

BAB II LANDASAN TEORI

A. SELF-CONSCIOUS EMOTIONS

1. PENGERTIAN SELF-CONSCIOUS EMOTIONS

Setiap individu pasti memiliki yang namanya emosi, dimana emosi merupakan sebuah respon yang muncul setelah individu mengalami sebuah peristiwa atau suatu kejadian. Emosi sendiri berasal dari bahasa perancis “*emouvoir*” yang artinya kegembiraan atau dari bahasa latin “*emovere*” dari kata *e* yang artinya luar dan *movere* artinya bergerak, singkatnya emosi akan bergerak lebih cepat daripada suasana hati.¹ Emosi akan muncul setelah individu mengalami sebuah peristiwa, namun tidak semua emosi berkaitan dengan diri individu itu sendiri. Hal tersebut dikarenakan ada jenis emosi tersendiri yang menjelaskan emosi yang relevan dengan dirinya sendiri.² Jenis emosi tersebut adalah Self-Conscious Emotions.

Self-Conscious Emotions memiliki keterkaitan dengan moral, hal tersebut dikarenakan ada refleksi diri dan evaluasi diri dalam diri. Saat diri merefleksikan diri, emosi-emosi ini memberikan hukuman (atau penguatan) segera atas perilaku. Valensi dan intensitas konsekuensi afektif yang dipaksakan oleh diri sendiri ini didasarkan pada evaluasi etika perilaku (misalnya, kepututannya, pengaruhnya terhadap orang lain) dan pada penilaian tentang apa yang diungkapkan perilaku itu tentang diri (misalnya, perilaku kita sendiri). Karakter kita, bakat kita, nilai kita.

¹ Asti Musman, *Berdamai Dengan Emosi (Kenali Emosi Hadapi Hidup)* (Yogyakarta: Psikologi Corner, 2018).

² Mark R. Leary and Juni Price Tangney, *Handbook of Self and Identity Second Edition* (New York: The Guilford Press, 2012).

Akibatnya, rasa malu, rasa bersalah, rasa malu, dan kebanggaan berfungsi sebagai barometer moral emosional, memberikan umpan balik langsung dan menonjol tentang penerimaan sosial dan moral kita.³ Self-Conscious Emotions berasal dari dua suku kata yakni Self Consciousness yang memiliki terjemahan sebuah rasa malu atau tidak nyaman yang berasal dari perasaan yang diekspresikan dimaknanya,⁴ dan Emotions atau emosi ialah gejala afektif pada kejiwaan manusia yang dihayati secara subjektif,⁵ dorongan bertindak, rencana seketika muncul untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angur oleh evolusi yang pada umumnya bersentuhan secara langsung dengan gejala pengenalan. Menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan mutlak dalam emosi. Secara singkatnya Self-Conscious Emotions merupakan sebuah respon yang muncul setelah individu mengalami sebuah peristiwa, yang berupa rasa malu dan tidak nyaman yang berasal dari perasaan yang diekspresikan dan dimaknainya.

Tangney, Stuewig dan Mashek mendefinikan Self-Conscious Emotions merupakan variabel yang berperan dalam mempengaruhi hubungan antara standar moral dan perilaku moral. Emosi yang berada di Self-Conscious Emotions yakni shame, guilt, embarrassed dan pride, berfungsi sebagai umpan balik terhadap perilaku moral di lingkungan.⁶

³ Jessica L. Tracy, Richard W. Robins, and June Price Tangney, *The Self-Conscious Emotions Theory and Research* (New York: The Guilford Press, 2007).

⁴ Arthur S. Reber and Emily S. Reber, *Kamus Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).

⁵ Rosleny Marliani, *Psikologi Umum* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010).

⁶ L. Tracy, Robins, and June Price Tangney, *The Self-Conscious Emotions Theory and Research*, 4.

2. PROSES TERJADINYA SELF-CONSCIOUS EMOTIONS

Berikut beberapa topik penting yang berada di dalam proses Self-Conscious Emotions:

a. Relevansi Peristiwa dan Tujuan

Artinya ada sebuah pemicu yang dapat memunculkan suatu emosi pada diri individu.⁷ Hal tersebut harus terjadi dikarenakan pemicu sangat berperan penting dalam mengetahui ada atau tidaknya relevansi diri terhadap peristiwa yang terjadi pada saat itu, yang dimana hal tersebut bisa menciptakan suatu emosi tertentu pada individu itu sendiri.⁸ Dan pada tahapan ini akan menimbulkan dua pemikiran antara relevansi untuk mengungkapkan saja atau memiliki relevansi dengan Self-Representation diri individu.

b. Relevansi terhadap Self-Representation

Pada tahap ini, ketika individu dipicu dengan suatu peristiwa tertentu, hal tersebut secara tidak sadar memunculkan Self-Representation pada diri. Dimana, apakah ada hubungannya antara pemicu dengan diri individu, entah itu dari secara internal, rasional, dan bahkan secara sosial.⁹ Phillips dan Silvia mengungkapkan Self-Representation pada diri sendiri merupakan precursor yang diperlukan untuk terjadinya beberapa emosi yang berbeda dalam menangani perbedaan diri.¹⁰ Jika pemicu dalam peristiwa tertentu tersebut dapat di nilai relevan dengan Self-Representation individu dapat menimbulkan Self-Conscious Emotions pada diri

⁷ William Bynum MD, "Self-Conscious Emotions," *MedEd_Journal*, last modified 2020, <https://www.mededmodels.com/self-conscious-emotions>.

⁸ L.Tracy, Robins, and June Price Tangney, *The Self-Conscious Emotions Theory and Research*.

⁹ Bynum William E. IV MD and Artino Anthony R. Jr PhD, "Who Am I, and Who Do I Strive to Be? Applying a Theory of Self-Conscious Emotions to Medical Education," *Journal of Association of American Medical Collages* 93, no. 6 (2018), https://journals.lww.com/academicmedicine/fulltext/2018/06000/who_am_i_and_who_do_i_strive_to_be_applying_a.31.aspx.

¹⁰ L.Tracy, Robins, and June Price Tangney, *The Self-Conscious Emotions Theory and Research*.⁹

individu. Dikatakan relevan ketika pemicu tersebut memiliki hubungan dengan penilaian ideal menurut diri individu tersebut.

c. Relevansi Terhadap Perlindungan atau Bertahan Hidup

Artinya, pada tahap ini ketika pemicu tersebut mengarah ke individu, hal tersebut individu akan mengidentifikasi apakah pemicu tersebut hanya sebagai perlindungan atau bertahan hidup (dalam arti pemicu tersebut tidak pernah terjadi di masa lalu individu hingga tidak memunculkan self-representation) hal tersebut hanya menimbulkan basic emotion.¹¹

Tracy menjelaskan suatu peristiwa yang hanya relevan untuk kebugaran adaptif proksimal individu, akan dinilai sebagai tujuan bertahan hidup yang relevan. Yang penting, peristiwa yang dinilai relevan dengan tujuan identitas juga dapat membangkitkan emosi dasar.¹² Dimana basic emotion berupa merasa marah, takut, jijik, sedih, dan bahagia

d. Kesesuaian Identitas

Setelah suatu peristiwa dinilai relevan dengan tujuan identitas, langkah selanjutnya adalah menilainya sesuai atau tidak sesuai dengan tujuan. Penilaian ini menentukan valensi emosi hasil yang emosi positif atau menyenangkan yang ditimbulkan oleh peristiwa yang sesuai dengan tujuan, dan emosi negatif atau tidak menyenangkan yang ditimbulkan oleh peristiwa yang tidak sesuai dengan tujuan.¹³

¹¹ Bynum MD, "Self-Conscious Emotions."

¹² L.Tracy, Robins, and June Price Tangney, *The Self-Conscious Emotions Theory and Research*.

¹³ *Ibid.*, 11

e. Atribusi Internalitas

Setelah suatu peristiwa dinilai sebagai kongruen atau tidak kongruen dengan tujuan identitas, langkah selanjutnya adalah menentukan penyebabnya. Keputusan ini melibatkan serangkaian penilaian, yang paling penting menyangkut lokus kausal, dimana penyebabnya bisa dari internal atau dari eksternal.¹⁴

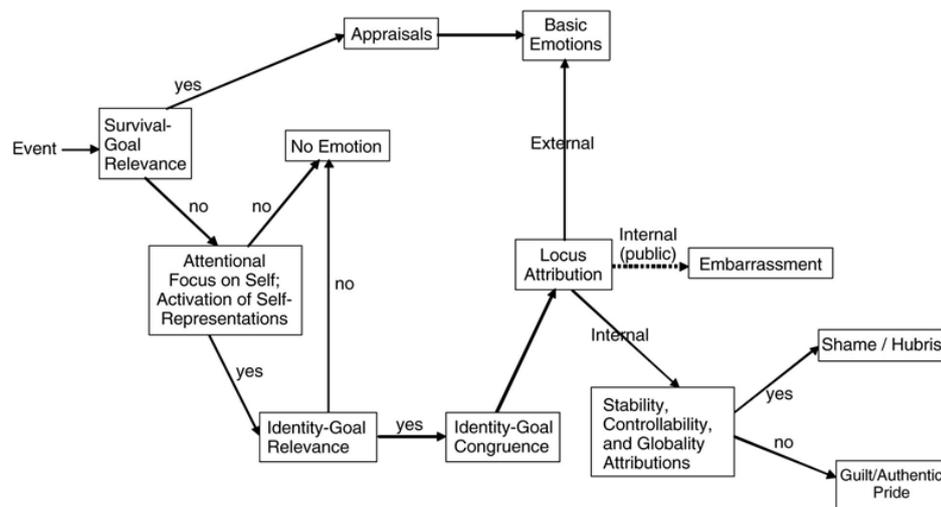
f. Atribusi Stabilitas, Globalitas, dan Kestabilan

Selain atribusi kausal lainnya penting untuk memunculkan emosi sadar diri, dan terutama untuk membedakan antara emosi sadar diri. Atribusi yang menyangkut stabilitas, pengendalian, dan globalitas. Inti dari proses atribusi, faktor-faktor penyebab ini telah dikaitkan secara empiris dengan berbagai keadaan emosional. Meskipun secara teoritis independen, pengendalian dan stabilitas sangat berkorelasi; penyebab stabil lebih cenderung bersifat global dan tidak terkendali, dan penyebab yang tidak stabil lebih cenderung spesifik dan dapat dikendalikan.

Meskipun demikian, yang lain berpendapat bahwa pengendalian memberikan kontribusi variansi tambahan untuk hasil emosi di luar dimensi lain. Seperti yang dijelaskan di bawah ini, kami percaya bahwa atribusi globalitas, stabilitas, dan keterkontrolan memengaruhi emosi sadar diri tertentu yang ditimbulkan setelah peristiwa diinternalisasi.¹⁵

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid.



Gambar 1 : Gambar proses terbentuknya beberapa emosi yang terdapat pada Self-Conscious Emotions

3. JENIS EMOSI DI DALAM SELF-CONSCIOUS EMOTIONS

Self Conscious Emosi sendiri memiliki fokus emosi yang terdiri dari Shame, Guilt, Embarrassed, dan Pride. Berikut penjelasan lengkapnya:

a. Rasa Malu (Shame) dan Rasa Bersalah (Guilt)

Rasa malu (Shame) dan Rasa Bersalah (Guilt) ialah salah dua jenis topik utama di dalam Self-Conscious Emotions. Menurut H. B. Lewis, M. Lewis, Tangney & Dearing menjelaskan bawasannya rasa malu (shame) biasanya timbul di dalam peristiwa yang lebih luas termasuk dalam kegagalan dan pelanggaran moral dan nonmoral. Rasa malu bersifat publik, artinya suatu emosi yang muncul dari paparan publik dan ketidaksetujuan atas beberapa kekurangan atau pelanggaran.¹⁶

Tangney menggambarkan situasi yang memicu rasa malu, responden mengungkapkan lebih banyak perhatian dengan evaluasi diri orang lain.

Rasa malu lebih memfokuskan pada evaluasi diri yang negatif secara alami

¹⁶ June Price Tangney and Kurt W. Fischer, *Self-Conscious Emotions The Psychology of Shame, Guilt, Embarrassment, and Pride*, (New York: The Guilford, 1995), 58

akan tertarik pada penilaian orang lain.¹⁷ Berdasarkan pendekatan fungsional rasa malu (shame) berfungsi sebagai penyorot sebuah standart sosial dan menonjolkan hirarki sosial yang ada. Jika seorang individu merasa gagal atau tidak memenuhi standart yang ada dia akan cenderung menarik diri sosial tersebut. Reaksi seseorang merasa malu (shame) ialah pipi memerah, degup jantung berdetak lebih cepat, menghindari tatapan lawan bicara, dan menarik diri atau bersembunyi dari orang lain.¹⁸

Sedangkan rasa bersalah muncul saat situasi yang lebih khusus terkait dengan pelanggaran di ranah moral. Rasa malu bersifat pribadi, dimana emosi yang ditimbulkan dari kepedihan hati nurani yang dihasilkan sendiri. Tangney mengungkapkan pengalaman rasa bersalah, responden lebih memperhatikan efeknya pada orang lain, yang terfokus pada hal yang berhubungan dengan perilaku tertentu. Secara singkatnya rasa bersalah secara konsisten memotivasi orang ke arah yang positif.¹⁹ Secara pendekatan fungsional rasa bersalah (guilt) berfungsi sama seperti shame sebagai penyorot sebuah standart sosial, yang membedakan jika individu mengalami atau merasa gagal atau menurutnya tidak memenuhi standar, individu tersebut akan cenderung meminta maaf dan bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya dan memperbaiki kegagalan atau kesalahan yang individu itu perbuat.²⁰

¹⁷ Leary and Tangney, *Handbook of Self and Identity Second Edition*, 447

¹⁸ June Price Tangney and Kurt W. Fischer, *Self-Conscious Emotions The Psychology of Shame, Guilt, Embarrassment, and Pride*, (New York: The Guilford, 1995), 57

¹⁹ Leary and Tangney, *Handbook of Self and Identity Second Edition*, 447

²⁰ June Price Tangney and Kurt W. Fischer, *Self-Conscious Emotions The Psychology of Shame, Guilt, Embarrassment, and Pride*, 57

b. Rasa malu (Embarrassed)

Rasa malu jelas merupakan komponen penting dari perangkat pengaturan diri kita. Malu seperti halnya "keadaan malu, malu, dan kecewa yang tidak menyenangkan yang mengikuti kesulitan sosial publik". Penyebab paling umum dari rasa malu adalah "kekurangan publik normatif ialah situasi di mana individu berperilaku canggung, linglung atau malang. Jenis umum lainnya dari situasi memalukan termasuk interaksi sosial yang canggung dan hanya menjadi mencolok. Beberapa ahli teori percaya bahwa inti dari rasa malu adalah evaluasi negatif oleh orang lain atau penurunan sementara harga diri akibat evaluasi negatif oleh orang lain."²¹

Rasa malu dalam topik ini bisa ditandai dengan yang pertama rasa malu tampaknya ditandai dengan seringai "malu" atau senyum "konyol" hingga membuat wajahnya memerah, kedua orang akan lebih cenderung memiringkan kepala mereka dan terlibat dalam perilaku individu dengan orang lain dengan tidak melihat, dimana hal ini bukan keengganan menatap dengan kepala tertunduk seperti dalam respons penghindaran dan itu bukan imobilitas tindakan seperti dalam mengeluarkan diri dari situasi tersebut ataupun sebaliknya individu akan melihat orang tersebut.²²

c. Kebanggaan (Pride)

Kebanggaan atau emosi kebanggaan muncul untuk memanfaatkan peluang dalam nilai sosial individu di benak orang lain. Sistemnya dirancang

²¹ L.Tracy, Robins, and June Price Tangney, *The Self-Conscious Emotions Theory and Research*.

²² Lisa Feldman Bareet, Michael Lewis, and Jeannette M. Haviland-Jones, *Handbook of Emotions Fourth Editions* (New York: The Guilford Press, 2016).

untuk fungsi ini harus memotivasi pengejaran tindakan atau pengembangan karakteristik yang dihargai atau ditakuti orang lain. Kebanggaan dipicu oleh ketangguhan agresif, prestasi, dan karakteristik lain yang dihargai secara sosial. Kebanggaan merupakan emosi yang sangat menyenangkan, penghargaan internal ini dapat mendorong individu untuk melakukan petahanan yang bernilai sosial.²³ Ketika individu merasa bangga dia akan merasakan denyut jantung yang berdegup kencang, merasa dirinya lebih baik dari orang lain, tersenyum bahagia dan menunjukkan keberhasilannya kepada orang lain.²⁴

1. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SELF-CONSCIOUS EMOTIONS

a. Temperamen

Variabilitas dalam frekuensi Self-Conscious Emotions dapat muncul dari perbedaan individu dalam temperamen. Hal tersebut dikarenakan kualitas temperamental dapat membuat individu lebih rentan terhadap perasaan malu dan bersalah dari kritik atau ketidaksetujuan orang tua, atau kesal dengan orang lain atau kesadaran internal mereka sendiri yang bertindak salah. Perbedaan individu yang muncul lebih awal dalam kerentanan terhadap rasa malu dan rasa bersalah, muncul melalui tanggapan terhadap suatu peristiwa kecurangan yang dimana di dalam kondisi tersebut individu dituntut untuk percaya bahwa mereka telah melakukan kecurangan.²⁵

²³ Tangney and Leary, *Handbook of Self and Identity Secon Edition*.

²⁴ June Price Tangney and Kurt W. Fischer, *Self-Conscious Emotions The Psychologu of Shame, Guilt, Embarrassment, and Pride*, 100

²⁵ L.Tracy, Robins, and June Price Tangney, *The Self-Conscious Emotions Theory and Research*.

b. Pengasuhan dan Disiplin

Dalam konteks pengasuhan, anak akan belajar mengenai standar, norma, dan harapan berkontribusi pada variabilitas dalam pengalaman awal anak-anak tentang kebanggaan, rasa malu, rasa bersalah, dan rasa malu. Artinya, dalam memahami standar perilaku, anak kecil dibantu oleh orang dewasa yang menyampaikan ekspektasi perilaku dalam pengalaman sehari-hari. Secara signifikan pengasuhan dapat meningkatkan komunikasi mereka tentang ekspektasi perilaku saat mereka memperingatkan, mencegah, membatasi, dan memberikan sanksi atas upaya eksplorasi mereka yang sering kali terjadinya perbedaan pendapat. Selain hal tersebut, dalam pengasuhan anak diharapkan mematuhi aturan yang ada, menghormati, berpartisipasi dalam rutinitas keluarga, pengendalian diri dalam berbagi, agresi, aturan mengenai larangan apa saja yang berlaku, dan lain sebagainya.

Ketika anak-anak menginternalisasi standar evaluatif orang tua untuk diri mereka sendiri, mereka semakin mengalami kebanggaan, rasa bersalah, atau malu pada diri mereka sendiri, bahkan dalam situasi di mana mereka tidak diawasi atau penilaian orang tua tidak segera terlihat. Evaluasi yang diinternalisasi ini mempengaruhi persepsi diri anak-anak dan membantu menjelaskan mengapa, dari waktu ke waktu, anak-anak memahami karakteristik dan kompetensi mereka dengan cara yang serupa dengan cara orang tua dan guru mengevaluasi mereka. Dalam keluarga di mana orang tua sangat kritis atau merendahkan, proses ini dapat berkontribusi pada rasa bersalah dan malu yang berlebihan karena anak-anak datang untuk menginternalisasi penilaian dan evaluasi orang tua yang tidak masuk akal

negatif.²⁶

c. Pengasuhan dan Konteks Prestasi

Stipek beranggapan bahwa reaksi orang tua terhadap suatu peristiwa yang dialami anak merupakan salah satu alasan respons emosional mereka terhadap keberhasilan atau kegagalan.²⁷ Senyum penuh harapan atau tatapan mata anak kecil di hadapan orang tua mencerminkan pentingnya respons orang dewasa terhadap evaluasi dirinya dalam situasi pencapaian. Dengan demikian, orang tua yang secara teratur memuji prestasi anak mereka, dan yang menanggapi dengan cemas, tidak setuju, atau merendahkan ketika anak gagal memenuhi standar yang diharapkan, berkontribusi pada munculnya perasaan bangga, bersalah, atau malu pada anak.

Reaksi orang tua terhadap keberhasilan atau kegagalan anak juga membentuk teori perkembangan anak tentang kemampuan mereka sendiri. Memang, ada perbedaan individu dalam jenis pemikiran mandiri, misalnya individu mengembangkan respon yang tidak berdaya terhadap kritikan orang lain, hal ini menjadi penyebab internal yang tidak stabil dimana individu merasakan bahwa dirinya bodoh atau gagal dalam mengerjakan tugas yang menantang. Pola respons ini, termasuk emosi yang menyertainya rasa malu cenderung diasosiasikan dengan stabil dan rasa bersalah dengan atribusi kegagalan yang tidak stabil untuk memiliki konsekuensi yang signifikan untuk pembelajaran. Anak-anak yang tidak berdaya cenderung menyerah dalam menghadapi kegagalan atau kritik,

²⁶ Ibid.

²⁷ Ibid.

sedangkan anak-anak yang berorientasi pada penguasaan tetap bertahan.

d. Pengasuhan dan Kelekatan

Kualitas yang lebih luas dari hubungan orang tua-anak juga penting bagi pengalaman anak-anak tentang rasa bersalah, bangga, dan malu. Teori keterikatan telah memberikan jendela yang kaya secara konseptual untuk mengeksplorasi pengaruh hubungan orang tua-anak pada emosi sadar diri. Keamanan hubungan orang tua-anak merupakan dasar bagi perkembangan psikologis awal, dengan representasi anak-anak yang berkembang tentang diri mereka sendiri, pasangan dekat, dan hubungan yang dibentuk oleh pengalaman mereka tentang hubungan orang tua-anak.

Keamanan keterikatan juga membuat anak-anak peka secara berbeda terhadap informasi yang berhubungan dengan diri sendiri, dengan anak-anak yang terikat dengan aman lebih mungkin untuk menerima umpan balik positif mengenai diri sendiri (konsisten dengan konsep diri yang lebih positif yang dihasilkan oleh keterikatan yang aman), dan anak-anak yang terikat dengan tidak aman. Lebih rentan untuk mengingat dan menginternalisasi informasi negatif tentang diri. Namun, dalam kasus terakhir, proses defensif mungkin juga menghalangi respons anak-anak yang tidak aman terhadap evaluasi negatif, membuat mereka secara paradoks menolak menerima kritik, misalnya, bahkan ketika mereka memiliki perasaan kompetensi dan karakteristik yang lebih negatif.²⁸

e. Budaya

Ketika orang tua berbicara dan berinteraksi dengan anak-anak mereka

²⁸ Ibid.

sehari-hari, mereka juga menyampaikan keyakinan budaya dan harapan untuk perilaku dan prestasi. Nilai-nilai budaya yang tertanam dalam percakapan dan rutinitas sehari-hari ini dapat mempengaruhi perkembangan pemahaman dan pengalaman Self-Conscious Emotions pada anak. Perbedaan budaya dalam hal apakah diri ditafsirkan secara individualistis versus mode yang saling bergantung juga mempengaruhi frekuensi dan intensitas kebanggaan, rasa malu, dan rasa bersalah, termasuk penyebab dan konsekuensinya.²⁹

B. GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

1. PENGERTIAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

Dalam kamus Collin mendefinisikan Game is an activity or sport usually involving skill, knowledge, or chance in which you follow fixed rules and try to win against an opponent or to solve a puzzle,³⁰ yang berarti sebuah aktifitas atau olahraga yang biasanya melibatkan keterampilan, pengetahuan, atau peluang yang dimana pemain harus mengikuti peraturan yang sudah ditetapkan dan mencoba untuk menang ketika melawan ataupun memecahkan sebuah teka-teki. Sedangkan online menurut kamus oxford adalah controlled by or connected to a computer or to the internet³¹.

Jadi dapat disimpulkan Game Online adalah sebuah kegiatan atau olahraga dengan melibat keterampilan, pengetahuan, dan peluang agar dapat menang dari lawan atau dapat memecahkan sebuah teka-teki, dengan mengikuti peraturan yang ada di dalamnya, dan kegiatan ini biasanya

²⁹ Ibid.

³⁰ William Collins Sons, *Collins Cobuild English Language Dictionary* (Inggris: HarperCollin Publishers, 2013).

³¹ Victoria Bull, *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, (China: Oxford University Press, 2018),305

dilakukan melalui komputer yang tersambung dengan internet. Di dalam Game Online sendiri memiliki berbagai jenis permainan di dalamnya yang dapat dimainkan melalui smartphone, PC, atau perangkat lainnya yang tersambung ke internet. Salah satu Game Online yang menyita perhatian khalayak umum, dimana sudah ada 500 lebih pengunduh di playstore dan terdapat 81 juta lebih pengguna aktif dan dapat dimainkan melalui smartphone atau Android yakni Mobile Legends.

Mobile Legends diliris oleh perusahaan pengembang dan penerbit video games, Shanghai Mootoon Technology Co. Ltd. pada tanggal 14 Juli 2016. Permainan yang dirancang untuk dimainkan melalui ponsel, permainan yang membutuhkan dua tim dimana setiap timnya terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar atau yang dikenal sebagai “hero” dari perangkat mereka sendiri untuk melawan atau berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sembari mempertahankan basis mereka sendiri. Dalam permainan ini membutuhkan waktu sekitar 15 menit di setiap rondonya dan terdapat tiga lane dalam map yakni top, middle, bottom yang menghubungkan basis-basis dan juga memiliki beberapa mode yang dapat dipilih oleh pemain yakni classic, ranked, brawl, dan medal.

2. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANYAK DI MINATI

Banyaknya pengguna aktif Game Online Mobile Legends sendiri tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Seperti dalam hal grafik yang ditampilkan di dalam game, terdapat elemen kompetisi, dan terdapat karakter

pahlawan yang menarik di dalam game tersebut.³² Berikut pemaparan faktor yang mempengaruhi Game Online Mobile Legends banyak di minati:

- a. Grafik yang di tampilkan dalam game sangat menarik bahkan tidak jarang terlihat sangat realistis. Hingga detail-detail paling terkecil tetap di tunjukkan dalam game.
- b. Terdapat Elemen Kompetisi, dimana dalam Game Online Mobile Legends ini memiliki pertarungan dalam hal menjaga markasnya dan berusaha untuk menguasai markas lawan.
- c. Terdapat karakter pahlawan yang menarik, dimana di dalam Game Online Mobile Legends ini menampilkan beberapa karakter yang memiliki karakteristik pahlawan, kekuatan atau bahkan memberinya selera humor.

3. DAMPAK POSITIF DARI BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

Game Online sendiri memiliki beberapa dampak positif bagi para penggunanya, berikut beberapa dampak positif bagi penggunanya:

- a. Meningkatkan konsentrasi yang tinggi, dimana dalam permainan, remaja akan lebih fokus untuk menyelesaikan misinya. Dan hal tersebut berdampak pada kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, dan lebih mudah memecahkan masalah yang dihadapinya.³³

³² Muhammad Shalih Al-Munajjid and Putri Aria Miranda, *Bahaya Game (The Epidemic of Electronic Games)*, ed. Ferry Irawan, I. (Solo: PT. Aqwa Media Profetika, 2016), 16–18.

³³ Mertika and Dewi Mariana, “Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar,” *Journal Of Educational Review and Research* 3, no. 2 (2020): 101.

- b. Meningkatkan kemampuan motorik, dimana pengguna aktif Mobile Legends dapat mengkoordinasi antara mata dan tangan³⁴.
- c. Meningkatkan kemampuan dalam membaca dan berbahasa inggris, hal tersebut di karenakan sebagian besar Game Online berisi cerita atau alur didalam games tersebut. Dan, bahasa yang banyak digunakan adalah bahasa inggris.³⁵
- d. Mengembangkan pengetahuan mengenai bidang Teknologi dan Informasi. Hal tersebut dikarenakan pengguna Game Online sendiri pasti akan berusaha mencari koneksi internet, spesifikasi atau atribut yang cocok dan nyaman untuk digunakan saat bermain game. Bahkan tidak jarang pengguna Game Online juga mengikuti event atau tournament Game Online.³⁶
- e. Mengembangkan kreatifitas dan imajinasi, Game Online bisa membantu remaja untuk mengembangkan imajinasinya untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan di aplikasinya.³⁷

4. DAMPAK NEGATIF DARI BERMAIN GAME ONLINE MOBILE

LEGENDS

Meskipun Game Online Mobile Legends sendiri memiliki banyak peminat, namun tetap saja memiliki dampak negatif terhadap penggunanya. Berikut

³⁴ Andri Arif Kustiawan and Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019), 12, https://books.google.co.id/books?id=2H-WDwAAQBAJ&PG=PR6&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false.

³⁵ Ibid., 13.

³⁶ Ariyanto Nggilu et al., "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3168, jptam.org/index.php/jptam/article/view/12864.

³⁷ Kustiawan and Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, 13.

beberapa dampak negatif yang di hasilkan oleh Game Online Mobile Legends mulai dari kesehatan, perilaku secara umum hingga tugas agama. Berikut pemaparan dampak negatif adanya Game Online Mobile Legends:

- a. Kesehatan yang melemah, lesu, dan memiliki masalah pencernaan. Dimana remaja pengguna aktif Mobile Legends tidak jarang bermain game lebih dari dua jam, hal tersebut dapat menyebabkan beberapa keluhan seperti merasa kebas, atau sakit di bagian leher. Selain itu, tidak jarang melewatkan waktu makan atau tidak mengontrol makanan yang di konsumsi, hingga mengalami gangguan pencernaan.³⁸
- b. Menanamkan jiwa egois, dimana biasanya game tersebut mengajarkan untuk tidak memikirkan hal lain kecuali memenuhi keinginan mereka sendiri bahkan tak jarang memenuhi keinginannya, mereka akan bertengkar, agar mendapatkan kemenangan di dalam game. Dan mengembangkan perilaku kurang bersosialisasi, dimana pengguna aktif Game Online biasanya cenderung memilih bermain sendiri di bandingkan berinteraksi dengan orang lain.³⁹
- c. Dampak yang spesifik dalam hal tugas agama yakni, terdapat kelalaian terhadap tugas agama seperti meninggalkan shalat, dimana anak-anak lebih memilih bermain game hingga mendapatkan level tertinggi daripada meninggalkan game tersebut. Selain itu membangkang kepada orang tua, dimana remaja terlalu fokus dengan gamenya dibandingkan apa yang di utarakan oleh orang tua.⁴⁰

³⁸ Shalih Al-Munajjid and Aria Miranda, *Bahaya Game (The Epidemic of Electronic Games)*, 63–67.

³⁹ *Ibid.*, 56–61.

⁴⁰ *Ibid.*, 49–51.

