

**GAMBARAN *SELF - CONSCIOUS EMOTIONS* PADA REMAJA PENGGUNA  
AKTIF *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS***

**Skripsi**

**Diajukan kepada**

**Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan**

**Dalam Menyelesaikan Program Studi Psikologi Islam**



**OLEH**

**YUNITA NABELLA PERMATA SARI**

9334.176.18

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

**2024**



**GAMBARAN *SELF - CONSCIOUS EMOTIONS* PADA REMAJA PENGGUNA  
AKTIF *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS***

**SKRIPSI**



**OLEH**

**YUNITA NABELLA PERMATA SARI**

9334.176.18

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

**2024**

**GAMBARAN *SELF - CONSCIOUS EMOTIONS* PADA REMAJA PENGGUNA  
AKTIF *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS***

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan program Sarjana Psikologi Islam

**OLEH**

**YUNITA NABELLA PERMATA SARI**

9334.176.18

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yunita Nabella Permata Sari

NIM : 933417618

Program Studi : Psikologi Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 14 Agustus 2024

Penulis,



Yunita Nabella Permata Sari

HALAMAN PERSETUJUAN

GAMBARAN SELF - CONSCIOUS EMOTIONS PADA REMAJA PENGGUNA  
AKTIF GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS DIDESA  
BLABAK KEC. PESANTREN KOTA KEDIRI)

Disusun Oleh :

**Yunita Nabella Permata Sari**

NIM. 9334.176.18

Disetujui Oleh


Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Moh Irfan Burhani, M.Psi

NIP. 196612201991031002



Tatik Imadatus Sa'adati, M. Psi, Psikolog

NIP. 198102152009122003

HALAMAN PENGESAHAN


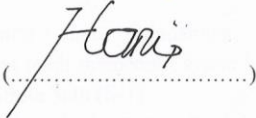
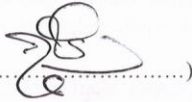
GAMBARAN SELF - CONSCIOUS EMOTIONS PADA REMAJA PENGGUNA  
AKTIF GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS DIDESA  
BLABAK KEC. PESANTREN KOTA KEDIRI)

YUNITA NABELLA PERMATA SARI

933417618

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah  
Institut Agama Islam Negeri Kediri  
Pada Tanggal 26 Agustus 2024

Tim Penguji,

1. Penguji Utama  
Dr. Robingatun, M.Pd.I  
NIP. 196904081998032002 
2. Penguji I  
Drs. Moh Irfan Burhani, M.Psi  
NIP. 199612201991031002 
3. Penguji II  
Tatik Imadatus Sa'adati, M.Psi, Psikolog  
NIP. 198102152009122003 

Kediri, 02 September 2024  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri



KH. Dr. A. Hafid Thahir, M.HI  
NIP. 197111212005011006

## NOTA PEMBIMBING

Lampiran : 4 (empat)  
berkas Hal : Bimbingan  
Skripsi

Kepada  
Yth. Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut  
Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri  
Di  
Jl. Sunan Ampel 07 - Ngronggo  
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.  
Memenuhi permintaan Bapak Dekan untuk membimbing  
penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : YUNITA NABELLA PERMATA SARI  
NIM : 933420518  
Judul : GAMBARAN SELF-CONSCIOUS EMOTIONS PADA  
REMAJA PENGGUNA AKTIF GAME ONLINE  
MOBILE LEGENDS (STUDI KASUS DI DESA  
BLABAK KEC. PESANTREN KOTA KEDIRI)

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami  
berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai  
kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya,  
dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan  
dalam Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak, kami  
ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



**Drs. Moh. Irfan Burhani, M. Psi**  
NIP: 196612201991031002

Pembimbing II



**Tatik Imadatus S., M.Psi, Psikolog.**  
NIP. 198102152009122003



## **MOTTO**

**“Lakukan apapun yang kamu mau lakukan, tunjukkan kemampuanmu. Penilaian orang lain hanyalah penilaian dari sudut pandang diri mereka sendiri, jangan terpacu dengan hal buruk yang mereka katakan kepadamu, ambil sisi positifnya saja. Tetap jadi diri sendiri, selalu berkembang dan berusahalah membuat orang di dekatmu tersenyum.”**

**(Bee~)**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah Robil'Alamin, kupersembahkan skripsiku ini kepada :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Lagiono dan Ibu Rinawati yang selalu memberikan dukungan, do'a , motivasi dan memberikan semangat yang tiada henti. Semoga selalu diberikan panjang umur dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
2. Almarhum Nenek buyut saya, Mbah Sumilatun meskipun beliau sudah pulang sebelum saya lahir, namun kisah menunggu buyut pertamanya lahir, akan selalu saya ingat.
3. Sahabat saya Sela Eka Melati, Reni Nurfiana Elviatus Solehah, dan Binti Fitriyah, terima kasih sudah menjadi sahabat saya yang sabar menghadapi tingkah laku saya yang sangat absurd dan tidak terduga. Terima kasih sudah memberikan saya begitu banyak pengalaman baru di hidup saya.
4. Kepada diri saya sendiri, terima kasih sudah berjuang selama ini, melewati segala rintangan, hingga bisa berada di titik ini. Semoga kedepannya saya akan menjadi pribadi yang lebih baik dan memiliki pengalaman yang cukup untuk kehidupan kedepannya.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirohim*

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT., yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Serta sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang membuka tabir kejahiliyahan menuju jalan yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Gambaran Self-Conscious Emotion Pada Remaja Pengguna Aktif Game Online Mobile Legends**”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Ilmu Dakwah, IAIN Kediri.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, baik dukungan langsung maupun tidak langsung.

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
2. Bapak selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Ilmu Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
3. Ibu selaku Kepala Program studi Psikologi Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
4. Bapak Drs. Moh. Irfan Burhani. M.Psi selaku pembimbing I dan Ibu Tatik Imadatus Sa'adati, M.Psi, Psikolog selaku pembimbing III dengan penuh kesabaran dan memberikan pengarahan dan bimbingan sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.
5. Ayahanda tercinta bapak Lagiono dan Ibunda tercinta Rinawati, terima kasih atas segenap do'a dan harapanmu yang selalu menjadi motivasi untuk melangkah maju untuk mencapai kesuksesan.
6. Terima kasih kepada Dheana Afika Febrianti, Muhammad Iqbal Febriano, Risma, Tasya, Cindy, selaku saudara-saudaraku yang selalu memberikan support sistem yang tiada henti untuk menyelesaikan skripsi ini.

7. Teman-Teman saya Reni Nurfiana, Amellya, Anisa Pribadi, Zariatul ‘Aliyah, mahasiswa Psikologi Islam angkatan 2018, dan sahabat saya Sela Eka Melati yang selalu mensupport saya dan menghadirkan kebahagiaan selama ini.
8. Terima kasih kepada pihak management FNC Entertainment, khususnya Boy Group SF9 yang telah menemani saya selama proses pengerjaan skripsi ini dengan lagu-lagu yang dibuat atau di bawakan, dan khusus untuk Baek Ju ho SF9 terima kasih membuat saya bisa menghilangkan sejenak rasa stress saya ketika mengerjakan skripsi, dengan lagumu, suaramu, dan kedua kucing lucu mu yakni Huru dan Ppang.
9. Terima kasih kepada para remaja dan orang tua remaja di Desa Blabak khususnya Alfi dan Neneknya, Nisa dan Kedua Orang Tuanya, Kevin dan Ibunya, Alvin dan Ibunya, Aziz dan Ibunya, dan Yosta dan Ibunya.
10. Keluarga Besar Bani H. Sholeh yang tak henti-hentinya memberikan do’a dan dukungannya.

Semoga Allah memberikan jasa dan amal baik. Harapan terbesar penulis, karya sederhana ini yang masih banyak kekurangan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu psikologi dan tentunya tidak berhenti pada penelitian ini saja.

Kediri, 14 Agustus 2024

Penulis

Yunita Nabella Permata Sari

NIM. 933417618

## ABSTRAK

SARI, YUNITA NABELLA PERMATA. 2024. *Gambaran Self-Conscious Emotions Pada Remaja Pengguna Aktif Mobile Legends (Studi Kasus di Desa Blabak, Kec. Pesantren, Kota Kediri)*. Skripsi. Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, IAIN Kediri. Dosen Pembimbing Drs. Moh. Irfan Burhani, M.Psi dan Tatik Imadatus Sa'adati, M.Psi, Psikolog.

Kata Kunci: *Game Online, Self-Conscious Emotions, Temperamen, Kedisiplinan, Pengasuhan, Budaya*

*Self-Conscious Emotions* merupakan sekelompok emosi berupa *shame and guilt, embarrass, dan pride* yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian seorang individu. Dimana hal tersebut dapat membentuk perilaku, interaksi, dan hubungan antar individu sehari-hari. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi mengenai permainan yang ada pada zaman sekarang, sangat berpengaruh. Contoh pada zaman dulu anak akan merasa bersalah ketika dengan sengaja atau tidak sengaja membentak orang tuanya, namun sekarang terkadang ada beberapa anak yang tidak merasa bersalah ketika dengan sengaja atau tidak sengaja membentak kedua orang tuanya. Atas dasar tersebut, penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui secara mendalam mengenai gambaran *Self-Conscious Emotions* pada remaja khususnya pengguna aktif *game online Mobile Legends*. Dengan cara mengetahui proses munculnya *Self-Conscious Emotions* dan faktor-faktor apa saja yang dapat memunculkan *Emotions* pada remaja khususnya pengguna aktif *game online Mobile Legends*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan fenomenologi, dan menggunakan tiga teknik pengumpulan data. Proses pengumpulan data yaitu berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap enam remaja usia 13-17 tahun serta salah satu orang tua subjek sebagai sumber data sekunder. Temuan diperoleh dengan melalui tiga tahapan analisis data yakni sajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Proses pengecek keabsahan data melalui ketekunan pengamatan, triangulasi metode, dan triangulasi sumber.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat enam proses *Self-Conscious Emotions* pada remaja pengguna aktif *game online Mobile Legend*. Pertama melibatkan tindakan atau ungkapan dengan norma yang dianut. Kedua relevansi diri dengan perspektif pemain. Ketiga emosi individu dengan tindakan. Keempat kesesuaian identitas dengan tindakan. Kelima emosi terhadap permainan, dan keenam adanya dampak stabilitas ketika mendapat perhatian dari teman-teman. Selain itu juga terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi munculnya *Self-Conscious Emotions* pada remaja pengguna aktif *game online Mobile Legends*, yakni temperamen remaja yang bersikap tidak peduli akan kritikan dari siapapun, faktor kedisiplinan dalam pengasuhan, apresiasi yang diberikan kepada remaja, kedekatan antar orang tua dan remaja, dan yang terakhir yaitu adanya faktor budaya atau kebiasaan yang sering dilakukan atau dianut oleh remaja.

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSETUJUAN .....	5
LEMBAR PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
NOTA KONSULTASI .....	7
NOTA BIMBINGAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	9
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	10
KATA PENGANTAR .....	11
ABSTRAK.....	13
DAFTAR ISI .....	14
DAFTAR LAMPIRAN .....	17
DAFTAR GAMBAR.....	18
DAFTAR TABEL .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB I.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. RUMUSAN MASALAH</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>C. TUJUAN PENELITIAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>D. KEGUNAAN PENELITIAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>E. PENELITIAN TERDAHULU</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LANDASAN TEORI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. <i>SELF-CONSCIOUS EMOTIONS</i></b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>1. PENGERTIAN <i>SELF-CONSCIOUS EMOTIONS</i></b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2. PROSES TERJADINYA <i>SELF-CONSCIOUS EMOTIONS</i></b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>3. JENIS EMOSI DI DALAM <i>SELF-CONSCIOUS EMOTIONS</i></b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI <i>SELF-CONSCIOUS EMOTIONS</i> .....	Error! Bookmark not defined.
B. GAME ONLINE MOBILE LEGENDS .....	Error! Bookmark not defined.
1. PENGERTIAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS ....	Error! Bookmark not defined.
2. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI <i>GAME ONLINE MOBILE LEGENDS</i> BANYAK DI MINATI .....	Error! Bookmark not defined.
3. DAMPAK POSITIF DARI BERMAIN <i>GAME ONLINE MOBILE LEGENDS</i> .....	Error! Bookmark not defined.
4. DAMPAK NEGATIF DARI BERMAIN <i>GAME ONLINE MOBILE LEGENDS</i> .....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN .....	Error! Bookmark not defined.
A. PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
B. KEHADIRAN PENELITIAN .....	Error! Bookmark not defined.
C. LOKASI PENELITI .....	Error! Bookmark not defined.
D. SUMBER DATA .....	Error! Bookmark not defined.
E. PROSEDUR PENGUMPULAN DATA .....	Error! Bookmark not defined.
F. TEKNIK ANALISIS DATA .....	Error! Bookmark not defined.
G. PENGECEKAN KEABSAHAN TEMUAN .....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV .....	Error! Bookmark not defined.
PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN .....	Error! Bookmark not defined.
A. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
B. PAPARAN DATA .....	Error! Bookmark not defined.
1. PROSES <i>SELF-CONSCIOUS EMOTIONS</i> ...	Error! Bookmark not defined.
2. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI <i>SELF-CONSCIOUS EMOTIONS</i> .....	Error! Bookmark not defined.
C. TEMUAN PENELITIAN .....	Error! Bookmark not defined.
1. Proses Self-Conscious Emotions pada remaja pengguna aktif Games Online Mobile Legends.....	Error! Bookmark not defined.
2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi <i>Self-Conscious Emotions</i> pada Remaja .....	Error! Bookmark not defined.
BAB V .....	Error! Bookmark not defined.
PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.

<b>A. PROSES SELF-CONSCIOUS EMOTIONS</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Relevansi Peristiwa dan Tujuan	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Relevansi terhadap Self-Representation	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Relevansi Terhadap Perlindungan atau Bertahan Hidup...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Kesesuaian Identitas	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Atribusi Internalitas	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. Atribusi Stabilitas, Globalitas, Kestabilan	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI <i>SELF-CONSCIOUS EMOTIONS</i></b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Temperamen	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Pengasuhan dan Disiplin	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Pengasuhan dan Prestasi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Pengasuhan dan Kelekatan	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Budaya	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB VI	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENUTUP	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. KESIMPULAN	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. SARAN	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN 1</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN 2</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN 3</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN 4</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN 5</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN 6</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN 7</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 : Gambar proses terbentuknya beberapa emosi yang terdapat pada Self-Conscious Emotions .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2 : Triangulasi Metode.....**Error! Bookmark not defined.**