis gunakan adalah metode

analisis data deskriptif kualitatif. Maksudnya adalah proses analisis yang didasarkan pada kaidah deskriptif dan kualitatif. Kaidah deskriptif adalah bahwasannya proses analisis dilakukan terhadap seluruh data yang telah didapatkan dan diolah dan kemudian hasil analisa tersebut disajikan secara keseluruhan. Sedangkan kaidah kualitatif adalah bahwa proses analisis tersebut ditujukan untuk mengembangkan perbandingan dengan tujuan untuk menemukan kesenjangan antara teori dan praktek yang berlaku di lapangan. Maksudnya adalah data-data lapangan akan dianalisa dengan membuat perbandingan antara data lapangan dengan teori yang dipakai. Jadi, proses analisa data yang digunakan secara umum memiliki tujuan untuk mencari jawaban permasalahan yang diajukan sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan berdasarkan data yang didapat dari lapangan yang telah diolah (Sudarwan, 2002).

Dalam penelitian fenomenologi terdapat metode-metode analisis yang terstruktur dan spesifik yang dikembangkan oleh Moustakas (1994) (Creswell, 2015), yaitu:

1. Mendeskripsikan pengalaman personal dengan fenomena yang sedang dipelajari
2. Membuat daftar pernyataan penting
3. Mengambil pernyataan penting tersebut kemudian dikelompokkan menjadi unit makna atau tema
4. Menuliskan deskripsi tekstural (apakah yang dialami) dari pengalaman partisipan

5. Mendeskripsikan deskripsi struktural (bagaimana pengalaman tersebut terjadi).

Adapun menurut Cresswell dalam jurnal (Hamid, 2018) menjelaskan tentang teknik analisis data dalam kajian fenomenologi sebagai berikut:

- a. Peneliti mendeskripsikan sepenuhnya fenomena/pengalaman yang dialami subjek penelitian.
- b. Peneliti kemudian menemukan pernyataan (hasil wawancara) tentang bagaimana orang-orang menemukan topik, rinci pernyataan-pernyataan tersebut dan perlakuan setiap pernyataan memiliki nilai yang setara, kemudian rincian tersebut dikembangkan dengan tidak melakukan pengulangan.
- c. Pernyataan-pernyataan tersebut kemudian dikelompokkan dalam unit-unit bermakna, peneliti merinci unit-unit tersebut dan menuliskan sebuah penjelasan teks tentang pengalaman yang disertai contoh dengan seksama.
- d. Peneliti kemudian merefleksikan pemikirannya dengan menggunakan variasi imajinatif (*imaginative variation*) atau deskripsi struktural (*structural description*), mencari keseluruhan makna yang memungkinkan dan melalui perspektif yang divergen (*divergent perspectives*), mempertimbangkan kerangka rujukan atas gejala (*phenomenon*), dan mengkonstruksikan bagaimana gejala tersebut dialami.

- e. Peneliti kemudian mengkonstruksi seluruh penjelasan tentang makna dan esensi pengalamannya.
- f. Peneliti melaporkan hasil penelitiannya. Laporan tersebut menunjukkan adanya kesatuan makna berdasarkan pengalaman seluruh informan. Setelah itu, kemudian tulis deskripsi gabungannya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Joho Lor Giriwono Wonogiri

Joho lor merupakan lingkungan yang berada di kelurahan Giriwono kecamatan Wonogiri. Di namakan joho lor karena dalam bahasa jawa “lor” berarti utara. Di kelurahan giriwono juga terdapat daerah yang bernama joho kidul yang berarti selatan, jadi joho lor terdapat di daerah utara kelurahan giriwono. Pada dasarnya dulu joho lor awalnya hanya terdapat sawah untuk mata pencarian warga daerah joho, dengan berkembangnya waktu dan banyaknya penduduk akhirnya untuk lahan persawahan yang dijadikan mata pencaharian sebagian diwariskan oleh anak cucu mereka dan sebagian lagi dijual untuk umum akhirnya daerah yang dulunya persawahan sekarang sudah menjadi pemukiman penduduk, berkembangnya wilayah joho akhirnya dibagi dua yang satu disebut joho kidul dan joho lor.

2. Profil Joho Lor Giriwono Wonogiri

Profil desa Joho lor adalah desa yang berada di kelurahan Giriwono kecamatan Wonogiri, dengan kode pos 57613. Kelurahan giriwono terdapat beberapa kampung atau lingkungan mulai dari wonogiri kidul, gandul, gunung kukusan, joho lor, joho kidul, seneng, dan tunggul, untuk perumahan di kelurahan giriwono terdapat citra jaya IV dan griya mukti tunggul. Joho lor memiliki wilayah sebelah utara berbatasan dengan desa wonokarto, sebelah

barat berbatasan dengan desa tendon yang sudah berbeda kecamatan yaitu kecamatan selogiri, untuk sebelah timur berbatasan dengan desa kerdu dan selatan berbatasan dengan desa tunggul.

B. Deskripsi Informan

Untuk mendapatkan jawaban terkait masalah peneliti yaitu bagaimana kemampuan pengendalian diri remaja yang kecanduan game online di daerah joho lor Giriwono Wonogiri. Peneliti melakukan wawancara kepada informan yang menjadi data dalam penelitian. Pada penelitian ini yang menjadi sumber data atau informan 3 remaja akhir dan 3 orang tua yang berdasarkan kriteria.

1. Gambaran Remaja akhir

Remaja akhir disini sebagai subjek pertama yang mengalami kecanduan bermain *game online* mobile legends untuk mengetahui bagaimana pengendalian diri remaja akhir yang kecanduan *game online* mobile legends.

Adapun keterangan subjek dalam penelitian sebagai berikut :

No	Nama	Umur
1	AMNR	21 Tahun
2	DSY	22 Tahun
3	CN	22 Tahun

Tabel 02. Gambaran Remaja Akhir

i. AMNR

Subjek AMNR berusia 21 tahun yang masih kuliah memiliki kegiatan dari pagi setelah kuliah online langsung bermain *game online* mobile legends sampai sore hari dikarenakan orang tua juga tidak mengawasi karena bekerja sampai sore, subjek hanya ditegur orang

tuanya pada malam hari karena sudah kelewat jam malam karena subjek sering bermain *game online* mobile legends sampai larut malam.

ii. DSY

Subjek DSY umur 22 tahun bermain *game online* mobile legends dari pagi hari sampai malam hari bersama teman-temannya. Subjek DSY mulai sering bermain mobile legends sejak adanya pandemi yang dikarenakan tidak boleh keluar, DSY hanya bermain *game online* mobile legends saja untuk mengisi waktu luang seiring berjalannya waktu DSY ketagihan bermain *game online* mobile legends yang berlanjut sampai sekarang

iii. CN

Subjek CN berusia 22 tahun dengan kegiatan sehari-hari hanya bermain game karena tidak kuliah karena suatu hal, CN bermain *game online* tidak kenal waktu mulai dari pagi sampai ketemu pagi lagi, CN sering beralasan dari orang tuanya ketika keluar latihan bersama team game mobile legends yang sudah sering mengikuti turnamen. Orang tua CN mendukung untuk subjek mengikuti turnamen asalkan jangan berlebihan.

2. Gambaran Orang Tua

Orang tua disini sebagai subjek pendukung dengan kriteria tinggal bersama anak remaja akhir yang kecanduan game mobile legends. Orang tua dapat memberikan data sebagai informan pendukung. Agar peneliti

dapat membandingkan informasi yang diperoleh dari keluarga dengan informasi tersebut.

No	Nama	Umur
1	Ibu S	45 tahun
2	Bapak S	55 tahun
3	Bapak A	54 tahun

Tabel 03. Gambaran Orang Tua

C. Kemampuan Pengendalian Diri Remaja Akhir yang Kecanduan Game Mobile legends

1. Disiplin Diri

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada informan, peneliti telah menemukan data yang mengindikasikan adanya kecanduan game mobile legends bagi remaja di daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri . Disini peneliti menanyakan seputar disiplin diri hasilnya sebagai berikut:

Hasil wawancara dari informan AMNR terkait disiplin diri :

“Kalo ngomong soal waktu saya mengontrol dalam bermain game mobile legends itu ya semampunya saja dikontrol ketika punya waktu luang banyak dihabiskan dengan main game saja. Kalau soal pengaruhnya dengan aturan dirumah mungkin ada pengaruhnya dilihat dari kesibukkan saya dirumah itu waktu saya banyak dihabiskan main game saja tetapi saya masih mengerjakan aturan atau perintah dari orang tua saat dirumah”

Sama halnya disampaikan oleh orang tuanya yakni ibu S dia mengatakan:

“Waktu keseharian anak saya itu habis dengan main game saja, walaupun memang sering ada dirumah tetapi dirumah itu kerjanya main game itulah taunya”

Hal yang hampir senada juga dikatakan dari informan DSY :

“Kalau saya dalam mengontrol waktu bermain game mobile legends tidak saya begitu pikirkan, selagi saya asik mainnya pasti lama saya bermain game itu sampai seharian. Tapi dalam waktu bermain game masih dalam waktu yang wajar.”

Jawaban yang serupa disampaikan oleh orang tuanya yakni Bapak S dia mengatakan :

“Yang banyak tau sebenarnya ibunya tapi ibunya sering cerita kalau anak saya itu sedikit-dikit main game, dirumah itu jarang, seringnya main diluar ke rumah temannya tidak tau kemana dia pergi, kadang siang sampe sore main pulang mandi sama makan malamnya main keluar lagi, dibilangin juga susah anak itu”

Hasil Wawancara dari informan CN tentang disiplin diri mengatakan :

“Kalau soal mengontrol waktu dengan main game mobile legends ya itu saya semampunya saja mengontrol dalam waktu bermain gamenya tetapi sering itu tidak tau juga dengan waktu sampai berjam-jam juga sering hampir seharian juga main gamenya”

Adapun hasil wawancara dengan orang tua CN yakni Bapak A dia mengatakan :

“Karena saya sibuk ya dari pagi sampe sore yang saya tau anak saya ini kalau dirumah sibuk main game saja.”

Berdasarkan hasil wawancara dari informan diatas disimpulkan bahwa *game online* mobile legends memberikan pengaruh buruk bagi remaja akhir

di daerah joho lor giriwono wonogiri. Dalam mengontrol waktu bermain game online mobile legends masih tidak terlalu baik dalam hal mengontrol waktu jika orang tua tidak ikut serta dalam pengawasan dengan orang tua menegur remaja akhir dapat mengontrol waktu dalam bermain *game online mobile legends*.

Dalam observasi subjek AMNR dan CN bermain game online mobile legends seharian dirumah bisa sampai lupa waktu jika tidak ada teguran dari orang tua subjek, berbeda dengan subjek DSY yang sering bermain game online mobile legends di luar rumah bersama teman lainnya dan ketika subjek DSY berada dirumah tetap melanjutkan bermain game online mobile legends walaupun tidak bersama teman sampai larut malam, orang tua subjek DSY sering mengingatkan atau menegur subjek ketika sudah terlalu malam.

2. Tindakan Atau Aksi yang Tidak Implusif

Hasil wawancara dengan AMNR dia memiliki jawaban yaitu :

Saya kalau kalah rasa kesal pasti ada mas tapi kalau kalah sekali dua kali biasa, namanya juga game ada menang ada kalah tetapi kalau sudah mengalami kekalahan banyak saya ya marah ketika saya marah sampai-sampai saya pernah banting hp, meninju dinding, berkata kasar, berkata kotor.”

Kemudian dipertegas oleh kata orang tuanya yakni ibu S dia mengatakan:

“Sering sekali ibu lihat dan dengar anak ibu berkata kasar sampai ada sekalinya banting hpnya, waktu itu ibu marah”

Selanjutnya hal yang berbeda disampaikan dengan informan DSY dia mengatakan :

“Kalau saya kalah ya biasa saja lah namanya juga game tetapi kesal itu pasti ada mikir kenapa bisa kalah sering juga marahi teman yang mainnya nub karena bisa kalah gara-gara dia.”

Kemudian dipertegas oleh orang tua DSY yakni Bapak S mengatakan :

“Saya pernah dengar waktu itu marah-marah sendiri, saat itu saya tanya kenapa jawabannya katanya gamenya kalah”

Selanjutnya hasil wawancara dari informan CN dia mengatakan :

“Kalau saya kalah bermain saya kesal lah pastinya sering juga marah-marah itu kalo main solo, kalo main bareng sama temen ya saya mencoba memberikan arahan kepada temen saya harusnya gimana gitu”

Selanjutnya tanggapan dari orang tuanya yakni bapak A dia mengatakan:

“Kalau anak saya itu sering tidak begitu tau sekali kegiatannya sehari-hari itu ngapain saja tetapi ibunya yang lebih tau, tetapi ibunya sering kasih tau sama saya kalau anak kita itu seperti ini itulah tingkahnya, sibuk main saja kerjanya”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dalam hal berkaitan dengan aksi yang tidak implusif remaja tersebut menjadi remaja yang memiliki emosi tinggi hal itu ditandai dengan tindakan seperti sering marah-marah dikarenakan mereka kalah pada saat bermain game mobile legends. Hal lain ketika orang tua memberikan tugas remaja masih mementingkan bermain game online mobile legends daripada perintah

orang tua walaupun kadang remaja akhir tersebut akhirnya melakukan perintah orang tua tapi tidak langsung.

Hasil observasi peneliti melihat tindakan saat subjek bermain *game online mobile legends* subjek AMNR berkata kasar saat mengalami kekalahan dalam bermain *game online mobile legends* tidak hanya itu AMNR bahkan sampai meninju dinding atau lantai pada saat marah. Untuk subjek DSY karena sering bermain sama teman pada saat kalah menyalahkan temannya ketika tidak sesuai dengan arahan atau saat temannya sedang bermain tidak bagus yang menyebabkan kekalahan tim. Berbeda dengan subjek CN ketika bermain bersama teman dan mengalami kekalahan tidak marah melainkan memberikan arahan yang baik pada temannya.

3. Kebiasaan Baik

Kemudian hasil wawancara dengan AMNR dia mengatakan :

“Kalau waktu tidur saya teratur kalau siang tidak pernah tidur karena saya main gamenya siang, tetapi kalau malam teratur sesuai jamnya tidur. Kalau pengaruhnya dengan keseharian saya ya saya sibuk main game saja ketika mempunyai waktu luang.”

Tanggapan dari orang tua AMNR dia mengatakan :

“Waktu tidur anak saya itu jadi tidak teratur gara-gara bermain game saja, iya anak saya sering juga begadang tidur bukan waktunya jam tidur”

Selanjutnya hasil wawancara dengan DSY dia mengatakan :

“Kalau dengan waktu tidur saya waktu untuk tidur itu dilupakan saja tidak terasa ngantuk lagi, malam kadang juga begadang saya main gamenya kalau ada temen main. Kalau dengan aktivitas keseharian saya jadi malas kenapa-kenapa main game saja yang saya tau.”

Tanggapan dari orang tua DSY yakni bapak S dia mengatakan:

“Kalau berbicara waktu tidur anak saya itu kadang begadang waktu keluar bermain sama temannya, kadang kalau pulang dari main itu dirumah masih main game juga. Tapi anak saya untuk keluar main malam hari itu tidak setiap hari.”

Selanjutnya hasil wawancara dengan CN dia mengatakan :

“Kalau soal pengaruhnya waktu tidur itu malam saja saya tidurnya, malam itu juga tidak menentu jamnya sering sampai tengah malam baru tidur karena siangnya saya sibuk main game. Kalau pengaruhnya dengan aktivitas keseharian saya seperti biasa itulah.”

Tanggapan dari orang tua CN dia mengatakan :

“Jam tidur anak saya tidak menentu sering tidur tepat waktu sering juga begadang, kalau malam itu sering main hp mungkin main game itulah kerjanya sampai begadang, saya tidak pula perhatikan tetapi banyaklah begadangnya”

Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa *game online* mobile legends ini bagi remaja akhir salah satunya dalam waktu tidur. Dari wawancara diatas waktu tidur remaja akhir kurang baik dan tidak teratur karena bermain *game online* mobile legends saja yang mengakibatkan remaja akhir malas

melakukan aktivitas sehari-hari yang remaja akhir mau hanya bermain game online mobile legends.

Observasi peneliti melihat untuk waktu tidur ketiga subjek sering tidur larut malam dikarenakan masih bermain *game online* mobile legends. Karena seperti subjek DSY keluar rumah pada malam hari dan pulang larut malam dan setelah sampai rumah tidak langsung tidur melainkan masih bermain game online mobile legends.

4. Etika Kerja

Hasil wawancara dengan AMNR dia mengatakan :

“Ya saya mengerjakan kewajiban saya itu tidak begitu sering dikerjakan karena malas tadi, tetapi kalau tugas ya saya berusaha kerjakan sampai selesai. Kalau konsentrasi saya seperti biasa saja konsen ya konsen pokoknya konsen lah ntah itu konsen atau tidak. Kalau dengan hasilnya cukuplah tidak pula saya pikirkan”

Adapun tanggapan dari orang tua AMNR dia mengatakan:

“Yang saya tau anak saya itu selalu mengerjakan tugas ya dikerjakannya terus, kalau nilai prestasinya cukuplah walaupun ngga bagus bagus banget”

Kemudian yang disampaikan informan DSY dia mengatakan bahwa :

“Saya kalau ada tugas jarang sekali saya buat tepat waktu karena saya asik main game saja. Konsentrasi saya ya tidak menentu sering tidak konsen terpikir terus dengan mau main game saja kalau mengerjakan apa-apa.”

Kemudian tanggapan dari orang tua DSY dia mengatakan :

“Kalau pengaruhnya ada ya mas, yang saya tau anak saya malas mengerjakan tugas, jadi tugas sering telat untuk mengerjakan atau biasanya dikerjakan ketika deadline sudah dekat, jadi untuk hasil ya terbilang kurang mas”

Selanjutnya hal yang senada disampaikan oleh informan CN dia mengatakan :

“Nah itu salah satu factor saya berhenti kuliah mas, saya sering tidak mengerjakan tugas karena lupa sama main mobile legends terus dan akhirnya untuk nilai sangat kurang”

Adapun tanggapan dari orang tua CN yang mengatakan :

“Masalah tugas dan kewajiban anak saya itu tetap dibuatnya tetapi waktunya bebas terserah dia buatnya maunya kapan, saya tidak begitu melarangnya untuk bermain asalkan tugas dan kewajibannya tetap dikerjakan tidak apa-apa”

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa remaja akhir di daerah joho lor dalam melakukan kewajiban mereka seperti tugas tetap mereka kerjakan walaupun sering menunda dan tidak tepat waktu. Untuk konsentrasi masih belum bisa sepenuhnya konsen karena yang ada dipikiran remaja akhir di daerah joho lor hanya *game online* mobile legends saja yang membuat hasil dari tugas yang diberikan kurang memuaskan.

Hasil Observasi subjek AMNR dan DSY ketika mendapat tugas masih menunda terlebih dahulu untuk konsentrasi dalam mengerjakan tidak terlalu konsentrasi dengan mengerjakan seadanya tidak begitu memikirkan hasil

nantinya, untuk subjek CN tidak mengerjakan sama sekali tugas yang diberikan yang membuat hasil sangat kurang yang dilakukan subjek hanya bermain *game online* mobile legends.

5. Keterandalan Atau Keajegan

Hasil wawancara dari informan AMNR dia mengatakan :

“Kalau ditanyakan pengaruh sepertinya ada tetapi saya tidak begitu tau yang saya tau game ini berdampak tidak baik kalau mainnya lama seperti saya ini tetapi mau dikemanakan lagi kalau tidak main tidak bisa dalam sehari pasti ada main game”

Tanggapan dari orang tua AMNR dia mengatakan:

“Anak saya kalau sekarang saya fokuskan dulu untuk menyelesaikan pendidikan, untuk pengaruh game nya selama tidak mengganggu pendidikan tidak masalah bagi saya. yang benar soal cita-citanya nanti saya kasih dukungan selalu untuk mencapai cita-cita”

Selanjutnya hal berbeda disampaikan oleh informan DSY dia mengatakan :

“Kalau pengaruhnya itu saya tidak begitu tau pasti, sepertinya saya menjadi terhambat dalam segala hal baik itu belajar saya, kemampuan saya untuk mencapai cita-cita saya. Yang saya dapatkan dari main mobile legends ini saya menjadi banyak teman, kalau dengan cita-cita saya sepertinya tidak ada”

Kemudian tanggapan dari orang tua DSY dia mengatakan :

“Wah saya belum memikirkan kalau masalah itu, yang jelas saya selalu mendukung anak saya untuk selalu semangat dalam segala hal yang bermanfaat untuknya dan berguna untuk masa depannya nanti”

Selanjutnya hasil wawancara dengan informan CN dia mengatakan:

“Untuk pengaruh cita cita untuk saya mungkin ada karena saya ingin jadi pro player di game mobile legends ini, saya juga sudah beberapa kali ikut turnamen walaupun belum juara”

Kemudian tanggapan dari orang tuanya yakni bapak A dia mengatakan:

“Berbicara pengaruhnya game itu pasti ada berpengaruh dengan anak bapak itu baik itu soal untuk pencapaian cita-citanya ataupun yang lain, tetapi bapak selalu menasehati dia baik itu dari positif maupun perlakuan negatifnya”

Dari hasil wawancara dengan informan remaja akhir diatas maka disimpulkan pengaruh *game online* mobile legends dengan masa depan atau cita-cita remaja akhir tersebut ada pengaruhnya yang seharusnya sudah menata masa depan tapi mereka hanya bermain *game online* mobile legends yang membuat remaja akhir menjadi malas melakukan sesuatu untuk masa depan mereka sendiri, tetapi ada yang berkeinginan menjadi pro player dalam bidang e-sport yang sudah mengikuti turnamen beberapa kali.

Kaitannya dengan hasil observasi subjek CN yang memiliki keinginan menjadi pro player mobile legends melakukan latihan bersama tim. Subjek lainnya tidak begitu peduli dengan masa depan pada saat ini, yang subjek

tau hanya bermain *game online* saja. Karena yang dimaksud keterandalan atau keajegan dalam hal ini mengenai masa depan atau cita-cita subjek.

D. Pembahasan Penelitian

1. Disiplin Diri

Disiplin diri dalam hal ini mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri seperti mengontrol waktu atau mengatur waktu dan tindakan untuk mengikuti peraturan yang ada di lingkungannya. Dalam individu yang memiliki disiplin diri mampu mengatur dan menahan diri dari hal lain yang mengganggu konsentrasinya.

Disiplin diri disini dalam hal mengatur waktu individu atau manajemen waktu. Macan, T. H dalam (Linda, 2017) mengemukakan bahwa manajemen waktu adalah pengaturan diri dalam menggunakan waktu seefektif dan seefisien mungkin dengan melakukan perencanaan, penjadwalan, mempunyai kontrol atas waktu, selalu membuat prioritas menurut kepentingannya.

Dari hasil wawancara serta observasi yang dilakukan peneliti kedisiplinan diri remaja akhir yang berada di daerah joho lor mampu mengontrol maupun mengatur waktu dengan dalam bermain *game online* dengan catatan orang tua melakukan teguran dan membatasi dalam bermain *game online* mobile legends, remaja akhir masih melakukan kegiatan atau kewajiban yang harus dilakukan walaupun tidak langsung melaksanakannya.

Dalam observasi remaja akhir di joho lor giriwono wonogiri bermain *game online* mobile legends bisa seharian bermain game online mobile

legends dirumah seperti informan AMNR dan CN. Remaja akhir bermain tidak hanya dirumah, di luar rumah pada saat keluar bersama teman juga bermain *game online* mobile legends. Seperti dikatakan orang tua informan DSY “*anak saya itu sedikit-dikit main game, dirumah itu jarang, seringnya main diluar ke rumah temannya tidak tau kemana dia pergi, kadang siang sampe sore main pulang mandi sama makan malamnya main keluar lagi*”, sama halnya informan lain yang bermain game online seharian mulai dari pagi sampai malam.

Disiplin diri dipengaruhi oleh dua faktor menurut (Unaradjan, 2003)

- a. Faktor ekstern yang dimaksud dalam hal ini unsur yang berasal dari luar pribadi seperti keadaan keluarga, keadaan sekolah dan keadaan masyarakat
- b. Faktor Intern antara lain fisik dan psikis

Disiplin diri dari remaja akhir di daerah Joho Lor dalam mengatur waktu mampu mengendalikan karena adanya factor eksternal yaitu yang paling utama adalah keluarga dengan adanya teguran dari keluarga yang mengingatkan remaja akhir itu membuat remaja akhir di johor lor mampu mengendalikan atau membatasi ketika bermain *game online* mobile legends tersebut

2. Tindakan Atau Aksi yang Tidak Impulsif

Tindakan atau aksi yang tidak impulsif yaitu menilai tentang kecenderungan individu untuk melakukan tindakan yang tidak impulsive. Dalam halnya seperti tindakan yang tanpa memikirkan akibat apa yang dilakukan.

Remaja akhir di daerah joho lor menjadi remaja yang emosional, mereka melakukan tindakan secara cepat tanpa memikirkan konsekuensinya. Remaja akhir menjadi remaja yang emosional contoh informan AMNR seperti yang dilihat dari observasi perilaku subjek saat bermain *game online* ditandai dengan tindakan marah-marah, berkata kasar, adapun tindakan seperti meninju dinding, membanting hp yang dikarenakan kalah pada saat bermain game. Berbeda lagi dengan informan DSY dengan memaki teman karena kesalahan dari temannya itu sendiri. Informan CN ketika mengalami kekalahan juga marah-marah tetapi ketika bermain sama teman informan CN memilih untuk tidak memarahi melainkan memberikan arahan pada teman yang sekiranya membuat kesalahan. Remaja akhir hanya ingin menang dalam setiap pertandingan game mobile legends dan ketika keinginan itu tidak terwujud maka remaja akhir meluapkan kekesalan dan emosinya dengan berbagai tindakan seperti sebelumnya.

Remaja akhir yang sudah kecanduan *game online* mobile legends yang ada dipikiran remaja akhir hanya ingin menang dan ketika bermain *game online* mobile legends mengalami kekalahan membuat remaja akhir tidak terima atas kekalahan yang di alaminya. Ketika mengalami kekalahan yang terkena imbasnya tidak hanya remaja akhir itu sendiri temannya ikut kena marah ketika permainannya tidak sesuai yang diharapkan.

Dengan remaja akhir yang melakukan tindakan seperti diatas orang tua sering menegur atas tindakan remaja akhir ini dengan teguran orang tua remaja akhir dapat menahan dan tidak melakukan tindakan atau aksi seperti

berkata kasar ataupun membanting hp dan meninju dinding. Karena remaja akhir memiliki rasa ingin menang dan keinginan mengejar sesuatu dalam game sangat tinggi.

Faktor yang menyebabkan remaja akhir sampai emosi saat bermain *game online* hanya berkeinginan menjadi kuat di dalam game mobile legends ini, sama halnya menurut (Yee, 2007) yang mengatakan didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual.

3. Kebiasaan Baik

Kebiasaan baik yaitu kemampuan individu dalam mengatur kebiasaan dan pola hidup sehat. Individu yang sudah memiliki kebiasaan baik akan menolak kebiasaan yang berdampak buruk bagi individu itu sendiri, individu akan mengutamakan kebiasaan yang berdampak positif terlebih dahulu daripada yang berdampak buruk.

Dari hasil dari wawancara dan observasi peneliti mengatakan *game online* mobile legends ini berdampak buruk dalam kebiasaan sehari-hari remaja akhir di johor dengan informan AMNR, DSY dan CN sering begadang dengan contoh seperti waktu tidur yang tidak tepat waktu atau telat dikarenakan ingin main *game online* mobile legends terus menerus, remaja akhir memainkan game mobile legends ingin mencapai sesuatu yang berada di game yaitu rank tertinggi yang membuat remaja akhir malas melakukan aktivitas sehari-hari.

Remaja akhir yang sudah kecanduan *game online* mobile legends mengalami waktu tidur yang kurang pada saat jam istirahat yang harusnya untuk tidur digunakan untuk bermain *game online*, remaja akhir di daerah

joho lor giriwono wonogiri sering begadang hanya untuk bermain game dengan teman-temannya, dengan begadang di malam hari remaja akhir ini sering menjadi malas melakukan kewajibannya karena sudah capek dan ngantuk.

Remaja akhir yang kurang tidur atau waktu tidur yang kurang akan mempengaruhi aktivitas sehari-hari dan kualitas tidur. Kualitas tidur adalah suatu keadaan tidur yang dijalani seorang individu menghasilkan kesegaran dan kebugaran pada saat bangun. namun aktivitas otak tetap memainkan peran yang luar biasa dalam mengatur fungsi pencernaan, aktivitas jantung dan pembuluh darah, serta fungsi kekebalan dalam memberikan energy dan dalam proses kognitif, termasuk dalam penyimpanan, penataan, dan pembacaan informasi yang disimpan dalam otak, serta perolehan informasi saat terjaga (Mutia, 2003).

Tidur tak nyenyak karena masih ingin bermain game online mobile legends akan berpengaruh pada kualitas tidur. Orang tua remaja akhir yang kecanduan game online mobile legends sudah melakukan nasihat kepada remaja akhir. Dengan adanya nasihat pada remaja akhir akhirnya dapat mengontrol waktu tidurnya.

4. Etika Kerja

Etika kerja berkaitan dengan penilaian individu terhadap dirinya dalam layanan etika kerja. Biasanya individu mampu memberikan perhatian penuh pada pekerjaan yang dilakukan. Kemampuan mengatur diri individu tersebut didalam melakukan tugas dan kewajiban.

Menurut Novrialdy (2019) Remaja yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya. Seperti halnya dalam remaja akhir mengabaikan tugas dalam bidang akademik sehingga membuat menjadi ketinggalan.

Remaja akhir dalam etika kerja masih baik karena pada saat mempunyai tugas masih mau mengerjakan walaupun masih telat. Remaja akhir menunda tugas karena hanya ingin bermain *game online* mobile legends saja, untuk informan AMNR dalam konsentrasi masih belum bisa sepenuhnya konsen karena yang ada dipikiran remaja akhir di daerah johor hanya *game online* mobile legends saja yang membuat hasil dari tugas yang diberikan kurang memuaskan.

Informan DSY dalam etika kerja ketika mendapat tugas sering tidak dikerjakan karena malas dan menghiraukan tugasnya dalam hal ini remaja yang sudah kecanduan *game online* mobile legends akan melupakan dan tidak mengerjakan ketika mendapat tugas yang membuat hasil atau nilai tidak memuaskan, serta *game online* mobile legends sangat berpengaruh dalam hal etika kerja dan membuat remaja akhir mengalami keterlambatan dalam hal pendidikan seperti yang terjadi pada informan CN. Orang tua remaja akhir masih tidak terlalu memperhatikan anaknya dalam hal tugas dan kewajiban dengan hal itu remaja akhir yang kecanduan game online mobile legends suka telat dalam melakukan tugas dan kewajiban.

5. Keterandalan Atau Keajegan

Keterandalan atau keajegan merupakan kemampuan individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rencana jangka panjang dalam mencapai sesuatu yang diinginkan. Individu akan secara konsisten dalam mengatur perilaku untuk mewujudkan perencanaan sesuai keinginannya.

Keterandalan atau keajegan merupakan dimensi yang terkait dengan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu. Biasanya individu secara konsisten akan mengatur perilaku untuk mewujudkan setiap perencanaannya (Tangney, dkk 2004)

Dari hasil wawancara dengan informan remaja akhir diatas maka disimpulkan pengaruh *game online* mobile legends dengan masa depan atau cita-citae remaja akhir tersebut ada pengaruhnya yang seharusnya sudah mulai fokus menata masa depan tapi mereka hanya bermain *game online* mobile legends yang membuat remaja akhir menjadi malas melakukan sesuatu untuk masa depan mereka sendiri, tetapi ada informan CN yang berkeinginan menjadi pro player dalam bidang e-sport yang sudah mengikuti turnamen beberapa kali.

Pengaruh *game online* mobile legends kepada remaja akhir sangat tinggi dengan adanya *game online* mobile legends ini yang dimainkan setiap hari dari pagi sampai larut malam membuat remaja akhir tidak memikirkan masa depan. Remaja akhir yang kecanduan *game online* mobile menjadi terlambat dalam kaitannya dengan cita-cita karena dalam bermain *game*

online mobile legends ini yang di dapat hanya mendapat teman baru yang sama-sama bermain *game online mobile legends*, untuk orang tua dari AMNR pada saat di wawancarai selalu mendukung anaknya dalam hal cita-cita atau masa depan anaknya.

Dengan pembahasan peneliti menemukan dalam aspek disiplin diri remaja akhir di Joho Lor dalam mengatur waktu bermain *game online mobile legends* mampu mengatur dalam bermain *game online mobile legends* ini dengan bantuan atau pengawasan dari orang tua dengan cara mengingatkan remaja akhir untuk membatasi bermain *game online mobile legends*. Untuk tindakan atau yang tidak implusif remaja akhir menjadi emosi ketika dalam *game* tersebut mengalami kekalahan atau tidak seperti yang remaja mau, emosi remaja akhir ditandai dengan berkata kasar, membanting hp. Remaja akhir menjadi emosi berdasarkan berkeinginan menjadi kuat di dalam *game mobile legends* ini karena ingin mengejar sesuatu yang berada di dalam *game online* tersebut. Kebiasaan baik dengan waktu tidur remaja yang kurang membuat dalam bidang kesehatan menjadi kurang serta membuat kualitas tidur menjadi tidak baik dan akan berpengaruh ke aktivitas sehari-hari menjadi malas karena waktu tidur yang kurang. Etika kerja remaja masih mampu dikendalikan walaupun sering tidak tepat waktu karena masih ingin bermain *game online*. Keterandalan atau keajegan pelaksanaan jangka panjang untuk mencapai keinginan.

Peneliti menemukan dalam remaja akhir di joho lor yang kecanduan *game online mobile legends* :

1. Keinginan bermain *game online* timbul dari diri sendiri bukan dari orang lain
2. Remaja akhir yang kecanduan game online mobile legends masih mampu melaksanakan kewajiban yang seharusnya diberikan
3. Kecanduan game online membuat remaja akhir memiliki emosi yang tinggi saat bermain game dampak dari emosional tidak hanya remaja akhir itu sendiri temannya ikut kena marah ketika tidak sesuai keinginan
4. Pentingnya peran orang tua dalam pengawasan ketika remaja akhir bermain *game online* mobile legends

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data yang telah disajikan sebelumnya, mengenai kemampuan pengendalian diri remaja akhir yang kecanduan *game online* mobile legends di daerah joho lor giriwono wonogiri dengan metode deskriptif kualitatif maka dapat disimpulkan remaja akhir di daerah Joho Lor yang mengalami kecanduan *game online* mobile legends mampu mengendalikan diri dengan catatan orang tua memberikan pengawasan dan selalu memperhatikan remaja akhir dalam penggunaan *handphone*.

Remaja akhir di daerah joho lor dalam bermain game online mobile legends masih dapat mengatur waktu dan mampu melakukan kewajiban dan perintah orang tua. Dengan adanya teguran dan nasihat dari orang tua, remaja akhir mampu mengatur waktu dalam bermain game online mobile legends serta tidak lupa dengan kewajibannya. Remaja akhir di daerah Joho Lor tidak hanya bermain game online mobile legends dirumah saja kadang remaja akhir bermain game online dengan teman yang lain berada di luar rumah.

Dalam hal lain remaja akhir yang kecanduan game online mobile legends mampu mengendalikan diri ketika mempunyai tugas dan tetap mengerjakan. Remaja akhir yang sudah kecanduan game online mobile legends ini membuat konsentrasi remaja akhir tidak penuh karena ketika remaja akhir mengejar sesuatu yang berada di game, remaja akhir akan terus mengejar sampai

mendapatkannya, karena itulah membuat remaja akhir mempunyai hasil yang kurang memuaskan.

Remaja akhir yang sudah kecanduan *game online* mobile legends akan memberikan dampak baik dan buruk seperti masih mau menjalankan perintah atau tugas dari orang tua, untuk dampak buruk seperti remaja akhir waktu tidur tidak teratur karena bermain *game online* mobile legends yang merugikan remaja akhir itu sendiri yang membuat dampak buruk bagi kesehatan mereka, remaja akhir mampu mengontrol waktu tidur ketika orang tua memberikan teguran. Dampak buruk yang lain seperti berkata kasar, membanting hp atau melakukan tindakan seperti meninju dinding dan meninju lantai pada saat mengalami kekalahan bermain *game online* mobile legends.

Remaja akhir yang kecanduan game online mobile legends ini mempunyai pengaruh dalam hal masa depan, dengan kecanduan game online mobile legends remaja akhir tidak memikirkan apa yang akan dilakukan nantinya untuk masa depan. Bermain game online mobile legends ini yang di dapatkan hanya kesenangan dan teman baru jadi tidak ada kaitannya dengan masa depan, tapi ada kemungkinan remaja akhir ini jika memilih masa depan di bidang e-sport. Untuk orang tua dalam penelitian ini selalu mendukung anaknya dalam hal cita-cita itu selagi masih positif

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dirumuskan peneliti, maka peneliti dapat memberikan saran yang dapat menjadikan pertimbangan dan masukan seperti berikut :

1. Kepada orang tua agar memperhatikan penggunaan *handphone* pada anak khususnya pada saat bermain *game online* serta orang tua harus tegas dalam membimbing anak dalam penggunaan *handphone* secara berlebihan dan memberikan penjelasan terkait bahaya bermain *game online* di *handphone* yang bisa membuat anak kecanduan.
2. Kepada remaja akhir untuk tidak bermain *game online* mobile legends secara berlebihan karena akan berdampak buruk bagi remaja itu sendiri lebih baik melakukan kegiatan yang lain atau aktivitas yang lebih bermanfaat, jika ingin bermain *game online* mobile legends bermainlah secara secukupnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini terdapat kekurangan dan keterbatasan. Judul dalam penelitian ini “Kemampuan Pengendalian Diri Pada Remaja Akhir yang Kecanduan Game Mobile Legends di Daerah Joho Lor Giriwono Wonogiri”. Keterbatasan yang dialami peneliti yaitu :

1. Peneliti harus mendekati diri kepada informan remaja akhir agar mau diwawancarai
2. Proses wawancara kepada informan orang tua sedikit terhambat karena orang tua memiliki kesibukan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20.
<https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Alfansyur, A., & Maryani. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik Info Artikel Abstrak. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- 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.
- Creswell, J. W. (2015). Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*. Pustaka Belajar.
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(2), 228–233. jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/download/2088/pdf
- F.J. Monks, A.M.P. Knoers, S. R. H. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Gajah Mada University Press.
- Farida, AiSalsabila, Unik Hanifah, Liska Liana Nur Hayati, Jihan Ramadhani & Saputri, Y. (2021). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208.
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma*, 2(1), 55–65.
<https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>

- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A Cross-Genre Study of Online Gaming: Player Demographics, Motivation for Play, and Social Interactions Among Players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012010102>
- Grace, B. L. (n.d.). *Game Type and Game Genre*.
- Hamid M.Si, D. F. (2018). Pendekatan Fenomenologi (Suatu Ranah Penelitian Kualitatif). *Pendekatan Fenomenologi*, 1–9.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Hussain, Z.Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *Int J Ment Health Addiction*, 7, 563. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>
- Ireztyawan, I. (2018). *Fenomena Game Mobile Legends Bagi Perempuan Anggota Victory Squad*. 5, 1–10.
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The Role of Structural Characteristics in Problem Video Game Playing: A Review. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 4 (1).
- Kuswarno, E. (2009). *Metedologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian Fenomena Pengemis Kota Bandung*. Widya Padjadjaran.
- Linda. (2017). Manajemen Waktu pada Himpunan Mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas “X.” *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 10(1), 1–8.
- Luthfiyah, F. (2015). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In *Bandung: Rosda Karya*. http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx

- Ma, F. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*. 05, 65–72.
- Minarni, E., & Banyuwangi, P. (2018). *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X TKR SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/khxeg>
- Moleong, J. lexy. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Roskadarya.
- Mutia, A. (2003). *HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN JEJARING SOSIAL TERHADAP KUALITAS TIDUR REMAJA DI SMAN 3 SIAK*. 1–11.
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2.
- Petrides, K. V. Furnham, A. (2000). On the dimensional structure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 29(2), 313–320. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(99\)00195-6](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0191-8869(99)00195-6)
- Pratiwi, M. (2010). *Perilaku Prosocial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi*. Erlangga.
- Putri, F. R. P., Septiani, D. I., Pramuningtyas, A. K., & Sari, N. I. (2020). Dampak Kecanduan Game Online (Mobile Legend) Terhadap Kondisi Emosional Dan Perilaku Pada Remaja. *Adiksi: Prevelensi, Pencegahan, Dan Model Penanganan*, 139–148.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: WaRachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184wawancara>. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.

- Rachmawati, T. (2017). Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *UNPAR Press, 1*, 1–29.
- Raharjo, M. (2011). Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif. *Animal Genetics, 39*(5), 561.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin. *17*(33), 81–95.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Pustaka Mirna.
- Risnawita, R., & Ghufron, M. N. (2011). *Teori-teori psikologi*. ArRuzz.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence perkembangan remaja* (Y. S. Wisnu C. Kristiaji (ed.); 6th ed.). Erlangga.
- Smart, A. (2017). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game* (S. Aziz (ed.)). A+Plus Books.
- Soetjningsih, S. (2004). *Tumbuh kembang remaja dan permasalahannya*. Sagung Seto.
- Sudarwan, D. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif, Edisi 4. Rake Sarasin*. Yogyakarta. CV. Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Swaraswati, Y., Psikologi, F., Semarang, U. N., & Five, B. (2019). Memahami Self-Compassion Remaja Akhir Berdasarkan Trait Kepribadian Big Five. *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah, 11*(1), 69–81. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v11i1.20120>

- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72, 271–324. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x>
- Ulfa, M. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan PEKANBARU*. 4(1), 1–13.
- Unaradjan, D. (2003). *Manajemen Disiplin*. PT.Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Waluwandja, P. A., & Dami, Z. A. (2018). Upaya Pengendalian Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan ...*, 1(1), 109–123. <http://ejournal.upg45ntt.ac.id/ciencias/article/view/20>
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). *Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors*. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340.
- Yee, N. (2007). *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775. 1. 772–775.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*.
- Zulfah, Z. (2021). Karakter: Pengendalian Diri. *Iqra: Jurnal Magister Pendidikan Islam*, 1(1), 28–33.

LAMPIRAN

Lampiran 01. Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara dengan Remaja Akhir

1. Main game online mobile legends sejak kapan?
2. Selain game mobile legends game apa yang dimainkan?
3. Berapa lama bermain game online mobile legends?
4. Bagaimana mengontrol waktu dalam bermain game online mobile legends?
5. Bagaimana pengaruh dengan aturan yang berada dirumah?
6. Bagaimana sikap atau perasaan ketika kalah dalam permainan?
7. Bagaimana sikap kamu ketika orang tua menyuruh kamu?
8. Bagaimana dengan waktu tidur kamu?
9. Bagaimana dengan tugas dan kewajiban apa tetap dilakukan?
10. Apakah ada pengaruh game mobile legends dengan kewajiban yang harus dilakukan

Lampiran 02. Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Orang Tua

1. Bagaimana keseharian anak?
2. Bagaimana kelakuan anak ibu saat bermain game online mobile legends?
3. Bagaimana respon anak ketika ibu menyuruh kepada anak?
4. Apakah pola tidur anak teratur?
5. Apakah game mobile legend ini ada pengaruhnya tidak dengan tugas dan kewajiban anak?
6. Apa ada pengaruh dari game mobile legends ini dengan cita-cita anak?

Lampiran 03. Hasil Observasi

Lokasi : Joho Lor – Rumah Subjek

Waktu : 20 – 26 Mei 2022

Observasi mulai tanggal 20-23 Mei 2022, peneliti mengunjungi rumah subjek untuk mengenal lebih dekat dan untuk lebih akrab dengan subjek serta mengamati perilaku subjek dan orang tua yang akan menjadi subjek, dilanjut pada tanggal 23-26 Mei, peneliti mengamati perilaku subjek remaja akhir yang mengalami kecanduan game online.

Subjek Pertama AMNR yang berusia 21 tahun, untuk kegiatan AMNR pagi hari kalau ada jam kuliah ia kuliah walaupun dengan tidak selalu konsen, setelah kuliah selesai AMNR langsung main game online mobile legends sampai siang dan sore hari pun istirahat sebentar, orang tua tidak begitu mengawasi karena sedang bekerja sampai sore, peneliti melihat ketika subjek disuruh orang pada saat sore setelah orang tua pulang bekerja, subjek menjawab “sementara” tetapi peneliti melihat tetap tidak langsung melakukan apa yang di perintah orang tua tadi karena masih bermain game mobile legends dan setelah selesai subjek mengerjakan perintah dari orang tua. Untuk tugas tetap dikerjakan tetapi tidak selesai, serta peneliti melihat saat subjek bermain game ketika mengalami kekalahan atau miss komunikasi dengan timnya subjek berkata kasar dan melakukan tindakan seperti meninju lantai ataupun dinding, Subjek ketika malam hari masih lanjut bermain game sampai malam dirumah kadang juga bermain bersama teman. Orang tua subjek ketika tau subjek bermain game sampai malam hari hanya menegur dengan

“sudah malam, besok lagi” tetapi subjek tidak langsung menjalankan apa yang dikatakan orang tua dan tetap bermain game online mobile legends.

Subjek kedua bernama DSY umur 22 dengan orang tua bekerja sebagai PNS di bidang keuangan. Pada pagi hari saat saya melakukan observasi subjek melakukan kegiatan kuliah online setelah selesai langsung main game online mobile legends, dengan orang tua yang bekerja dari pagi sampai sore DSY tidak diperhatikan dalam waktu bermain game, DSY bermain game dari siang sampai sore itu pun malam hari lanjut main keluar dan kadang bermain bersama teman-temannya sampai pagi. Pada saat bermain game peneliti melihat dan mendengar dari subjek ketika game kalah DSY marah kepada temannya karena permainan temannya tidak bagus dan membuat game itu kalah, Ketika mendapat tugas DSY tidak langsung mengerjakan lebih mementingkan game mobile legends, kadang juga DSY tidak mengerjakan tugas tepat waktu yang diberikan. Pada saat orang tua DSY menyuruh tidak dilakukan DSY ketika dirumah hanya berada di kamar dan bermain game saja, bapak S sebagai orang tua DSY melihat perilaku anak yang bermain game sering menegur tetapi DSY tetap bermain game online, ketika DSY keluar main pada malam hari pun orang tua DSY sering menyuruh untuk anaknya tidak pulang larut malam tetapi DSY pun juga tetap bermain game, DSY tidak nurut dengan orang tua yang ada dipikiran subjek hanya main game saja.

Subjek ketiga bernama CN umur 22 tahun, kegiatan sehari-hari subjek hanya bermain game karena sebelumnya CN kuliah dikarenakan suatu hal CN tidak melanjutkan kuliah, Mulai dari pagi hari CN bermain game dirumah sampai siang hari ketika waktu sore CN melakukan aktivitas seperti makan, mandi dan

setelah itu pada malam hari CN keluar nongkrong bersama teman-temannya tapi juga bermain game karena CN sudah punya team yang sering mengikuti turnamen-turnamen, untuk hasil observasi ketika CN diperintah orang tua CN tetap melakukan perintah tapi sambil bermain game itupun kalau perintahnya mudah seperti mengambil barang, membeli sesuatu. Orang tua CN sudah menasehati tentang kesehariannya yang hanya main game saja tetapi CN tetap saja bermain game dengan alasan “bentar lagi turnamen”. Jam tidur CN belum teratur karena seringnya begadang dengan temannya yang bermain game bersama

Lampiran 04. Transkrip Hasil Wawancara

Subjek : AMNR (21 Tahun)

Lokasi : Joho Lor, Rumah Subjek AMNR

Waktu : Sabtu, 25 Juni 2022 pukul 10.00

Kode : S1 W1

P: Peneliti S : Subjek

No	Keterangan	Dialog	Main tema
1	P	Assalamualaikum mas AMNR,	
	S	Walaikumsalam mas, masuk mas. Ada apa ya mas?	
5 10 15	P	Jadi begini mas disini saya Muh Rifai Wahyu Utomo mahasiswa Bimbingan Konseling Islam dari UIN Raden Mas Said Surakarta, mohon maaf sebelumnya mengganggu waktunya, berkunjungnya saya disini saya akan melakukan penelitian untuk kebutuhan perlengkapan data skripsi saya terkait kemampuan pengendalian diri pada remaja akhir yang kecanduan game online mobile legends di daerah joho lor, Sebelumnya saya ijin terlebih dahulu. Apakah berkenan menjawab pertanyaan dari saya?	
	S	Oh boleh mas, jangan susah- susah ya mas hehe	
	P	Enggak kok, Mas main mobile legends kan? Sejak kapan mas main mobile legends?	
20	S	Main mas, untuk awal main mobile legend ini sejak sma kelas 2 mas, tapi saat itu cuma main- main saja, main kalo diajak temen atau ngga ada	

		kegiatan, tapi untuk sekarang saya main tiap hari mas.	
25	P	Berarti untuk sekarang mas main terus ya tiap hari pasti main. Untuk selain game mobile legends mas main apa?	
	S	Untuk saat ini game saya cuman mobile legends,biasanya main hp selain buat main mobile legends ya buat liat youtube, tiktok atau ig.	
30	P	Berarti main mobile legends doang ya? Dalam sehari berapa jam untuk main game mobile legends itu sendiri?	
35	S	Iya mobile legends saja, Dulu pernah nyoba main pubg juga tapi saya ngga suka, Untuk sehari bisa main 15 match lebih.	
	P	Gimana mengontrol waktu dalam bermain game online mobile legends? Trus ada pengaruhnya tidak sama aturan dirumah gimana?	
40 45	S	Kalo ngomong soal waktu saya mengontrol dalam bermain game mobile legends itu ya semampunya saja dikontrol ketika punya waktu luangs banyak dihabiskan dengan main game saja. Kalau soal pengaruhnya dengan aturan dirumah mungkin ada pengaruhnya dilihat dari kesibukkan saya dirumah itu waktu saya banyak dihabiskan main game saja tetapi saya masih mengerjakan aturan atau perintah dari orang tua saat dirumah	Disiplin Diri
50	P	Pokoknya kalau tidak ada kegiatan main game terus ya mas. Kalo soal dirumah berarti tetap mengerjakan perintah dari orang tua	

	S	Iya mas, saat ini saya main game mau ngejar rank di mobile legend yang tertinggi	
	P	Sekarang emangnya rank apa ?	
55	S	Sekarang saya rank mythic III mas, mau ngejar mythical glory karena belum pernah	
	P	Mas A ini kalau main sama temen apa sendiri ?	
60	S	Saya kalau ada temen yang online ya mabar, kalau ngga ada ya sendiri mas main solo,	
	P	Kalau pas main mobile legends terus kalah atau ada temen satu tim yang tidak sesuai dengan mas A gimana?	
65	S	Saya kalau kalah rasa kesal pasti ada mas tapi kalau kalah sekali dua kali biasa, namanya juga game ada menang ada kalah tetapi kalau sudah mengalami kekalahan banyak saya ya marah ketika saya marah sampai-sampai saya pernah banting hp, meninju dinding, berkata kasar, berkata kotor.	Tindakan atau aksi yang tidak implusif
70	P	Seandainya pas main orang tua ayah atau ibu nyuruh beli apa atau disuruh ngapain respon mas langsung mengerjakan apa gimana?	
75	S	Seandainya orang tua lagi menyuruh membelikan sesuatu, ketika saya mau apa lagi posisi saya lagi asik-asiknya main game mobile legends, yaudah saya jawab, “nanti dulu lagi asik main”, lama kelamaan tidak ingat lagi apa yang di suruh tadi, terus respon saya ya saya cuekin saja karena fokus dengan bermain mobile legends saja.	
80	P	Jadi tetap tidak dilakukan ya apa yang disuruh orang tua tadi ?	

	S	Tidak mas karena udah lupa tadi hehe, tapi kadang kalau gamenya selesai cepat dan masih disuruh juga saya akan kerjakan mas.	
85	P	Mas A kalo main game online mobile legend ini sampai larut malam tidak?	
	S	Saya kalau main biasanya sampe malem mas	
	P	Untuk waktu tidur mas bagaimana? Ada pengaruh tidak dengan kegiatan sehari-hari	
90	S	Kalau waktu tidur saya teratur kalau siang tidak pernah tidur karena saya main gamenya siang, tetapi kalau malam teratur sesuai jamnya tidur. Kalau pengaruhnya dengan keseharian saya ya saya sibuk main game saja ketika mempunyai waktu luang.	Kebiasaan baik
95	P	Dengan main game mobile legends setiap hari ada obsesi hingga meniru hero-hero yang berada di game mobile legend tidak?	
100	S	Saya cuman bermain hobi saja main mobile legends tidak ada saya meniru seperti hero yang ada di mobile legends	
105	P	Kalo soal kuliah mas, dengan mas kuliah online untuk tugas bagaimana, kapan mas mengerjakan kalau main game online terus? Apakah mas bisa konsen dalam mengerjakan tugas?	
110	S	Ya saya mengerjakan kewajiban saya itu tidak begitu sering dikerjakan karena malas tadi, tetapi kalau tugas ya saya berusaha kerjakan sampai selesai. Kalau konsentrasi saya seperti biasa saja konsen ya konsen pokoknya konsen lah ntah itu	Etika kerja

		konsen atau tidak. Kalau dengan hasilnya cukuplah tidak pula saya pikirkan.	
	P	Berarti masih mengerjakan tugas walaupun tidak sering,	
115	S	Iya masih mengerjakan kalau tidak malas, ya jadi begitu dengan hasilnya	
	P	Sekarang mas nya semester berapa?	
	S	Saya sekarang semester 6 mas	
120	P	Ada pengaruh tidak untuk mas main game mobile legends ini dengan jurusan mas sekarang atau cita-cita mas nanti ?	
125	S	Kalau ditanyakan pengaruh sepertinya ada tetapi saya tidak begitu tau yang saya tau game ini berdampak tidak baik kalau mainnya lama seperti saya ini tetapi mau dikemanakan lagi kalau tidak main tidak bisa dalam sehari pasti ada main game.	Keterandalan atau Keajegan
	P	Dengan main game ini setiap hari apa yang mas dapatkan dari game mobile legends ini ? ada kaitanya tidak dengan cita-cita mas?	
130	S	Kalau yang saya dapatkan dari main game mobile legends dengan cita-cita tidak ada karena tidak ada kaitannya dengan cita-cita saya mungkin saya dapat ilmu dengan wawasan saja tentang game	
135	P	Berarti bisa dikatakan mas main game ini hanya untuk hobi aja dengan banyaknya waktu luang dan ingin mengejar sesuatu yang berada di game mobile legends ini yaitu mengejar rank tertinggi di mobile legends ya mas	
	S	Iya mas kurang lebih begitu	

140	P	Terima kasih ya mas untuk waktunya dan mau menjawab pertanyaan dari saya, semoga lancar untuk kuliah dan tercapai cita-citanya.	
145	S	Siap mas, amin. Lancar juga buat skripsinya mas, semoga cepat selesai	
	P	Amin. Wassalamualaikum mas	
147	S	Walaikumsalam mas	

20	P	Sebelumnya bagaimana keseharian anak ibu?	
25	S	Waktu keseharian anak saya itu habis dengan main game saja, walaupun memang sering ada dirumah tetapi dirumah itu kerjanya main game itulah taunya	Disiplin diri
	P	Ibu tahu tidak apa yang dimainkan game anak ibu?	
30	S	Kalo secara jelas saya tidak tahu tapi yang saya tahu pokoknya game online yang ada di handphone aja mas	
	P	Berarti tidak tahu tentang gamenya secara detail ya bu ?	
35	S	Tidak mas, cuma tau nama game nya mobile legends terus bisa main sama orang lain gitu aja	
	P	Game itu sebenarnya seru bu, tapi kalo dilakukan secara berlebihan ya tidak baik untuk penggunanya	
40	S	Mas juga main ya? Iya anak saya ketika main game juga sering teriak senang gitu, seperti menang game doang	
45	P	Anak ibu kalo main game gimana selain teriak atau ngobrol dengan teman ketika main game	
	S	Sering sekali ibu lihat dan dengar anak ibu berkata kasar sampai ada sekalinya banting hpnya, waktu itu ibu marah	Tindakan atau aksi yang tidak implusif

50	P	Sampai banting hp juga ya bu, berarti itu sangat kesal sama temen mungkin	
	S	Iya mas waktu saya marahi setelah mendengar anak saya ngomong kasar sampai membanting hp	
55	P	Kalau ketika anak ibu main game terus ibu menyuruh atau memerintah sesuatu biasanya responnya bagaimana?	
	S	Dia kalo diperintah jawabannya nanti dulu satu game katanya tetapi akhirnya dikerjakan ketika sudah selesai main game	
60	P	Sepengetahuan ibu, anak ibu kalau main game biasanya kapan?	
	S	Setau saya kalo main game dari siang biasanya sampai sore habis itu malamnya lanjut lagi main game	
65	P	Berarti dari siang sampai malam bermain game saja, bagaimana dengan waktu tidur anak ibu?	
70	S	Waktu tidur anak saya itu jadi tidak teratur gara-gara bermain game saja, iya anak saya sering juga begadang tidur bukan waktunya jam tidur.	Kebiasaan Baik
	P	Untuk respon ibu bagaimana dengan mengetahui waktu tidur anak ibu tidak teratur	
75	S	Saya kadang kalo malam sudah saya suruh tidur, tetapi anak saya masih main game terus, sesekali juga saya marahi	

80		dengan tegas “Udah malam besok lagi main gamenya”	
	P	Terus anak ibu bagaimana menanggapi, apakah menjalankan perintah ibu?	
85	S	Biasanya tidak langsung tidur tetapi ketika saya mau mengingatkan lagi kadang satu game lagi tidur katanya	
	P	Untuk anak ibu kan masih kuliah ya, sepengetahuan ibu bagaimana dengan tugas-tugas kuliah ?	
90	S	Yang saya tau anak saya itu selalu mengerjakan tugas ya dikerjakannya terus, kalau nilai prestasinya cukuplah walaupun ngga bagus bagus banget	Etika Kerja
95	P	Berarti masih dikerjakan ketika waktu ada tugas, menurut ibu ada pengaruh tidak antara game mobile legends ini dengan tugas anak ibu?	
	S	Untuk pengaruh mungkin tidak ada, dengan bukti nilai yang cukup itu tadi	
100	P	Untuk masa depan ini bu, Apa ada pengaruh dari game mobile legends ini dengan cita-cita anak ibu?	
105	S	Anak saya kalau sekarang saya fokuskan dulu untuk menyelesaikan pendidikan, untuk pengaruh game nya selama tidak mengganggu pendidikan tidak masalah bagi saya. yang benar soal cita-citanya	Keterandalan atau Keajegan

110		nanti saya kasih dukungan selalu untuk mencapai cita-cita	
	P	Jalani dulu yang sekarang ya bu, untuk kedepannya orang tua selalu support apapun yang dilakukan anak	
115	S	Sebagai orang tua saya selalu memberi dukungan apa yang dilakukan anak, selagi itu positif akan saya dukung terus	
120	P	Sebelumnya ini saya mengucapkan terima kasih banyak atas waktunya ibu untuk saya, semoga selalu diberikan kesehatan buat ibu sekeluarga	
	S	Amin, makasih banyak mas, masnya juga lancar dan sukses buat kedepannya.	
	P	Amin, terima kasih nggih bu, wassalamualaikum	
125	S	Walaikumsallam	

Lampiran 06. Transkrip Wawancara

Subjek : DSY (22 Tahun)

Lokasi : Rumah DSY

Waktu : Senin, 27 Juni 2022 pukul 16.00

Kode : S3 W1

P : Peneliti S : Subjek

No	Ket	Dialog	Main Tema
1	P	Assalamualaikum mas D	
	S	Walaikumsalam mas	
	P	Gimana kabarnya mas ? lagi ngapain mas?	
5	S	Alhamdulillah mas, ya ini lagi habis mandi mas, mas gimana kabarnya?	
	P	Baik mas, jadi gini saya mau mewawancarai mas untuk data di skripsi saya, apakah mas bersedia?	
10	S	Iya siap mas, silahkan mau Tanya apa?	
	P	Sebelumnya perkenalkan dulu mas nama sama umur serta hobi mas apa?	
15	S	Nama saya DSY, umur saya 22 hobi saya untuk saya ini sih ya cuman main game saja mas	
	P	Main game apa mas ?	
	S	Saat ini saya main game mobile legends ini, hari-hari saya cuman main game	
20	P	Mas main game online mobile legends ini sejak kapan?	

	S	Pertama kali main game ini sejak SMA kelas 3, tapi, Cuma main aja waktu itu temen semua main jadi saya ikut main gitu	
25	P	Dulu ketika semua main jadi mas ikut main aja ya? Trus untuk sekarang saya liat di friendlist mobile legend mas online terus	
30	S	Iya begitu, kalau sekarang saya main terus mas, ya karena ga ada kegiatan mau ngapain setelah selesai kuliah yang online ya saya main game aja.	
35	P	Berarti untuk sekarang mas lagi main mobile legends ini terus ya? Kalau boleh tau apa yang membuat mas ini betah atau ingin main game mobile legends ini?	
40	S	Iya mas main terus, saya main mobile legends ini sebenarnya ya karena gabut sama ini saya pengen jago aja biar rank saya di mobile legends tinggi	
	P	Sebelumnya selain game mobile legends pernah main game apa mas?	
	S	Dulu pernah download game pubg sama free fire juga pernah, tapi tidak lama saya hapus hehee	
45	P	Kenapa mas dihapus ? tidak suka dengan game nya apa gimana ?	
	S	Game seperti pubg dan free fire ini kan game perang ya mas, saya menyadari kalau tidak jago main game perang, saya	

50		di game tersebut mati terus mas jadi tidak enak main game kalau mati terus, dengan gitu saya hapus deh mas	
55	P	Jadi game free fire sama pubg ini kan battle royal, jadi mas nya ngerasa tidak cocok ya dengan game itu	
	S	Ya bisa dibilang begitu, beda dengan mobile legends lah mas pokoknya	
	P	Kalau mas main game mobile legends ini dalam sehari bisa berapa lama?	
60	S	Saya kalau main game online mobile legends ini bisa dari siang sampai malam bahkan kadang sampai pagi kalau ada temen tapi itu tidak setiap hari	
65	P	Bagaimana dengan mas mengontrol waktu dalam bermain game online mobile legends?	
70	S	Kalau saya dalam mengontrol waktu bermain game mobile legends tidak saya begitu pikirkan, selagi saya asik mainnya pasti lama saya bermain game itu sampai seharian. Tapi dalam waktu bermain game masih dalam waktu yang wajar	Disiplin diri
	P	Bagaimana soal pengaruh game mobile legends ini dirumah?	
75	S	Kalau soal pengaruh game ini dengan aturan di rumah itu, mungkin berpengaruh lah sedikit karena saya orangnya jarang ada di rumah sering lah diluar mainnya, balik juga sering malam.	

80		Kalau soal dikasih tugas itu jarang saya kerjakan	
	P	Mas kalau main kadang diluar ya? Kalau main diluar dengan siapa aja?	
85	S	Iya seringnya main diluar apalagi kalau malam hari, saya main ya sama temen-temen yang main game mobile legends juga	
90	P	Jadi kalau keluar ya main game mobile legends juga akhirnya?	
	S	Iya mas, ya karena mau ngapain lagi yaudah bilang login aja mereka semua sudah tau kalau mau main game online mobile legends	
95	P	Di dalam game mobile legends ini kan ada kalah ada menang, sikap atau perasaan ketika kalah dalam dalam permainan?	
100	S	Kalau saya kalah ya biasa saja lah namanya juga game tetapi kesal itu pasti ada mikir kenapa bisa kalah sering juga marahi teman yang mainnya nub karena bisa kalah gara-gara dia.	Tindakan atau aksi yang tidak implusif
	P	Berarti nyalahin temen juga ya mas,	
105	S	Iya mas, padahal bisa menang cuman gara-gara temen blunder ya bisa kalah	
	P	Oh gitu, iya sih saya kan juga masih liat turnamen mobile legends itu satu kesalahan aja bisa buat kalah	
110	S	Iya kan mas.	

	P	Terus seumpama kamu main game dirumah pas saat itu orang tua entah itu ayah atau ibu menyuruh kamu atau melakukan sesuatu gimana sikap kamu?	
115	S	Kalau lagi main game mobile legends kemudian orang tua memerintahkan bantunya atau ngambil sesuatu, iya saya jawab nanti dulu lagi main game bentar lagi kalau sudah selesai mainnya baru saya kerjakan seperti itulah. Tapi beda kalau habis kuota ya marah saya kalau posisinya lagi main game mobile legends	
120			
	P	Tapi setelah selesai main game apakah dikerjakan perintah orang tua tadi?	
125	S	Ya kadang tidak sih mas, tapi liat dulu kan main mobile legends ini kan tidak mesti selesainya kadang cepet kadang bisa lama	
130	P	Kalau mas ini main game seharian bahkan sampai malam atau kadang pagi, bagaimana dengan waktu tidur mas?	
135	S	Kalau dengan waktu tidur saya waktu untuk tidur itu dilupakan saja tidak terasa ngantuk lagi, malam kadang juga begadang saya main gamenya kalau ada temen main. Kalau dengan aktivitas keseharian saya jadi malas kenapa-kenapa main game saja yang saya tau.	Kebiasaan Baik
140	P	Berarti untuk waktu tidur kadang tidak cukup apalagi mas begadang juga ketika	

145		ada temen main di malam hari, dengan mas main mobile legends ini , mas sampai meniru yang ada di mobile legends ini tidak seperti hero-hero di game ini?	
	S	Saya tidak sampai meniru yang ada di game, saya cuman main main saja	
150	P	Bagaimana untuk soal tugas dan kewajiban mas, game mobile legends ini ada pengaruh tidak untuk konsentrasi belajar?	
155	S	Saya kalau ada tugas jarang sekali saya buat tepat waktu karena saya asik main game saja. Konsentrasi saya ya tidak menentu sering tidak konsen terpikir terus dengan mau main game saja kalau mengerjakan apa-apa.	Etika Kerja
	P	Dengan tidak konsen hasilnya bagaimana?	
160	S	Ya kalau hasilnya tidak begitu bagus karena banyaklah saya sering menunda saat mengerjakan dan ada juga rasa malas	
165	P	Ada pengaruh tidak dengan mas main mobile legends setiap hari dengan cita-cita, Apa yang mas dapatkan selama main game ini?	
170	S	Kalau pengaruhnya itu saya tidak begitu tau pasti, sepertinya saya menjadi terhambat dalam segala hal baik itu	Keterandalan atau Keajegan

175		belajar saya, kemampuan saya untuk mencapai cita-cita saya. Yang saya dapatkan dari main mobile legends ini saya menjadi banyak teman, kalau dengan cita-cita saya sepertinya tidak ada	
	P	Mas ada keinginan menjadi pro player mobile legends tidak?	
180	S	Untuk keinginan sih ada tapi masih banyak yang harus dipelajari untuk lebih jago lagi dalam bermain mobile legends ini , saya di rank aja masih kalah masa mau jadi pro player	
185	P	Ya sapa tau bisa mas, sekarang kan pro player juga sukses tidak hanya dibidang esport saja bisa melalui streaming atau konten creator	
	S	Wah itu masih dipikirin secara jangka panjang sih mas hehe	
190	P	Yaudah mas, terima kasih dah mau bantu saya dalam menjawab beberapa pertanyaan sama menjadi subjek dalam skripsi saya, maaf ganggu waktu mas	
	S	Sama- sama mas, semoga membantu ya mas, lancar sukses selalu nggih mas	
195	P	Siap makasih mas, masnya juga lancar segala hal nggih, wassalamualaikum	
197	S	Walaikumsallam	

Lampiran 07. Transkrip Wawancara

Subjek : Bapak S (55 Tahun)

Profesi : PNS

Lokasi : Rumah Bapak S

Waktu : Selasa, 28 Juni 2022 pukul 17.00

Kode : S4 W1

P : Peneliti S : Subjek

No	Ket	Dialog	Main Tema
1	P	Permisi, Assalamualaikum pak	
	S	Waalaikumsallam, silahkan mas monggo	
5	P	Jadi begini berkunjungnya saya disini saya akan melakukan penelitian untuk kebutuhan perlengkapan data skripsi saya terkait kemampuan pengendalian diri anak remaja yang kecanduan game online mobile legends, apa bapak berkenan?	
	S	Boleh mas, selagi saya bisa membantu akan saya bantu	
10	P	Untuk awal boleh saya tau untuk nama umur dan pekerjaan bapak?	
	S	Oh, untuk nama saya S umur saya saat ini 55 tahun pekerjaan saya PNS BPKD	
	P	BPKD itu di bidang apa ya pak?	
15	S	BPKD itu Badan Pengelolaan Keuangan Daerah, jadi bidangnya keuangan yang tugasnya pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan tugas dukungan teknis pengelolaan keuangan dan barang	

20		milik daerah. Simple nya ngurusin keuangan daerah sini lah mas	
	P	Oh begitu, bapak berarti kalau PNS kerja dari senin sampai jum'at terus dari pagi sampai sore ya pak?	
25	S	Iya mas dari pagi sampai sore dan lima hari kerja	
	P	Sebelumnya apakah bapak tau keseharian anak bapak yaitu mas D, bagaimana keseharian mas D yang bapak tau?	
30	S	Yang banyak tau sebenarnya ibunya tapi ibunya sering cerita kalau anak saya itu sedikit-dikit main game, dirumah itu jarang, seringnya main diluar ke rumah temannya tidak tau kemana dia pergi, kadang siang sampe sore main pulang mandi sama makan malamnya main keluar lagi, dibilangin juga susah anak itu	Disiplin diri
35			
40	P	Anak bapak sering main keluar itu, bapak tau tidak ngapain?	
	S	Biasanya kalau saya tanya mau kemana jawabannya rumah temen, ngapain ? mabar gitu, anak saya itu hari-harinya main game terus	
45	P	Bapak tau tidak apa yang dimainin anak bapak ini, nama gamenya atau mungkin tau gamenya ?	
50	S	Saya tidak tau banget tentang game ini, pokoknya game online yang ada di handphone	

	P	Pada saat main game ini kelakuan anak bapak bagaimana ?	
55	S	Saya pernah dengar waktu itu marah-marah sendiri, saat itu saya tanya kenapa jawabannya katanya gamenya kalah	Tindakan atau aksi yang tidak implusif
	P	Bagaimana respon anak bapak, ketika bapak atau ibu menyuruh atau mengerjakan sesuatu?	
60	S	Anak saya itu bisa dibilang tidak begitu nurut terkadang disuruh jawabannya ya nanti dulu terus, dia sibuk bermain game terus	
65	P	Tapi setelah anak bapak jawab nanti dulu setelah selesai main game itu apakah tetap dikerjakan atau tidak sama sekali?	
	S	Kadang dikerjakan sehabis main game, tapi ya kadang dikerjakan lama kadang cepet juga	
70	P	Jadi anak bapak dirumah main game terus waktu keluar atau main juga main game	
	S	Iya mas, begitulah keseharian anak saya	
	P	Tadi kan sering juga anak bapak main atau keluar malam atau bagaimana?	
75	S	Anak saya kalau main malem kadang sampai tengah malam, padahal biasanya sudah disuruh pulang tapi tidak pulang-pulang	
	P	Dengan begitu waktu tidur anak bapak sepengetahuan bapak gimana?	

80	S	Kalau berbicara waktu tidur anak saya itu kadang begadang waktu keluar bermain sama temannya, kadang kalau pulang dari main itu dirumah masih main game juga. Tapi anak saya untuk keluar main malam hari itu tidak setiap hari	Kebiasaan Baik
85	P	Berarti waktu tidur juga tidak teratur, apakah bapak pernah menegur misalnya jangan main game terus	
90	S	Saya sudah sering marahi masih saja tetap seperti itu, susah sekali menegurnya	
	P	Sepengetahuan bapak game online mobile legends ini, Apakah game mobile legend ini ada pengaruhnya tidak dengan tugas dan kewajiban anak bapak?	
95	S	Kalau pengaruhnya ada ya mas, yang saya tau anak saya malas mengerjakan tugas, jadi tugas sering telat untuk mengerjakan atau biasanya dikerjakan ketika deadline sudah dekat, jadi untuk hasil ya terbilang kurang mas	Etika Kerja
100	P	Jadi untuk game mobile legends ini ada pengaruhnya untuk anak bapak	
	S	Ada mas, ya bisa dibilang membuat anak saya ini ketinggalan lah dalam bidang akademik	
105	P	Untuk soal cita-cita anak, ada pengaruhnya tidak pak antara cita-cita dengan game mobile legends ini	

110	S	Wah saya belum memikirkan kalau masalah itu, yang jelas saya selalu mendukung anak saya untuk selalu semangat dalam segala hal yang bermanfaat untuknya dan berguna untuk masa depannya nanti	Keterandalan atau Keajegan
115	P	Jadi orang tua yang mendukung apapun yang dilakukan anak dan selalu memberi semangat	
120	S	Iya mas, anak saya ini kan masih kuliah ya jadi selesaikan dulu setelah itu baru memikirkan lagi	
	P	Oh iya pak saya mengucapkan terimakasih telah meluangkan waktunya, maaf mengganggu waktunya. Semoga bapak dan sekeluarga diberikan kesehatan dan dilancarkan segala urusannya	
125	S	Amin, mas nya juga sehat dan lancar terutama skripsinya ini ya	
	P	Amin, Wassalamualaikum	
128	S	Waalaikumsalam, sukses ya mas	

Lampiran 08. Transkrip Wawancara

Subjek : CN (22 Tahun)

Lokasi : Rumah CN

Waktu : Rabu, 29 Juni 2022 pukul 10.00

Kode : S5 W1

P : Peneliti S : Subjek

No	Ket	Dialog	Main Tema
1	P	Assalamualaikum mas	
	S	Walaikumsalam, monggo mas	
5	P	Sebelumnya saya kesini minta tolong ke mas N untuk jadi subjek penelitian saya, apa mas bersedia untuk saya wawancarai	
	S	Boleh mas, apa yang bisa saya bantu	
	P	Untuk pertama nama lengkap sama umur mas dan kegiatan mas sehari-hari	
10	S	Nama saya CN umur saya 22 tahun untuk kegiatan sehari-hari saya dirumah saja mas, udah tidak kuliah soalnya	
	P	Oh oke, mas udah lulus kuliah berarti?	
	S	Tidak lanjut kuliah mas, jadi berhenti kuliah karena sesuatu hal hehe	
15	P	Untuk kegiatan kalau tidak kuliah dirumah ngapain mas?	
	S	Saya dirumah cuma main game, kadang keluar ya main game juga	
20	P	Berarti untuk saat ini keseharian mas cuman buat main game ?	

	S	Iya mas, habis mau ngapain lagi karena bingung yaudah main mobile legends aja	
	P	Main game mobile legends ini sejak kapan mas kalau boleh tau?	
25	S	Saya untuk main game mobile legends ini pertama kali main season 5 di mobile legends trus sempat berhenti main lagi season 10 sampai sekarang	
	P	Sekarang itu udah season 24 ya mas	
30	S	Iya bener sekarang udah season 24 sebentar lagi reset season juga	
	P	Selain game mobile legends ini mas main game lain atau tidak?	
35	S	Main tapi cuman ga sesering main mobile legends sih mas, itu pun kalo diajak mabar kaya main pubg itu kan seru juga kalo main bareng apalagi main satu tempat	
	P	Semisal dalam sehari mas main game mobile legends ini berapa lama?	
40	S	Bisa seharian main saya mas, apalagi kalo tidak ada kegiatan lain ya paling cuman mandi doang istirahat tapi ya engga setiap hari	
45	P	Terus bagaimana mas mengontrol waktu dalam bermain game online mobile legends?	
	S	Kalau soal mengontrol waktu dengan main game mobile legends ya itu saya semampunya saja mengontrol dalam	Disiplin diri

50		waktu bermain gamenya tetapi sering itu tidak tau juga dengan waktu sampai berjam-jam juga sering hampir seharian juga main gamenya	
55	P	Ada pengaruh tidak dengan peraturan rumah?	
	S	Kalau pengaruhnya dengan aturan dirumah itu ada lah tetapi tidak terlalu.	
	P	Mas main game mobile legends ini berarti dari pagi sampai malam gitu?	
55	S	Iya seringnya kaya gitu misal dari pagi agak siang lah sampe sore terus mandi sama makan malamnya keluar main sama temen gitu nongkrong tapi ya main mobile legends juga	
60	P	Wih lama juga mas main mobile legendsnya, apa yang membuat mas ini pengen main terus?	
65	S	Ya pengen jago sih mas, karena kan banyak main skill main juga bertambah kan, saya kan juga punya team walaupun cuman temen mabar ya kadang juga ikut turnamen kecil lah mas	
	P	Pernah ikut turnamen apa aja mas? Di turnamen gimana hasilnya	
70	S	Turnamen yang saya ikuti cuman turnamen kecil kok mas, turnamen yang diadakan di kafe atau event tertentu aja itupun juga di daerah sini. Untuk hasilnya	

75		sih ya ga begitu bagus tapi lumayan lah mas buat nambah pengalaman	
	P	Kalo misal mas kan main mobile legends terus ranked sama temen atau lagi solo lah, perasaan mas atau sikap ketika kalah dalam permainan ?	
80	S	Kalau saya kalah bermain saya kesal lah pastinya sering juga saya marah-marah sama tim itu kalo main solo, kalo main bareng sama temen ya saya mencoba memberikan arahan kepada temen saya	Tindakan atau aksi yang tidak implusif
85		harusnya gimana gitu	
	P	Pas saat main dirumah terus orang tua entah itu ayah atau ibu menyuruh atau melakukan sesuatu gimana sikap mas?	
90	S	Kalau masalah orang tua saya turutin langsung yang disuruhnya tetapi hpnya tetap saya pegang sambil main game itu diselesaikan dulu.	
	P	Berarti masih dilaksanakan perintah dari orang tua walaupun sambil main game	
95	S	Iya mas, soalnya ini kan game yang gabisa di pause, jadi saya melakukan apa yang disuruh sambil main game kalau engga ya pas saya mati gitu aja sih	
100	P	Tadi mas bilang sering keluar malam main gitu kan? Disitu juga mas main game mobile legends juga, bagaimana ada pengaruh tidak dengan waktu tidur mas?	

105	S	Kalau soal pengaruhnya waktu tidur itu malam saja saya tidurnya, malam itu juga tidak menentu jamnya sering sampai tengah malam baru tidur karena siangya saya sibuk main game. Kalau pengaruhnya dengan aktivitas keseharian saya seperti biasa itulah.	Kebiasaan Baik
110	P	Dengan mas bermain game mobile legends ini ada perasaan atau perilaku yang meniru hero dalam mobile legends ini tidak?	
115	S	Saya tidak ada meniru hero yang ada di mobile legends saya cuman mainkannya saja	
	P	Tidak sampai meniru kan hero-heronya ya mas	
120	S	Tidak mas, tapi biasanya saking seringnya main mobile legends ini karena ya tiap hari main, paling cuma kata-kata mas yang saya sering ucapkan, kata-kata yang keluar dari hero tersebut	
125	P	Untuk tugas dan kewajiban mas dalam rumah masih dikerjakan ya mas	
	S	Untuk itu masih saya kerjakan tugas dari orang tua misal disuruh ini atau ngerjain sesuatu	
130	P	Dulu masih kuliah masih mengerjakan tugas atau tidak mas?	
	S	Nah itu salah satu factor saya berhenti kuliah mas, saya sering tidak	Etika Kerja

135		mengerjakan tugas karena lupa sama main mobile legends terus dan akhirnya untuk nilai sangat kurang	
	P	Itu yang membuat mas tidak melanjutkan kuliah	
140	S	Ya kurang lebih gitu mas, saya grup itu malah gapernah buka jadi ya bisa dibilang ketinggalan info apa aja	
	P	Setelah berhenti kuliah ini rencana mas mau ngapain?	
145	S	Saya belum ada rencana secara pasti untuk saat ini ya gini aja mas,	
	P	Game mobile legends ini ada pengaruh tidak untuk cita-cita mas nanti?	
150	S	Untuk pengaruh cita cita untuk saya mungkin ada karena saya ingin jadi pro player di game mobile legends ini, saya juga sudah beberapa kali ikut turnamen walaupun belum juara	Keterandalan atau Keajegan
155	P	Oh masnya pengen jadi pro player, idola mas siapa kalo di pro player mobile legend	
	S	Iya mas, idola saya rekt mas di evos. Pengen jago kaya rekt, mainnya bisa rapi gitu	
160	P	Oh rekt, jaman sekarang kan pro player juga sudah lumayan tidak hanya dengan pro scene saja melalui streaming atau konten creator juga bisa	

	S	Iya mas tapi semua awalnya juga dari pro scene	
165	P	Iya bener mas, soalnya saya juga ngikutin soal pro scene mobile legends ini	
	S	Begitu ya mas, saya juga ngikutin sih kalo soal turnamen kaya mpl, msc, m-series gitu	
170	P	Iya mas, udah gitu aja mas makasih udah mau bantu, mau cerita sama ngobrol dengan saya. Maaf juga mengganggu waktunya, harusnya push rank kan mas sekarang hehe.	
175	S	Paling habis ini juga saya main mas hehe,	
	P	Makasih banget ya mas, sukses selalu buat kedepannya	
	S	Amin, mas juga sukses selalu	
180	P	Waassalamualaikum, pamit nggih mas	
181	S	Waalaikumsalam	

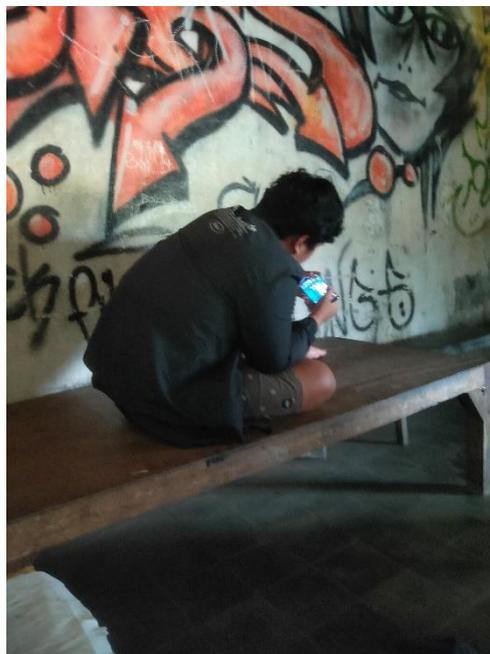
50		seterusnya nurut, ada saatnya dia tidak mau nuruti apa yang kita perintahkan itu,	
	P	Jadi masih ada nurut nya, bapak tau game apa yang dimainkan anak bapak?	
55	S	mobile legend kalau tidak salah karena di tempat saya biasanya istirahat bersama driver lain juga ada yang main jadi sedikit tau walaupun cuman namanya doang	
	P	Sepengetahuan bapak ketika anak bapak ini saat main game bagaimana?	
60	S	Kalau anak saya itu sering tidak begitu tau sekali kegiatannya sehari-hari itu ngapain saja tetapi ibunya yang lebih tau, tetapi ibunya sering kasih tau sama saya kalau anak kita itu seperti ini itulah tingkahnya, sibuk main saja kerjanya	Tindakan atau aksi yang tidak implusif
65	P	Dengan keseharian anak bapak yang main game terus, bapak pernah menasehati atau memarahi karena kerjanya cuman main game?	
70	S	Pernah mas, sering malah tapi tiap di nasehati selalu menjawab kadang “bentar ini latihan mau ada turnamen” kadang “bentar satu game”	
75	P	Selalu menjawab ya pak, habis dinasihati anak bapak lanjut main apa sudah berhenti?	
	S	Kalau berhenti paling cuman makan sama mandi mas, habis itu lanjut lagi	

80	P	Tanggapan bapak tentang anak bapak yang mengikuti turnamen mobile legend gimana?	
	S	Ya saya sih biasa aja, biarin kalau mau ikut ya ikut tapi jangan berlebihan aja untuk mainnya	
	P	Berarti mendukung ya pak	
85	S	Mendukung tapi dengan catatan main game nya jangan berlebihan karena kadang sampe malam main game terus	
	P	Nah kalau soal waktu tidur anak bapak sepengetahuan bapak gimana?	
90	S	Jam tidur anak saya tidak menentu sering tidur tepat waktu sering juga begadang, kalau malam itu sering main hp mungkin main game itulah kerjanya sampai begadang, saya tidak pula perhatikan tetapi banyaklah begadangnya	Kebiasaan Kerja
95	P	Dengan seperti itu bagaimana respon bapak?	
100	S	Kadang saya bilangin besok lagi main game nya, kadang juga saya biarin karena saya juga udah capek dengan kerjaan saya sama udah capek nasihati anak saya	
	P	Untuk game mobile legends ini ada pengaruh tidak dengan tugas dan kewajiban anak bapak?	
105	S	Masalah tugas dan kewajiban anak saya itu tetap dibuatnya tetapi waktunya bebas	Etika Kerja

110		terserah dia buatnya maunya kapan, saya tidak begitu melarangnya untuk bermain asalkan tugas dan kewajibannya tetap dikerjakan tidak apa-apa	
	P	Dengan begitu tidak terlalu berpengaruh ya pak, masih mengerjakan tugas dan kewajiban	
115	S	Iya mas, pokoknya boleh main tapi tugas dan kewajibannya juga selesai	
	P	Ngomong-ngomong soal masa depan dan cita-cita anak bapak bagaimana ?	
	S	Untuk soal masa depan ya sambil berjalan aja mas, gimana kedepannya	
120	P	Ada pengaruh tidak game mobile legends ini dengan cita-cita anak bapak?	
125	S	Berbicara pengaruhnya game itu pasti ada berpengaruh dengan anak bapak itu baik itu soal untuk pencapaian cita-citanya ataupun yang lain, tetapi bapak selalu menasehati dia baik itu dari positif maupun perlakuan negatifnya	Keterandalan atau Keajegan
	P	Selalu memberikan nasihat untuk anak bapak apapun yang dilakukan	
130	S	Iya mas karena jaman sekarang jaman semakin maju jadi orang tua Cuma bisa memberikan nasihat	
135	P	Sebelumnya ini saya ucapkan terima kasih bapak telah meluangkan waktunya untuk saya, terima kasih sudah mau membantu saya pak	

	S	Sama-sama mas, kalo masih butuh main lagi kesini aja mas	
140	P	Siap pak, pamit dulu ya pak, bapak sekeluarga sehat-sehat	
	S	Amin, mas juga ya lancar segala urusan	
	P	Amin, wasalamualaikum	
144	S	Walaikumsallam	

Lampiran 10. Dokumentasi

Gambar 01. Dokumentasi Bermain *Game Online*

Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Data Diri

Nama : Muh Rifai Wahyu Utomo
NIM : 181221177
Tempat, Tanggal Lahir : Wonogiri, 17 Desember 1999
e-mail : mamad.rifai666@gmail.com
No. HP : 081234674425
Alamat : Joho Lor RT 02 RW 11 Giriwono Wonogiri

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 7 Wonogiri (2006 – 2012)
2. SMPN 2 Wonogiri (2012 – 2015)
3. SMAN 2 Wonogiri (2015 – 2018)
4. UIN Raden Mas Said Surakarta (2018 – Sekarang)